



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

TRADANIM
APPRENTISSAGE LUDIQUE DES LANGUES

elan

savremena
OSNOVNA ŠKOLA



Školski Gimnazijalci, Nr. 16
„P.M. Strupis“



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης





Πίνακας περιεχομένων

- 1) Σχετικά με το έργο Globetrotters
- 2) Σκοπός του παιδαγωγικού οδηγού για εκπαιδευτικούς
- 3) Ενότητες Ανακάλυψης
- 4) Πλατφόρμα Παιχνιδοποίησης
- 5) Υλοποίηση στην τάξη: Ο/Η εκπαιδευτικός ως καθοδηγητής/τρια και Εμπυχωτής/τρια
- 6) Παραδείγματα δραστηριοτήτων
- 7) Σύνδεσμοι προς την πλατφόρμα
- 8) Πρόσθετη Βιβλιογραφία
- 9) Βιβλιογραφικές αναφορές



1) Σχετικά με το έργο Globetrotters

Τι θα γινόταν αν τα μάτια των μαθητών σας άστραφταν από ενθουσιασμό καθώς ανακαλύπτουν νέες γλώσσες και πολιτισμούς; Τι θα γινόταν αν επιτέλους είχατε στα χέρια σας ποιοτικό, κατάλληλο για την ηλικία υλικό, ώστε αυτές οι ανακαλύψεις να είναι πραγματικά ελκυστικές στην τάξη;

Το έργο Globetrotters δημιουργήθηκε για να σας στηρίξει σε αυτή την αποστολή, προσφέροντας απλά, έτοιμα προς χρήση εργαλεία που «ζωντανεύουν» την πολιτισμική και γλωσσική εξερεύνηση με χαρούμενο και ουσιαστικό τρόπο.

Οι Ενότητες Γλωσσικής και Πολιτισμικής Ανακάλυψης (Language and Culture Discovery Modules) προσφέρουν τόσο ψηφιακό όσο και φυσικό υλικό, όπως παιχνίδια, σύντομες ιστορίες, οπτικό υλικό, τραγούδια και δραστηριότητες για την τάξη. Κάθε ενότητα εισάγει μία νέα γλώσσα και κουλτούρα μέσα από συγκεκριμένα και προσιτά στοιχεία, όπως χαιρετισμούς, βασικό λεξιλόγιο και εκφράσεις, καθημερινές καταστάσεις, παραδόσεις, ήχους της γλώσσας και πολιτισμικά αντικείμενα. Σχεδιασμένες για μαθητές 6–9 ετών, οι ενότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ευελιξία, επιτρέποντάς σας να επιλέγετε το καταλληλότερο διδακτικό σενάριο και να προσαρμόζετε τον ρυθμό και τις δραστηριότητες στις ανάγκες της τάξης σας.

Ο παρών Οδηγός για Εκπαιδευτικούς εξηγεί πώς να αξιοποιήσετε αυτά τα εργαλεία στην πράξη. Αναδεικνύει τη μεθοδολογία του έργου, παρέχει παραδείγματα εφαρμογής στην τάξη και προσφέρει προσαρμογές για διαφορετικές ομάδες μαθητών. Ο σκοπός του είναι απλός: να εξοικονομεί χρόνο για τους εκπαιδευτικούς, να στηρίζει την παιδαγωγική πρακτική και να κάνει τη γλωσσική και πολιτισμική ανακάλυψη και διαχειρίσιμη και ουσιαστική, ακόμη και σε πολυπληθείς τάξεις.

Το Globetrotters είναι μια σύμπραξη Erasmus+ που περιλαμβάνει οργανισμούς από το Βέλγιο, την Ελλάδα, τη Σερβία και τη Ρουμανία. Το έργο προωθεί την πολυγλωσσία, τον διαπολιτισμικό διάλογο και την συμπεριληπτική εκπαίδευση. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στην προσβασιμότητα για μαθητές με Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες (SLD) και για παιδιά από μεταναστευτικό ή πολυπολιτισμικό υπόβαθρο.

Η παιδαγωγική προσέγγιση που διέπει το έργο βασίζεται:



- στη διδασκαλία με επίκεντρο τον/τη μαθητή/τρια, ξεκινώντας από τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά του/της
- στη μάθηση με βάση τις δεξιότητες (competence-based learning), που ενσωματώνει γλωσσικές, πολιτισμικές, κοινωνικές και ψηφιακές δεξιότητες
- στην ένταξη και προσβασιμότητα, με τη χρήση σαφούς οπτικού υλικού και προσαρμόσιμων δραστηριοτήτων
- στη διαπολιτισμικότητα, που ενθαρρύνει την περιέργεια, την ενσυναίσθηση και τον διάλογο με σεβασμό
- στην παιχνιδοποίηση, με απλές προκλήσεις και έναν ψηφιακό χάρτη που ενισχύει τα κίνητρα
- στη βιωσιμότητα, ώστε τα εργαλεία να αντέχουν στον χρόνο και να είναι εύκολο να επικαιροποιούνται

Ο οδηγός είναι οργανωμένος σε πρακτικές ενότητες: μια επισκόπηση του έργου, μεθοδολογικά θεμέλια, καθοδήγηση για τη χρήση των Ενοτήτων Ανακάλυψης, οδηγίες πλοήγησης στην παιχνιδοποιημένη πλατφόρμα, παραδείγματα δραστηριοτήτων τάξης και πρόσθετοι πόροι. Οι εκπαιδευτικοί θα βρουν συγκεκριμένες προτάσεις όπως ρουτίνες έναρξης, σύντομες διαπολιτισμικές συζητήσεις, λεξιλογικά παιχνίδια και ιδέες για σύνδεση των ενοτήτων με άλλα μαθήματα, όπως τα εικαστικά, τη γεωγραφία ή τη μουσική.

Χρησιμοποιώντας αυτά τα εργαλεία, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν μικρές αλλά ουσιαστικές στιγμές ανακάλυψης, που βοηθούν τους μαθητές να γίνουν πιο σίγουροι, περιεργοί και ανοιχτοί προς τον κόσμο. Είμαστε χαρούμενοι που σας συνοδεύουμε εσάς και τους μαθητές σας σε αυτό το ευρωπαϊκό ταξίδι εξερεύνησης.

Είστε έτοιμοι; 1, 2, 3... πάμε!



2) Σκοπός του παιδαγωγικού οδηγού για εκπαιδευτικούς

Ο βασικός σκοπός αυτού του παιδαγωγικού οδηγού είναι να ενδυναμώσει τους/τις εκπαιδευτικούς ώστε να υλοποιούν το Globetrotters project με αποτελεσματικό και χαρούμενο τρόπο. Ξεπερνά το επίπεδο μιας απλής συλλογής δραστηριοτήτων και λειτουργεί ως ένα θεμελιακό πλαίσιο που διασφαλίζει ότι η μάθηση είναι κατάλληλη για την ηλικία, πολιτισμικά ευαίσθητη, ελκυστική και ουσιαστική για τα μικρά παιδιά.

Ο οδηγός λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στον αφηρημένο στόχο της «διδασκαλίας γλώσσας και πολιτισμού» και στην πρακτική πραγματικότητα μιας ζωντανής, θορυβώδους και γεμάτης περιέργεια τάξης 6–10 ετών παιδιών.

Δεύτερος σκοπός του οδηγού είναι να προσφέρει ένα σαφές φιλοσοφικό και παιδαγωγικό πλαίσιο, ένα δομημένο αλλά ευέλικτο Σχέδιο Αναλυτικού Προγράμματος, το οποίο περιλαμβάνει εύρος και ακολουθία περιεχομένου, μαθησιακούς στόχους και στρατηγικές διαφοροποίησης. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να κατανοούν το «γιατί» πίσω από το «τι». Δεν πρόκειται απλώς για μια ευχάριστη «προσθήκη», αλλά για κεντρικό κομμάτι της ανάπτυξης των αυριανών παγκόσμιων πολιτών. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να κατανοήσουν πώς το έργο συνδέεται με τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών αυτής της ηλικιακής ομάδας (π.χ. μάθηση μέσω παιχνιδιού, ανάγκη για συγκεκριμένα παραδείγματα αντί για αφηρημένες έννοιες, σημασία της κίνησης και του τραγουδιού).

Τρίτον, ο οδηγός οφείλει να βοηθήσει τους/τις εκπαιδευτικούς να παρουσιάζουν τους πολιτισμούς με βάθος και σεβασμό, να συμβουλεύει για την επιλογή αυθεντικών πόρων – βίντεο, μουσικής, ιστοριών, προσκεκλημένων ομιλητών – που αντιπροσωπεύουν με ακρίβεια έναν πολιτισμό, και να τους υποστηρίζει ώστε να υπερβούν επιφανειακές, “τουριστικές προσεγγίσεις” (π.χ. μόνο σημαίες και φαγητά), και να διερευνήσουν σε βάθος αξίες, καθημερινή ζωή και ιστορίες.

Ο οδηγός πρέπει επίσης να στηρίζει την αυτοπεποίθηση και την επαγγελματική ανάπτυξη του/της εκπαιδευτικού: ένας/μία εκπαιδευτικός που νιώθει σιγουριά και ενθουσιασμό για το υλικό εμπνέει αντίστοιχα τους μαθητές του/της..

Ο τελικός σκοπός του Globetrotters Παιδαγωγικού Οδηγού είναι να αποτελέσει ένα ολοκληρωμένο, υποστηρικτικό και εμπνευσμένο εγχειρίδιο, που μετατρέπει τους εκπαιδευτικούς από «διδάσκοντες» σε καθοδηγητές κατά την διερεύνηση του κόσμου. Εξασφαλίζει ότι το έργο «Globetrotters» αποτελεί μια ουσιαστική μαθησιακή εμπειρία, που



καλλιεργεί όχι μόνο γνώση, αλλά ανοιχτό μυαλό, περιέργεια και ενσυναίσθηση σε κάθε μικρό μαθητή.

Ποια είναι η μεθοδολογία μας;

Η διδακτική μας προσέγγιση για το έργο Globetrotters βασίζεται στη μάθηση μέσω παιχνιδιού και εξερεύνησης. Η μεθοδολογία μας στηρίζεται στην παιχνιδοποίηση, χρησιμοποιώντας αρχές βασισμένες στα παιχνίδια για να ενισχύσουμε τα κίνητρα και να κάνουμε τη μάθηση πιο ελκυστική. Μελέτες έχουν δείξει ότι τα παιδιά έχουν καλύτερες μαθησιακές εμπειρίες και μαθαίνουν καλύτερα όταν εμπλέκονται ενεργά, νιώθουν περήφανα για την πρόοδό τους και παροτρύνονται να ανακαλύψουν περισσότερα μέσα από παιχνίδια με νόημα. Η χρησιμοποίηση της παιχνιδοποίησης ως μαθησιακού εργαλείου επιτρέπει στους μαθητές να μαθαίνουν «κάνοντας»: να εξερευνούν, να κάνουν λάθη, να ξαναπροσπαθούν και να βελτιώνονται, αντί να απομνημονεύουν μηχανικά (Perniola, 2024). Η παιχνιδοποίηση μετατρέπει αφηρημένες έννοιες σε ουσιαστικές και διασκεδαστικές περιπέτειες.

Το έργο Globetrotters περιλαμβάνει διάφορες δραστηριότητες που ακολουθούν μια προσέγγιση με επίκεντρο τον/τη μαθητή/τρια. Οι μαθητές ανακαλύπτουν γλώσσες και πολιτισμούς μέσω εξερεύνησης, αφήγησης (storytelling) και δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων. Η μέθοδός μας δίνει προτεραιότητα στην αλληλεπίδραση, τον αναστοχασμό και την πρακτική. Οι μαθητές κερδίζουν πόντους, ξεκλειδώνουν επίπεδα και λαμβάνουν ανατροφοδότηση, γεγονός που ενισχύει τα κίνητρα και την νοοτροπία ανάπτυξης. Η προσέγγιση είναι διαθεματική, συνδυάζοντας γλώσσες, πολιτισμό, δημιουργικότητα και επικοινωνία. Συνδέοντας τις γλωσσικές δραστηριότητες με πολιτισμικά συγκείμενα, τα παιδιά δεν διευρύνουν απλώς το λεξιλόγιο και τη γραμματική τους, αλλά καλλιεργούν και την περιέργεια και την παγκόσμια συνείδησή τους.

Οι εκπαιδευτικοί έχουν επίσης σημαντικό ρόλο, ως καθοδηγητές κι όχι απλώς ως διδάσκοντες. Παρουσιάζουν τη δραστηριότητα, βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν την πρόκληση και τους υποστηρίζουν καθώς παίζουν και αναστοχάζονται. Παρέχοντας χρόνο και χώρο για σύντομες συζητήσεις ή αναστοχασμούς, βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν βαθύτερα ό,τι έμαθαν.



Τι γίνεται με την προσβασιμότητα και τη συμπερίληψη;

Κανένα παιδί δεν πρέπει να μένει εκτός, αλλά να νιώθει ότι συμπεριλαμβάνεται, έχοντας τη δυνατότητα να συμμετέχει, να μαθαίνει και να απολαμβάνει τη μάθηση, ανεξάρτητα από το υπόβαθρο, τις ικανότητες ή το μαθησιακό του προφίλ. Αυτός είναι ο λόγος που η μεθοδολογία μας ακολουθεί τις αρχές της προσβασιμότητας και της συμπερίληψης.

Όλοι οι εταίροι διασφάλισαν ότι οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν ώστε να υποστηρίζουν πολλαπλούς τρόπους εμπλοκής, χρησιμοποιώντας οπτικά υποστηρικτικά μέσα, όπως οπτικά βοηθήματα, εικονογράμματα, κινούμενα σχέδια και ήχους. Για όλους τους διαλόγους, παρέχεται ήχος αλλά και γραπτό κείμενο. Όλες οι δραστηριότητες μπορούν να επαναληφθούν όσες φορές χρειαστεί, κάτι που είναι ιδανικό για παιδιά με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες (SLD) και διαταραχή αυτιστικού φάσματος (ASD).

Τα υλικά που έχουμε δημιουργήσει χρησιμοποιούν απλή γλώσσα, σαφείς οδηγίες και οπτικά ερεθίσματα, όπως εικονίδια ή χρωματικούς κώδικες. Όλα τα παραδείγματα και οι ιστορίες αντικατοπτρίζουν ποικίλες κουλτούρες και οικογένειες, ανοίγοντας τον δρόμο για συζήτηση γύρω από τη διαφορετικότητα και τη συμπερίληψη. Η πλατφόρμα που χρησιμοποιούμε έχει φιλικό προς τον χρήστη σχεδιασμό.

Ενθαρρύνουμε τους μαθητές να μοιράζονται παραδόσεις, λέξεις και εμπειρίες, καλλιεργώντας την περιέργεια και την ενσυναίσθηση. Οι ομαδικές δραστηριότητες στο πρόγραμμα σπουδών μας έχουν σχεδιαστεί για να προάγουν τη συνεργασία και όχι τον ανταγωνισμό. Έτσι, κάθε μαθητής/τρια μπορεί να επικοινωνεί και να βοηθά τους/τις άλλους/ες, σύμφωνα με τις δικές του/της δυνάμεις και ικανότητες.

3) Ενότητες Ανακάλυψης

Το έργο Globetrotters είναι μια καινοτόμα εκπαιδευτική πρωτοβουλία, σχεδιασμένη έτσι ώστε η εκμάθηση γλώσσας και πολιτισμού να είναι μια χαρούμενη, ενεργή και συμπεριληπτική εμπειρία για τα παιδιά. Στην καρδιά του βρίσκονται οι «Ενότητες Ανακάλυψης», μια σειρά από παιχνιδιάρικες, δομημένες δραστηριότητες που εκτυλίσσονται σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες. Παρά την ποικιλία των γλωσσών και των πολιτισμών που παρουσιάζονται όλες οι ενότητες συνδέονται μεταξύ τους με ένα ισχυρό κοινό πλαίσιο.



Το αφηγηματικό πλαίσιο εμπλέκει τα παιδιά από την αρχή: μια ομάδα περίεργων εξωγήινων, οι «Globbytrotties», ακούν από το διαστημόπλοίο τους τις πολλές γλώσσες που μιλιούνται στην Ευρώπη. Γοητευμένοι, ξεκινούν μια αποστολή προς τη Γη για να ανακαλύψουν περισσότερα. Σε κάθε χώρα, τους υποδέχεται ένας/μία «εθνικός/ή» οδηγός, συνήθως ντυμένος/η με τα χρώματα της σημαίας, ο,/η οποίος/α τους χαιρετά, τους καθοδηγεί σε μια σειρά από διασκεδαστικές προκλήσεις, καλλιεργώντας το αίσθημα περιπέτειας και ανακάλυψης.

Η πλατφόρμα έχει σχεδιαστεί για παιδιά 6–9 ετών. Η εμπειρία είναι φτιαγμένη ώστε να είναι ελκυστική για αυτή την ηλικιακή ομάδα, προσφέροντας ποικιλία δραστηριοτήτων που κρατούν το ενδιαφέρον και ενθαρρύνουν τη βαθύτερη εξερεύνηση. Η δομή κάθε ενότητας εστιάζει σε μια πλούσια μονοεπίπεδη εμπειρία, γεμάτη ποικιλία και εκπλήξεις που παρακινεί τα παιδιά, με φυσικό τρόπο, να «προχωρήσουν παραπέρα» και να ασχοληθούν με πιο σύνθετες έννοιες. Ένα κύριο χαρακτηριστικό της πλατφόρμας είναι η ευελιξία. Κάθε στοιχείο μπορεί να προσπελαστεί ανεξάρτητα και με οποιαδήποτε σειρά, υποστηρίζοντας μη γραμμική και αυτό-καθοδηγούμενη μάθηση.

Το ταξίδι καλύπτει 7 γλώσσες σε 7 χώρες: Ελληνικά στην Ελλάδα, Σερβικά στη Σερβία, Ρουμανικά στη Ρουμανία, Αγγλικά στην Ιρλανδία, Γαλλικά στη Γαλλία, Ολλανδικά στις Κάτω Χώρες, Γερμανικά στη Γερμανία.

Σε κάθε χώρα, οι Globbytrotties μπορούν να εξερευνήσουν 3 από τις 8 πιθανές «τοποθεσίες», που ονομάζονται «κουτιά» (boxes). Αυτά τα «κουτιά» είναι παιχνιδιάρικα περιβάλλοντα που περιέχουν συνδυασμό ψηφιακών δραστηριοτήτων (σχεδιασμένων στο Genially) και φυσικών, εκτυπώσιμων δραστηριοτήτων (σχεδιασμένων στο Canva). Οι εταίροι που ανέπτυξαν το περιεχόμενο για κάθε γλώσσα ενθαρρύνθηκαν να συντονιστούν, ώστε να εξασφαλίσουν ποικιλία τοποθεσιών και να αποφευχθεί η υπερβολική επανάληψη του ίδιου χώρου the same setting, όπως: Σπίτι, Σχολείο, Εστιατόριο, Πάρκο/Φύση, Μουσείο, Αγορά/Κατάστημα, Πόλη.

Κάθε τοποθεσία (box) ακολουθεί μια ελκυστική και παιδαγωγικά τεκμηριωμένη δομή:

1. Βιωματική Υποδοχή immersive welcome: Το παιδί «φτάνει» στην τοποθεσία, γνωρίζει τον/την εθνικό/ή οδηγό, λαμβάνει ένα ζεστό καλωσόρισμα και μια σύντομη εξήγηση της αποστολής του.

2. Κύρια Δραστηριότητα: Το παιδί συμμετέχει σε μια βασική δραστηριότητα, σχεδιασμένη να είναι διαδραστική και διασκεδαστική. Μπορεί να είναι:



- Ένας απλός διάλογος (π.χ. παραγγελία φαγητού σε εστιατόριο)
- Ένα πολιτισμικό παιχνίδι ή τραγούδι (π.χ. παραδοσιακός χορός σε φεστιβάλ)
- Μια ακουστική δραστηριότητα (π.χ. αφήγηση ιστορίας σε πάρκο)
- Μια χειροτεχνία (π.χ. κατασκευή χάρτινης «μαντείας» σε μια αγορά)

3. Αναμνηστικό Δώρο: Μετά την ολοκλήρωση, το παιδί λαμβάνει ένα «αναμνηστικό» σε μορφή ψηφιακού αρχείου προς λήψη, όπως φύλλο παιχνιδιού, καρτέλες λεξιλογίου, οδηγίες χειροτεχνίας.

Οι ενότητες χρησιμοποιούν μια πολυαισθητηριακή προσέγγιση, για να ανταποκριθούν σε διαφορετικά μαθησιακά στυλ και να εξασφαλίσουν συμπερίληψη, ιδιαίτερα για παιδιά με DYS (δυσλεξία κτλ.), ASD (διαταραχή αυτιστικού φάσματος) και πολυγλωσσικό υπόβαθρο.

Κοινά στοιχεία σε όλες τις ενότητες:

Μάθηση βασισμένη σε σενάρια: Κάθε ενότητα συνδέεται με έναν υπαρκτό χώρο στον κόσμο . Έτσι προσφέρει αυθεντικό πλαίσιο χρήσης της γλώσσας, πέρα από λίστες αφηρημένου λεξιλογίου. Οι μαθητές δεν μαθαίνουν μόνο λέξεις, μαθαίνουν πώς να τις χρησιμοποιούν σε ένα μουσείο, ένα εστιατόριο ή ένα σχολείο.

Σαφής παιδαγωγική αρχιτεκτονική: Κάθε ενότητα στηρίζεται σε ένα διπλό θεμέλιο: ένα Λεξιλογικό Πεδίο (θεματικό λεξιλόγιο) και ένα γλωσσικό στόχο (πρακτικό επικοινωνιακό στόχο). Αυτό εξασφαλίζει σταθερή εστίαση τόσο στην οικοδόμηση λεξιλογίου όσο και στην ικανότητα διαμόρφωσης ουσιαστικών προτάσεων και ερωτήσεων.

Θεμελιώδεις λεξιλόγιο: Δίνεται σαφής έμφαση στη διδασκαλία βασικών δομικών στοιχείων της γλώσσας. Σχεδόν όλες οι ενότητες ενσωματώνουν θεμελιώδεις έννοιες όπως αριθμούς, χρώματα και βασικούς χαιρετισμούς. Αυτό προσφέρει ένα συνεπές και μεταφερόμενο γλωσσικό υπόβαθρο σε όλες τις διαφορετικές γλώσσες.

Γλώσσα προσανατολισμένη στη δράση: Οι γλωσσικοί στόχοι εστιάζουν στην πρακτική, καθημερινή επικοινωνία. Συνηθισμένες φράσεις σε όλες τις ενότητες είναι «Τι είναι αυτό;», «Πόσα;», «Θα ήθελα...», «Πού είναι...;». Το βάρος δίνεται στο να «κάνουν πράγματα» με τη γλώσσα, όχι απλώς να την απομνημονεύουν.



Πολιτισμικό και αξιακό υπόβαθρο: Κάθε χώρα-εταίρος έχει ευθυγραμμιστεί με μια κεντρική διαπολιτισμική αξία, όπως Συνεργασία, Ενσυναίσθηση, Σεβασμός, Φιλία, Ελευθερία, Ισότητα ή Μοίρασμα. Επιπλέον, η δημιουργία ενός «στοιχείου» (clue) για κάθε χώρα παρέχει ένα σταθερό, χειροπιαστό αποτέλεσμα για τους μαθητές.

Σημεία διαφοροποίησης και εξειδίκευσης

Παρόλο που το πλαίσιο είναι ενιαίο, οι ενότητες διαφέρουν σημαντικά ως προς τη θεματολογία, το πολιτισμικό βάθος και τους ειδικούς μαθησιακούς στόχους. Αυτή η διαφοροποίηση είναι βασικό πλεονέκτημα, αποτρέποντας την επανάληψη και προσφέροντας πλούσια ποικιλία.

Διαφοροποίηση ως προς τη θεματική εστίαση:

Καθημερινή ζωή έναντι βαθιάς πολιτισμικής διερεύνησης: Ορισμένες ενότητες επικεντρώνονται σε άμεσα, οικεία περιβάλλοντα. Για παράδειγμα, οι ενότητες «Σχολείο» και «Αθλητικό κέντρο» (27ο Δημοτικό, Savremena και Tradanim) διδάσκουν τη γλώσσα μέσα από την καθημερινή πραγματικότητα του μαθητή/τριας. Αντίθετα, άλλες ενότητες εξυπηρετούν την πολιτισμική εμβάθυνση. Οι εορταστικές ενότητες (π.χ. “Ας χορέψουμε Ρουμανικούς χορούς”, “Ελληνικές γιορτές”) και οι ενότητες «Μουσείο» (π.χ. Γαλλικό “Λούβρο”, Ολλανδικό “Βαν Γκογκ”) έχουν σχεδιαστεί ώστε να μεταδίδουν πολιτισμική γνώση.

Πρακτικές δεξιότητες έναντι αφηρημένων εννοιών: Ενότητες όπως «Εστιατόριο» και «Κατάστημα» είναι ιδιαίτερα πρακτικές, διδάσκοντας συναλλακτική γλώσσα για συγκεκριμένες περιστάσεις. Αντίθετα, η ενότητα μουσείου «Νίκολα Τέσλα» (Savremena) εισάγει ημι-τεχνικό και επιστημονικό λεξιλόγιο.

Διαφοροποίηση ως προς την παιδαγωγική προσέγγιση::

Σωματική εμπλοκή: Ενότητες όπως «Ας χορέψουμε!» (Take Ionescu), «Στο Αθλητικό Κέντρο» (Tradanim) και διάφορες εορταστικές ενότητες χρησιμοποιούν κιναισθητική προσέγγιση, συνδέοντας τη γλωσσική μάθηση με τη σωματική κίνηση και χορευτικές οδηγίες. Αποτελεί μια ξεχωριστή διδακτική μεθοδολογία σε σύγκριση με τις δραστηριότητες των άλλων ενοτήτων, οι οποίες βασίζονται κυρίως στη συζήτηση ή στην παρατήρηση.



Ενσωμάτωση άλλων μαθημάτων: Η ενότητα «Νικόλα Τέσλα» ξεχωρίζει για την ρητή ενσωμάτωση εννοιών STEM (STEM:Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική, Μαθηματικά) στη γλωσσική μάθηση – μια διαθεματική προσέγγιση που δεν αναπαράγεται αυτούσια σε άλλες ενότητες.

Πολιτισμικά και παιδαγωγικά χαρακτηριστικά ανά χώρα

Κάθε εταίρος ανέπτυξε ενότητες που αναδεικνύουν τα ιδιαίτερα πολιτισμικά και γλωσσικά χαρακτηριστικά της χώρας του. Αυτά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αποτελούν το σήμα κατατεθέν της διαπολιτισμικής προσέγγισης του έργου.

ELAN (Γαλλικά & Ολλανδικά):

Ιδιαιτερότητα: Ισχυρή έμφαση στην πολιτιστική κληρονομιά και την εθνική ταυτότητα. Οι ενότητές τους διακρίνονται για την επιμελημένη αξιοποίηση παγκοσμίως γνωστών έργων τέχνης από το Λούβρο και τους Ολλανδούς δασκάλους, προσεγγίζοντας τη γλώσσα μέσα από το πρίσμα της ιστορίας της τέχνης

Κορυφαίο χαρακτηριστικό: Η ολλανδική ενότητα «Εστιατόριο» είναι ιδιαίτερη, επειδή συγκρίνει άμεσα φαγητά από δύο χώρες (Ολλανδία και Βέλγιο), εισάγοντας λεπτή «ενδοπολιτισμική» σύγκριση.

Tradanim (Γαλλικά, Γερμανικά, Αγγλικά):

Ιδιαιτερότητα: Έστιαση στον λεξιλογικό παραλληλισμό και στη διαγλωσσική ενίσχυση Δημιουργήθηκαν παράλληλες ενότητες (ίδια θεματική “Κατάστημα”, “αθλητικό κέντρο” σε διαφορετικές γλώσσες) γεγονός που αποτελεί συνειδητή σχεδιαστική επιλογή με στόχο την υποστήριξη των πολύγλωσσων μαθητών ή τη διευκόλυνση της συγκριτικής μάθησης.»

Κορυφαίο χαρακτηριστικό : Η προσέγγισή τους επιτρέπει το ίδιο θεματικό πλαίσιο να αξιοποιείται για την εκμάθηση διαφορετικών γλωσσών, δίνοντας έμφαση στη μεταφορά στρατηγικών μάθησης.

27ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης ((Ελληνικά & Αγγλικά):



Ιδιαιτερότητα: Έντονη Εστίαση σε χαιρετισμούς, στην ευγένεια και σε κοινωνικά τελετουργικά. Οι ενότητες, ειδικά το ελληνικό «κατάστημα» και «εστιατόριο», επικεντρώνονται σε μεγάλο βαθμό σε ευγενικές εκφράσεις και στη διδασκαλία της πολιτισμικής εθιμοτυπίας.»

Κορυφαίο χαρακτηριστικό: Η ελληνική εορταστική ενότητα «Στο Πανηγύρι» ξεχωρίζει για την ενσωμάτωση της παραδοσιακής μουσικής του χορού και μιας αλληλουχίας πολιτισμικών δραστηριοτήτων, προσφέροντας μια σε βάθος εμπειρία των κοινοτικών γιορτών.

Savremena Beograd (Σερβικά & Γερμανικά):

Ιδιαιτερότητα: Ενσωμάτωση *εθνικής επιστημονικής κληρονομιάς* και πρακτική πλοήγηση σε θεσμούς. Η σερβική ενότητα «Μουσείο» για τον Nikola Tesla είναι μοναδική, γιατί τιμά μια επιστημονική προσωπικότητα, ενώ οι ενότητες «Σχολείο» λειτουργούν ως ιδιαίτερα πρακτικοί οδηγοί για την εξοικείωση με σχολικές υποδομές και την γραφειοκρατία σε μια νέα γλώσσα.

Κορυφαίο χαρακτηριστικό: Η ενότητα «Nikola Tesla» είναι η μόνη που επικεντρώνεται σε ιστορικό επιστήμονα, συνδυάζοντας τη γλωσσική κατάκτηση με την καλλιέργεια επιστημονικής περιέργειας.

Take Ionescu Σχολείο της Τιμισοάρας (Ρουμανικά & Γερμανικά):

Ιδιαιτερότητα: Βαθιά εξερεύνηση των παραδόσεων, της κοινότητας και της τοπικής ταυτότητας. Οι ενότητές τους ξεχωρίζουν για τον προσωπικό τους χαρακτήρα («Στο πάρκο», «Στην Πόλη») και τις παραδοσιακές θεματικές («Ας χορέψουμε!», «Είναι Χριστούγεννα!»).

Κορυφαίο χαρακτηριστικό: Η ενότητα «Ας χορέψουμε!» είναι μοναδικά σχεδιασμένη ώστε να διδάσκει έννοιες της γραμματικής (ιδίως προστακτική) μέσα από τη σωματική κίνηση και τον παραδοσιακό χορό, καθιστώντας τη γραμματική απτή και ενεργή.

Συμπερασματικά, οι ενότητες Globetrotters σχηματίζουν ένα συνεκτικό αλλά και ποικιλόμορφο εκπαιδευτικό οικοσύστημα.

Η δύναμη του έργου βρίσκεται στο ενιαίο του πλαίσιο – τη συνεπή χρήση χώρων, τους σαφείς γλωσσικούς στόχους και τις κεντρικές αξίες -που προσφέρει μια προβλέψιμη και υποστηρικτική δομή στους μαθητές και στους εκπαιδευτικούς. Αυτός ο κοινός «σκελετός» διασφαλίζει πως όλες οι ενότητες, ανεξάρτητα από τη θεματολογία τους, υπακούν στα ίδια υψηλά παιδαγωγικά κριτήρια.



Παράλληλα, η στοχευμένη διαφοροποίηση και οι μοναδικές πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κάθε ενότητας αποτρέπουν την ομοιομορφία. Ο/η μαθητής/τρια βιώνει εντελώς διαφορετική εμπειρία σε μια ενότητα για την ολλανδική τέχνη από ό,τι σε μια για τις ρουμανικές χριστουγεννιάτικες παραδόσεις ή για τη σερβική επιστημονική καινοτομία. Αυτή η ποικιλία διασφαλίζει διαρκή εμπλοκή και προσφέρει μια πολυδιάστατη κατανόηση του τι αντιπροσωπεύουν η γλώσσα και ο πολιτισμός.

Τελικά, οι ενότητες δεν είναι απλώς μια συλλογή μαθημάτων, αλλά ένα προσεκτικά επιμελημένο ταξίδι. Ισορροπούν ανάμεσα στο οικείο και το καινούριο, ανάμεσα σε πρακτικές δεξιότητες και πολιτισμική γνώση, ανάμεσα σε οικουμενικές αξίες και μοναδικές εθνικές ταυτότητες, ενσαρκώνοντας πλήρως το καινοτόμο και διαπολιτισμικό πνεύμα του έργου.

4) Πλατφόρμα Παιχνιδοποίησης

1. Η Πλατφόρμα Παιχνιδοποίησης είναι ένας απλός και ελκυστικός διαδραστικός χώρος, όπου παιδιά, εκπαιδευτικοί και γονείς εξερευνούν ευρωπαϊκές γλώσσες και πολιτισμούς μέσα από την αφήγηση, μίνι-παιχνίδια και καθοδηγούμενη ανακάλυψη. Η κεντρική ιστορία ακολουθεί τους Globbytrotties – περίεργους εξωγήινους που ταξιδεύουν σε ευρωπαϊκές χώρες για να μάθουν για τις γλώσσες και τις αξίες τους. Κάθε ενότητα-χώρα περιλαμβάνει τρεις θεματικές τοποθεσίες (όπως κατάστημα, μουσείο ή σχολείο), όπου τα παιδιά ασχολούνται με διαδραστικές δραστηριότητες στο Genially και με εκτυπώσιμες, φυσικές εργασίες. Στις δραστηριότητες Genially, τα παιδιά συναντούν έναν φιλικό τοπικό οδηγό σε κάθε χώρα, ακούνε λέξεις, βλέπουν αντικείμενα, παρακολουθούν κινούμενες εικόνες και μαθαίνουν μικρά κομμάτια πολιτισμού και γλωσσικές φράσεις με εύκολο και παιχνιδιάρικο τρόπο. Επιπλέον, ολοκληρώνουν διαδραστικές προκλήσεις και κερδίζουν κομμάτια παζλ, τα λεγόμενα “στοιχεία”, που αντιστοιχούν σε βασικές διαπολιτισμικές αξίες. Στο τέλος κάθε επίσκεψης σε χώρα, τα τρία συλλεγμένα κομμάτια αποκαλύπτουν την αξία αυτής της χώρας στη γλώσσα της. Όταν ολοκληρωθούν όλες οι χώρες, το πλήρες παζλ σχηματίζει μια τελική εικόνα που συμβολίζει την ενότητα, τη διαφορετικότητα και τις κοινές αξίες ανάμεσα στις χώρες. Το ταξίδι ολοκληρώνεται με όλους τους οδηγούς να συναντιούνται ξανά στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, για να αναστοχαστούν όσα έμαθαν.



Η πλατφόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο στην τάξη όσο και στο σπίτι. Κάθε μέρος της είναι σαφές, φιλικό και σχεδιασμένο ώστε να κινητοποιεί τα παιδιά και να κεντρίζει τη περιεργιά τους. Επίσης είναι προσβάσιμη σε όλες τις γλώσσες του έργου.

2. Σκοπός της Πλατφόρμας και ο ρόλος της στη στήριξη της μάθησης στην τάξη

Η Παιχνιδοποιημένη Πλατφόρμα εισάγει τα παιδιά στις ευρωπαϊκές γλώσσες και πολιτισμούς μέσα από αφήγηση, εξερεύνηση και παιχνίδι, υποστηρίζοντας τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική τους ανάπτυξη. Υποστηρίζει τους/τις εκπαιδευτικούς, προσφέροντας έτοιμες δραστηριότητες που είναι εύχρηστες και διασκεδαστικές για τους μαθητές.

Η πλατφόρμα προσφέρει ευελιξία σε εκπαιδευτικούς, γονείς και παιδιά. Αν και κάθε παιχνιδιάρικη δραστηριότητα Genially ακολουθεί μια γραμμική δομή, οι μαθητές μπορούν να επιστρέφουν, να επαναλαμβάνουν εργασίες, για να ενισχύουν τη μάθηση και την απομνημόνευση. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν τη σειρά με την οποία θα μελετήσουν τις ενότητες των χωρών, να διαλέξουν δραστηριότητες ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης.

Οι δραστηριότητες στηρίζονται σε αρχές παιγνιώδους μάθησης: είναι ουσιαστικές, βιωματικές, χαρούμενες, συνδεδεμένες με την πραγματική ζωή και υποστηρίζουν την αυτονομία. Τα παιδιά μαθαίνουν κάνοντας, ακούγοντας, επαναλαμβάνοντας και δρώντας. Τα πολιτισμικά στοιχεία καλλιεργούν τη διαπολιτισμική περιέργεια, την ενσυναίσθηση και την κατανόηση διαφορετικών πολιτισμών.

Η αξία της παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση υποστηρίζεται ισχυρά από την έρευνα. Μελέτες δείχνουν ότι η παιχνιδοποίηση ενισχύει τα εσωτερικά κίνητρα, τη συμμετοχή, τα μαθησιακά αποτελέσματα και τη συναισθηματική εμπειρία (Dehghanzadeh et al., 2023). Επιπλέον, αυξάνει το κίνητρο για ανάγνωση και βελτιώνει τις αναγνωστικές τους δεξιότητες (Chu & Li, 2021). Συνολικά, συστηματικές ανασκοπήσεις και μετα-αναλύσεις της βιβλιογραφίας δείχνουν ότι η μάθηση μέσω παιχνιδιών έχει από μέτρια έως μεγάλη επίδραση στα γνωστικά, κοινωνικά, συναισθηματικά αποτελέσματα, καθώς και στα κίνητρα και τη συμμετοχή, προωθώντας την ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών.



Ψηφιακά εργαλεία όπως το **Genially** κάνουν τη μάθηση ακόμη πιο εμπυθιστική. Σύμφωνα με ερευνητικά δεδομένα για τη μάθηση μέσω παιχνιδιού με το Genially, παρατηρείται σημαντική βελτίωση στην κατάκτηση λεξιλογίου και της γραμματικής, αύξηση της συγκέντρωσης και του μαθησιακού κινήτρου, καθώς και ενίσχυση της συνολικής αλληλεπίδρασης των μαθητών.(Cabrera-Solano, 2022). Πρακτικοί οδηγοί για εκπαιδευτικούς εξηγούν επίσης ότι το Genially βοηθά στη δημιουργία διαδραστικών παιδαγωγικών ιστοριών, διευκολύνοντας τα παιδιά να παρακολουθήσουν μια ακολουθία, να κατανοήσουν μια αφήγηση και να συνδεθούν με χαρακτήρες (EGLE Network, 2023).

Σε γενικές γραμμές, παιχνίδια όπως αυτά που φτιάχνονται στο Genially υποστηρίζουν τη μάθηση με κέντρο τον/την μαθητή/τρια, προσφέροντας ευκαιρίες για εξάσκηση, άμεση ανατροφοδότηση, ένα ασφαλές πλαίσιο για να βιώσουν την αποτυχία, συνεργασία και κοινωνική αλληλεπίδραση, αλλά και προσαρμογή στις ατομικές ανάγκες (Edmentum, 2024).

Κατά συνέπεια, οι μελέτες επιβεβαιώνουν ότι η παιχνιδοποίηση – ειδικά με εργαλεία όπως το Genially– δημιουργεί ένα ασφαλές, παιχνιδιάρικο και αποτελεσματικό περιβάλλον, όπου τα παιδιά μπορούν να εξερευνούν γλώσσες, να εξασκούνται στην χρήση νέων λέξεων και να ανακαλύπτουν πολιτισμικά στοιχεία με φυσικό τρόπο.

3. Περιεχόμενο της πλατφόρμας: Θεματικές και τρόποι χρήσης από εκπαιδευτικούς

Η πλατφόρμα περιλαμβάνει θέματα που τα παιδιά γνωρίζουν από την καθημερινή τους ζωή.

Κάθε γλώσσα συνδέεται με διαφορετικά θέματα:

Γαλλικά: Κατάστημα, Μουσείο (Λούβρο), Αθλητικό Κέντρο

Γερμανικά: Κατάστημα, Σχολείο, Οι φίλοι μου

Αγγλικά: Κατάστημα, Σπίτι, Σχολείο

Ελληνικά: Κατάστημα, Εστιατόριο, Πανηγύρι

Σερβικά: Μουσείο (Τέσλα), Εστιατόριο, Σχολείο

Ολλανδικά: Μουσείο (Βαν Γκογκ, Μοντριάν, Βερμέερ), Εστιατόριο, Φεστιβάλ (Ημέρα του Βασιλιά)



Ρουμανικά: Η πόλη μου, Ας χορέψουμε!, Είναι Χριστούγεννα!

Κάθε δραστηριότητα Genially ξεκινά με μια βιωματική υποδοχή, ακολουθούμενη από διαδραστική εξερεύνηση, όπου τα παιδιά ακούν λεξιλόγιο, επαναλαμβάνουν, παρατηρούν ή ανακαλύπτουν πολιτισμικά στοιχεία και ακολουθούν μια σαφή προοδευτική δομή. Οι δραστηριότητες οδηγούν σε στοιχεία κομμάτια-στοιχεία του παζλ που συνδέονται με την αξία κάθε χώρας.

Οι δραστηριότητες Genially υποστηρίζουν το T.A.P. framework ενός μαθήματος (T – Thread/Νήμα, A – Attention Grabbers/τεχνικές προσέλκυσης Προσοχής, P – Phases/Φάσεις). Μέσα από την αφήγηση, προσφέρουν ουσιαστικό πλαίσιο και δημιουργούν συναισθηματική σύνδεση με τον/την μαθητή/τρια. Κερδίζουν την προσοχή των παιδιών αξιοποιώντας βασικά στοιχεία που δομούν μια δραστηριότητα στο Genially: αντικείμενα, ήχους, χειρονομίες, εκπλήξεις και σαφείς στόχους.

Το Genially προσφέρει έκθεση σε όλο το υλικό που θα μάθουν τα παιδιά, παρουσιάζοντάς το σε ένα φιλικό και ασφαλές περιβάλλον. Τα παιδιά μπορούν να επιστρέφουν στη δραστηριότητα και να επαναλαμβάνουν τραγούδια, παιχνίδια και ασκήσεις όσο συχνά θέλουν. Αυτή η επαναλαμβανόμενη έκθεση υποστηρίζει την απομνημόνευση, βοηθώντας τους μαθητές να κρατήσουν νέες λέξεις και ιδέες στο μυαλό τους. Με τον καιρό, αυτή η διαδικασία οδηγεί στην ενσωμάτωση της νέας γνώσης με φυσικό και σίγουρο τρόπο. Το εργαλείο ενθαρρύνει την εμπύθιση, τη μίμηση και την πολυαισθητηριακή μάθηση, ενώ η γραμμική δομή του επιτρέπει την ελεύθερη επαναπροσέγγιση οποιουδήποτε σταδίου, καλλιεργώντας την αυτονομία και τη σταδιακή εδραίωση της γνώσης.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές ενότητες με πολλούς τρόπους:

- Προβολή σε επίπεδο ολομέλειας για κοινή εξερεύνηση και καθοδηγούμενη προφορική απόδοση των λέξεων.
- Ατομική ή σε ζεύγη εργασία σε ταμπλέτες(tablets) για αυτονομία και ανάληψη πρωτοβουλιών.
- Συνδυασμός φυσικών υλικών: εκτυπώσιμες κάρτες, παιχνίδι ρόλων, κόμικς.
- Επανάληψη ήχων, σκηνών ή λεξιλογίου, όποτε χρειάζεται.
- Προσαρμογή σε ηλικία, μέγεθος ομάδας, διδακτικούς στόχους και διαθέσιμο χρόνο.



Οι εκπαιδευτικοί προτρέπονται να παραμένουν ενεργοί, να χρησιμοποιούν χειρονομίες, να ενθαρρύνουν την προφορική απόδοση των λέξεων που ακούν, να αποφεύγουν άσκοπες διακοπές, να προχωρούν βήμα-βήμα και να στηρίζουν την αυτονομία. Πρέπει επίσης να έχουν κατά νου ότι η πλατφόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ευέλικτα στην τάξη ή στο σπίτι, συνδυάζοντας ψηφιακά και φυσικά υλικά για τη δημιουργία πλούσιων, ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών.

4. Τεχνικές και παιδαγωγικές οδηγίες για αποτελεσματική χρήση

Τεχνικές Οδηγίες

- Διασφαλίστε σταθερή σύνδεση στο διαδίκτυο και ελέγξτε τον ήχο πριν από το μάθημα.
- Χρησιμοποιήστε λειτουργία πλήρους οθόνης κατά την προβολή.
- Προετοιμάστε εκ των προτέρων τη σελίδα της Πλατφόρμας, ώστε να αποφευχθούν καθυστερήσεις.
- Παρέχετε ακουστικά για ατομική εργασία ή εργασία σε ζεύγη.
- Ενθαρρύνετε την επανάληψη των ηχητικών αποσπασμάτων και των σκηνών, όπου κρίνεται απαραίτητο.

Παιδαγωγικές οδηγίες

- Μείνετε ενεργοί/ές και δώστε πρότυπο για τις χειρονομίες και την προφορά.
- Χρησιμοποιήστε την τεχνική της «ηχούς» για επανάληψη.
- Αποφύγετε τη διακοπή της αφηγηματικής ροής άσκοπα.
- Ενθαρρύνετε την ανεξαρτησία και την προοδευτική, βήμα-βήμα πρόοδο.
- Επιστρέψτε σε δραστηριότητες για εμπέδωση της γνώσης
- Συνδυάζετε τις ψηφιακές ενότητες με φυσικές δραστηριότητες, τραγούδια και παιχνίδια.
- Υποστηρίξτε την απλή παραγωγή λόγου και γιορτάζετε τις επιτυχίες.

Συμβουλές διαχείρισης τάξης

- Προτρέψτε τους μαθητές να κάνουν προβλέψεις, να χρησιμοποιούν κινήσεις/χειρονομίες και να μιμούνται



- Για εργασία σε ζεύγη, αναθέστε ρόλους και σαφή χρονικά όρια.
- Διατηρήστε σύντομες μεταβάσεις και γιορτάστε τα μικρά επιτεύγματα



5) Υλοποίηση στην τάξη:

Ο/Η εκπαιδευτικός ως καθοδηγητής/τρια και Εμπυχωτής/τρια

Η μεθοδολογία μας βασίζεται στην πεποίθηση ότι η γλώσσα μαθαίνεται πιο αποτελεσματικά μέσα από παιχνίδι, συναίσθημα, ρουτίνα και ενεργή συμμετοχή. Αυτή η προσέγγιση συνδέει γνωστικές, συναισθηματικές και κοινωνικές διεργασίες μάθησης, επιτρέποντας στα παιδιά να βιώνουν τη γλώσσα ως κάτι ουσιαστικό, χαρούμενο και δημιουργικό.

Το θεμέλιο αυτής της μεθόδου αντλεί από την προσέγγιση Tradanin της Véronique Van den Abeele, η οποία δίνει έμφαση στη δυναμική, κινητοποιητική και αυτόνομη γλωσσική μάθηση. Στο πρόγραμμά μας, αυτή η φιλοσοφία αποτυπώνεται στην ενσωμάτωση ψηφιακών, φυσικών και διαδραστικών στοιχείων. Οι ψηφιακές ενότητες Globetrotters λειτουργούν ως αρχική σπίθα, ένα ελκυστικό σημείο εκκίνησης για την είσοδο στον κόσμο της νέας γλώσσας. Ωστόσο, συμπληρώνονται πάντα από βιωματικές, επικοινωνιακές και κινητικές δραστηριότητες στην τάξη. Σε αυτό το μοντέλο:

Ο/Η εκπαιδευτικός οργανώνει δραστηριότητες και «ανεβάζει» την ενέργεια της τάξης:

Διαχειρίζεται τη δυναμική του μαθήματος (ρυθμός, ταχύτητα, μεταβάσεις). Διασφαλίζει ότι όλοι οι μαθητές συμπεριλαμβάνονται και παραμένουν κινητοποιημένοι.

Ο/Η εκπαιδευτικός λειτουργεί ως πρότυπο για τη χρήση της γλώσσας: Μιλά καθαρά, επαναλαμβάνει βασικές δομές και εκφράσεις, χρησιμοποιεί χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου και οπτικά βοηθήματα.

Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί ρουτίνες: Διατηρεί σαφή δομή μαθήματος (χαιρετισμοί, τραγούδια, μέτρημα, σήματα). Κατασκευάζει ένα μαθησιακό πλαίσιο όπου τα παιδιά νιώθουν άνετα και ασφαλή.

Ο/Η εκπαιδευτικός υποστηρίζει την αυτονομία των μαθητών: Επιτρέπει στους μαθητές να επιλέγουν δραστηριότητες, να εργάζονται σε «σταθμούς», να αξιολογούν τη δουλειά και την πρόδοό τους και τους ενθαρρύνει να παράγουν δικές τους ιδέες.

Ο/Η εκπαιδευτικός παρέχει διορθώσεις με θετικό τρόπο: Προσφέρει καθοδήγηση με συνεχή ενθάρρυνση, καλλιεργώντας ένα κλίμα αποδοχής και ασφάλειας. Οι διορθώσεις είναι ήπιες και διακριτικές, χρησιμοποιώντας «χρυσές φράσεις», όπως Great try! Let's say it this way! Almost



there! «Καλή προσπάθεια! Ας το διατυπώσουμε έτσι! Λίγο καλύτερα!» Έτσι οι μαθητές παραμένουν κινητοποιημένοι ώστε όνα ξαναπροσπαθήσουν αντί να παραιτηθούν.

Πώς να προετοιμάσετε ένα μάθημα με υλικά Globetrotters;

Οι τρεις παρακάτω φάσεις παρέχουν έναν σαφή, βήμα-βήμα οδηγό για να οργανώσουν οι δάσκαλοι και να διεξαγάγουν ένα μάθημα με χρήση υλικών Globetrotters. Κάθε φάση βοηθά τον/την εκπαιδευτικό να σχεδιάσει δραστηριότητες, να δομήσει το μάθημα και να αξιοποιήσει στο έπακρο τα υλικά, ώστε οι μαθητές να εμπλέκονται ενεργά, να υποστηρίζεται η μάθηση και να καλλιεργείται η αυτονομία.

Εξερεύνηση των υλικών

Οι μαθητές ξεκινούν χειριζόμενοι και εξετάζοντας τα υλικά, ανακαλύπτοντας τις ιδιότητες και τις πιθανές χρήσεις τους. Στη συνέχεια, καταγράφουν ιδέες για πιθανά παιχνίδια που θα μπορούσαν να δημιουργηθούν με τα υλικά και συντάσσουν μια λίστα με τρεις έως πέντε νέους, μη παραδοσιακούς τρόπους με τους οποίους κάθε υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές κατανοούν ότι τα υλικά είναι ευέλικτα εργαλεία, όχι αντικείμενα μίας μόνο χρήσης, και ότι μπορούν να υποστηρίξουν πολλούς τύπους μάθησης. Για περιορισμένο χρόνο, οι μαθητές δουλεύουν πιο αποτελεσματικά σε μικρές ομάδες. Η ομαδική εργασία επιτρέπει ταχύτερη παραγωγή ιδεών, κοινή παρατήρηση και μάθηση μέσα από την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία με συνομηλίκους. Κάθε ομάδα εξερευνά τα υλικά, συζητά τις ιδιότητές τους και παράγει γρήγορα ιδέες για πιθανά παιχνίδια, καθώς και 3-5 «μη παραδοσιακές» διδακτικές χρήσεις τους.

Δημιουργία ακολουθίας

Στη δεύτερη φάση, οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν μια πολυλειτουργική διδακτική ακολουθία, χρησιμοποιώντας μία ψηφιακή ενότητα, ένα φυσικό υλικό, ένα επιλεγμένο θέμα, έναν συγκεκριμένο γλωσσικό στόχο.

Κατά τον σχεδιασμό της ακολουθίας, καθορίζουν:

- ένα ελκυστικό έναυσμα (για να τραβήξουν την προσοχή των μαθητών),
- μία δραστηριότητα για απομνημόνευση (μέσω επανάληψης, τραγουδιού, οπτικής ή παιχνιδιοποιημένης άσκησης),
- μία δραστηριότητα για ενσωμάτωση του περιεχομένου (σύνδεση γλώσσας με κίνηση, παιχνίδι ή δημιουργία προϊόντος),



- μία παραλλαγή του μαθήματος (είτε απλούστερη είτε πιο απαιτητική).

Παρουσίαση

Στην τελική φάση, οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν τη διδακτική τους ακολουθία, εξηγώντας πώς χρησιμοποιήθηκαν τα υλικά με διάφορους τρόπους, πώς αυτές οι χρήσεις διαμόρφωσαν τον σχεδιασμό του μαθήματος και πώς το μάθημα μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ηλικίες ή επίπεδα προϋπάρχουσας γνώσης (π.χ. λαμβάνοντας υπόψη ότι οι μικρότεροι μαθητές μπορεί να μη μπορούν να διαβάσουν αρχικά το περιεχόμενο). Αυτή η φάση λειτουργεί ως ευκαιρία για αναστοχασμό και βελτίωση, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να επικοινωνήσουν ξεκάθαρα τη συλλογιστική και τις αρχές πίσω από την ακολουθία τους

Πολυλειτουργικά υλικά – Εξοικονόμηση χρόνου & εμπάθυνση μάθησης

Τα πολυλειτουργικά υλικά μπορούν να χρησιμοποιούνται επανειλημμένα σε πολλά μαθήματα και θεματικές. Μειώνουν τον χρόνο προετοιμασίας και εμπιθύνουν τη μάθηση, καθώς επιτρέπουν στα παιδιά να επανέλθουν στη γλώσσα μέσα από ποικίλες εμπειρίες.

Επαναχρησιμοποίηση του ίδιου υλικού

Μία μόνο κάρτα ή αντικείμενο μπορεί να εξυπηρετήσει πολλαπλές λειτουργίες σε διαφορετικά μαθήματα: λεξιλόγιο, γραμματική, χειρονομία, παιχνίδι ή δραστηριότητα ενσωμάτωσης. Για παράδειγμα, το ίδιο αντικείμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως αξεσουάρ για παιχνίδια, ως υλικό για μαντεψιές, ή ως μέρος ενός παιχνιδιού ταξινόμησης ή μνήμης (δείξε & περιέγραψε, κρυφτό, ταξινόμηση)

Πρόδος

Ένα υλικό υποστηρίζει διαφορετικά επίπεδα γλωσσομάθειας. Το ίδιο υλικό μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με το επίπεδο των μαθητών: Βασικό επίπεδο: ονομασία (π.χ. «Είναι ένα καρότο.») Ενδιάμεσο επίπεδο: περιγραφή (π.χ. «Είναι ένα πορτοκαλί καρότο.») Προχωρημένο επίπεδο: χρήση σε πρόταση ή σύντομη ιστορία (π.χ. «Ένα πορτοκαλί καρότο είναι πάνω στο τραπέζι.»)

Το ίδιο υλικό υποστηρίζει διαφορετικές δεξιότητες

Μια κάρτα μπορεί να υποστηρίξει πολλές διαστάσεις μάθησης:

Ακρόαση: Άκου και άγγιξε την εικόνα. Ομιλία: Πες δύο προτάσεις γι' αυτή.



Κινητικές δεξιότητες: *Μετέφερε την κάρτα στην άλλη άκρη της τάξης.*

Συνεργασία / εργασία σε ζεύγη: *Ρώτησε τον/τη συμμαθητή/τρια σου: «Έχεις...;»*

Ροή λόγου και δημιουργικότητα: *Χρησιμοποίησε τρεις κάρτες για να φτιάξεις μια σύντομη ιστορία*

Η επανειλημμένη χρήση του ίδιου υλικού **σε διαφορετικές θεματικές** επιτρέπει στη γλώσσα να επανέρχεται με φυσικό τρόπο, χωρίς να γίνεται μονότονη. Τα υλικά επανεμφανίζονται από μάθημα σε μάθημα και ταιριάζουν σε διάφορα θέματα: χρώματα (π.χ. ταξινόμηση καρτών), αριθμοί (μέτρηση αντικειμένων), φαγητό (δημιουργία μενού, παιχνίδια αγοράς, παιχνίδι «εστιατόριο»).

Συνδυασμός υλικών

Τα οπτικά υλικά μπορούν να συνδυαστούν με προφορικές δραστηριότητες, δραστηριότητες με αντικείμενα ή κινητικές δραστηριότητες, συνδέοντας τις μαθησιακές εμπειρίες σε ένα συνολικό, συνεκτικό πλαίσιο και ενισχύοντας την επίδρασή τους. Για παράδειγμα, συνδυασμός εικόνων με λέξεις (ταίριασμα), χαρτών με αντικείμενα (παιχνίδι «κυνήγι θησαυρού»), καρτών με κινήσεις (παιχνίδια μαντεψιάς).

Τα πολυλειτουργικά υλικά καλλιεργούν την αυτονομία

Τα υλικά αυτά στηρίζουν ισχυρά την ανεξάρτητη μάθηση και την ανάπτυξη της αυτονομίας του μαθητή. Έχουν σημαντικό αντίκτυπο στην πρόοδο των μαθητών: σταδιακά, οι μαθητές αναλαμβάνουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη δική τους μάθηση, ενώ ο/η εκπαιδευτικός μεταβαίνει στον ρόλο του/της καθοδηγητή/τριας, υποστηρικτή/τριας και «διευκολυντή» της ανάπτυξής τους.

Στην πράξη, αυτά τα υλικά επιτρέπουν μια μεγάλη ποικιλία μορφών ανεξάρτητης μάθησης. Οι μαθητές μπορούν να επιλέγουν δραστηριότητες («διάλεξε μία κάρτα»), να δουλεύουν με τα ίδια υλικά σε διαφορετικούς σταθμούς ή να ελέγχουν οι ίδιοι τις απαντήσεις τους χρησιμοποιώντας πληροφορίες που υπάρχουν στο πίσω μέρος των καρτών ή QR κώδικες. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώνει τα μαθήματα με πολλούς τρόπους, ανάλογα με την ηλικία, το μέγεθος της ομάδας και το επίπεδο αυτονομίας. Η μάθηση μπορεί να γίνεται ατομικά, σε μικρές μετακινούμενες στους σταθμούς ομάδες ή μέσα από διερευνητικές και ανακαλυπτικές δραστηριότητες. Ο βασικός στόχος είναι να σχεδιαστεί μια δομή μαθήματος που προωθεί την ενεργή συμμετοχή και σταδιακά ενδυναμώνει την ανεξαρτησία των μαθητών.



Η τέχνη και ο πολιτισμός ως μονοπάτια προς τη γλώσσα

Η εκμάθηση νέων γλωσσών και πολιτισμών εμπνέει ιδιαίτερα όταν το μάθημα περιλαμβάνει καλλιτεχνικά στοιχεία (μουσική, ιστορίες, δραματοποίηση, αντικείμενα). Μέσα από τραγούδια, παραμύθια, παραδοσιακά παιχνίδια και μικρές παραστάσεις, η γλώσσα «ζωντανεύει» στην τάξη. Αυτό μειώνει τον φόβο του αγνώστου, δημιουργεί αίσθημα ασφάλειας και καλλιεργεί την περιέργεια. Με τη στήριξη του/της εκπαιδευτικού, τα παιδιά μπαίνουν φυσικά και χωρίς πίεση σε μια διαδικασία ανακάλυψης, παιχνιδιού και βιωματικής μάθησης.



6) Παραδείγματα δραστηριοτήτων

1. Εισαγωγή στα υλικά

Το έργο παρέχει τρεις αλληλοσυνδεδεμένους τύπους υλικών που συνεργάζονται για να στηρίξουν τη παιχνιδιάρικη και ουσιαστική εκμάθηση γλώσσας: τα **ψηφιακά υλικά**, τα **φυσικά υλικά** και την **Εργαλειοθήκη**.

Ψηφιακά υλικά είναι η **Παιχνιδοποιημένη Πλατφόρμα** και τα **παιχνίδια στο Genially**, ενώ τα **φυσικά υλικά** είναι **εκτυπώσιμα PDF**, που περιλαμβάνουν κάρτες εικόνων, κάρτες λέξεων, επιτραπέζια παιχνίδια, δραστηριότητες αντιστοίχισης, οδηγίες για παιχνίδια και χειρωνακτικές δραστηριότητες, με τις οποίες τα παιδιά μπορούν να κόβουν, να ταξινομούν, να κινούν, να αγγίζουν και να χειρίζονται. Τα υλικά αυτά επιτρέπουν στους μαθητές να εξασκούν το περιεχόμενο που έχει εισαχθεί ψηφιακά, μέσα από συγκεκριμένες, πολυαισθητηριακές εμπειρίες στην τάξη.

Η εργαλειοθήκη επεκτείνει τόσο το ψηφιακό όσο και το φυσικό περιεχόμενο, προσφέροντας επιπλέον παιγνιώδεις πόρους συνδεδεμένους με τις θεματικές των ενοτήτων. Περιλαμβάνει συνταγές, απλές χειροτεχνίες, έτοιμες εκφράσεις, κούκλες-εθνικούς οδηγούς για παιχνίδια ρόλων, αλφάβητα, ζάρια με χειρονομίες, ζάρια έναρξης προτάσεων, εργαλεία συμπερίληψης για μαθητές με ΕΕΑ, ΔΕΠΥ ή μεταναστευτικό υπόβαθρο κ.ά. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν την Εργαλειοθήκη για να εμπλουτίσουν τα μαθήματα, να οργανώνουν εργαστήρια ή να επεκτείνουν τη μάθηση πέρα από τις βασικές δραστηριότητες.

Μαζί, αυτά τα υλικά προσφέρουν υψηλή ευελιξία. Μία και μόνο εικόνα, κάρτα ή έκφραση μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους – στις ρουτίνες, σε στιγμές αφήγησης ιστοριών, σε παιχνίδια ρόλων, σε παιχνίδια κίνησης ή σε διαθεματικές δραστηριότητες – επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόζουν τα μαθήματα σε διαφορετικές ηλικίες, επίπεδα και ανάγκες της τάξης.

2. Συνδυασμός ψηφιακών και φυσικών υλικών

Τα ψηφιακά και φυσικά υλικά μπορούν να συνδυαστούν με ευέλικτους τρόπους, ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο του μαθήματος. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επιλέξουν να ακολουθήσουν μια ακολουθία όπως: **Genially για πρώτη έκθεση** → **φυσικά υλικά για εξάσκηση και**



απομνημόνευση → Genially ξανά για εμπέδωση. Όμως αυτό είναι μόνο μία από τις πολλές πιθανές προσεγγίσεις.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρουσιάσουν μία πλήρη ενότητα Genially ή μόνο επιλεγμένα μέρη, που ταιριάζουν με τον γλωσσικό στόχο της ημέρας. Για παράδειγμα, ένα μάθημα με θέμα τους χαιρετισμούς σε διαφορετικές χώρες μπορεί να χρησιμοποιεί μόνο τις ψηφιακές εικόνες όπου οι οδηγοί χαιρετούν στις χώρες τους. Στη συνέχεια, τα παιδιά μπορούν να εξασκηθούν με έντυπες κάρτες χαιρετισμών, να δοκιμάσουν να μιμηθούν τις χειρονομίες και να επαναλάβουν τις εκφράσεις σε παιχνίδι ρόλων, χρησιμοποιώντας κούκλες από την Εργαλειοθήκη.

Ένας/Μία εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να σχεδιάσει μαθήματα γύρω από ένα μόνο θέμα – π.χ. αριθμούς, χρώματα, φαγητά ή σχολικά αντικείμενα – επιλέγοντας υλικό από πολλές ενότητες ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, ένα μάθημα με θέμα τους αριθμούς μπορεί να περιλαμβάνει εικόνες αριθμών από διάφορες ενότητες Genially, ακολουθούμενες από φυσικά παιχνίδια, όπως Μπίνγκο, Παιχνίδι μνήμης (memory) ή παιχνίδι διαδρομής στο πάτωμα (Floor Path Game) με κάρτες αριθμών σε διαφορετικές γλώσσες.

Ψηφιακά και φυσικά στοιχεία μπορούν επίσης να χρησιμοποιούνται παράλληλα σε εργαστήρια: μια ομάδα μπορεί να παίζει με το Genially σε ταμπλέτες (tablets), ενώ μια άλλη να εργάζεται με εκτυπώσιμες κάρτες. Στο τέλος του μαθήματος, τα παιδιά μπορούν να επιστρέψουν στη ψηφιακή ενότητα, ώστε να ενισχύσουν την απομνημόνευση ή την ενσωμάτωση νέων λέξεων και εκφράσεων.

Αυτή η ευέλικτη δομή επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ακολουθούν τη σειρά των εννοιών ή να δημιουργούν θεματικά μαθήματα, που ανταποκρίνονται στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τους ρυθμούς της τάξης.

3. Δραστηριότητες

Ακολουθεί μια συλλογή έτοιμων προς χρήση δραστηριοτήτων, οι οποίες έχουν σχεδιαστεί σύμφωνα με τις επτά αρχές C.R.E.A.T.E.E., διασφαλίζοντας ότι είναι Συγκεκριμένες (Concrete), Βασισμένες σε Ρουτίνες (Ritual-based), Δυναμικές (Energetic), Συναισθηματικά φορτισμένες (Affective), Τρομερά ποικίλες (Terrifically varied), Πλούσιες σε Έκθεση (Exposure-rich) και Εξαιρετικά διασκεδαστικές (Extremely fun). Κάποιες συμπεριλαμβάνονται ήδη στις ψηφιακές και φυσικές ενότητες. Όλες οι δραστηριότητες μπορούν να προσαρμοστούν σε οποιαδήποτε ηλικία, ικανότητα ή μέγεθος τάξης. Επιπλέον, μπορούν να παιχτούν χρησιμοποιώντας υλικό μίας ενότητας ή συνδυάζοντας υλικά από πολλές ενότητες.



3.1 Καθημερινές & εβδομαδιαίες ρουτίνες και παιχνίδια ρουτίνας που μπορούν να επαναλαμβάνονται όλη τη σχολική χρονιά

- **Παιχνίδι Πρωινού Διαβατηρίου**

Τα παιδιά χαιρετούν τον/την εκπαιδευτικό στη «γλώσσα της ημέρας» για να λάβουν μια σφραγίδα στο γλωσσικό τους διαβατήριο.

- **Αγώνας Μέτρησης Παλτών**

Όταν τα παιδιά κρεμούν τα παλτά τους, μετρούν δυνατά από το 1 έως το 10 σε μια επιλεγμένη γλώσσα.

- **Αλλαγή Γλώσσας**

Σε τυχαίες στιγμές ο/η εκπαιδευτικός λέει «Αλλαγή!», και τα παιδιά πρέπει αμέσως να πουν ένα χρώμα, έναν αριθμό ή έναν χαιρετισμό στη γλώσσα που έχει επιλεγεί.

- **Στιχάκι Εισόδου στην Τάξη**

Τα παιδιά απαγγέλλουν ένα μικρό στιχάκι από τις ενότητες όταν μπαίνουν στην τάξη — είτε το ίδιο για όλη την εβδομάδα είτε διαφορετικό ανά ημέρα. Μια παραλλαγή, σε συνδυασμό με το προηγούμενο παιχνίδι, συμβαίνει όταν ο/η εκπαιδευτικός λέει “αλλαγή!» σε τυχαία στιγμή. Τότε τα παιδιά απαγγέλλουν το στιχάκι στη νέα γλώσσα που επέλεξε ο/η εκπαιδευτικός.

- **Παιχνίδι Μυστικού Τραγουδιστή**

Ένα παιδί αρχίζει μυστικά να τραγουδά ένα τραγούδι που έχει μάθει σε κάποια γλώσσα, και η τάξη μαντεύει ποιο είναι και συμμετέχει.

- **Παρέλαση Χαιρετισμών και Χειρονομιών**

Τα παιδιά παρουσιάζουν σημαίες, χειρονομίες και χαιρετισμούς από διαφορετικές χώρες στο υπόλοιπο σχολείο.

- **Εντόπισέ το ! Κυνήγι στην Τάξη**

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει μια κάρτα (π.χ. «μπλε») και τα παιδιά βρίσκουν κάτι μπλε μέσα στην τάξη και το ονομάζουν σε μία από τις γλώσσες των ενοτήτων.

- **Πρόκληση – Η Αξία της Εβδομάδας**



Καθ' όλη τη διάρκεια της εβδομάδας, τα παιδιά βάζουν ένα γυάλινο βότσαλο ή χάντρα στο βάζο της «αξίας της εβδομάδας» (σεβασμός, συνεργασία, φιλία, μοίρασμα, ενσυναίσθηση, ελευθερία ή ισότητα). Αν μέχρι την Παρασκευή το βάζο γεμίσει, η τάξη ξεκλειδώνει μια δραστηριότητα-έπαθλο, όπως χορό, μαγείρεμα ή παιχνίδι ρόλων.

- **Τραγούδι Τακτοποίησης**

Τα παιδιά τραγουδούν ένα τραγούδι που έμαθαν σε κάποια ενότητα Genially ενώ τακτοποιούν την τάξη.

- **Εβδομαδιαίος Υπεύθυνος Χώρας**

Ένα παιδί γίνεται ο «Υπεύθυνος Χώρας». Ο/Η υπεύθυνος/η ηγείται του χαιρετισμού στη γλώσσα της χώρας, επιλέγει τη «λέξη της ημέρας», προσθέτει κάρτες στη «γωνιά της χώρας» και δίνει καθημερινές προκλήσεις (π.χ. «Βρείτε κάτι κόκκινο και πείτε το στα Γερμανικά!»).

- **Παιχνίδι Μαντεψιάς με Ζάρι Πολιτισμού**

Ρίχνεται ένα ζάρι με κατηγορίες (φαγητό, χορός, χρώμα, έργο τέχνης), και ένα παιδί δίνει στοιχεία χρησιμοποιώντας χειρονομίες, ήχους ή απλές φράσεις.

3.2 Δραστηριότητες ενότητας (χρησιμοποιώντας μία ή περισσότερες ενότητες)

Οι περισσότερες από τις παρακάτω δραστηριότητες περιλαμβάνονται ήδη στα φυσικά και ψηφιακά υλικά. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επαναλαμβάνουν τα ίδια παιχνίδια με νέα σετ καρτών, ώστε να ενισχύουν την απομνημόνευση και την αυτοπεποίθηση.

- **Γιρλάντα Λέξεων**

Τα παιδιά διακοσμούν κάρτες με λέξεις ή εικόνες από τις ενότητες και δημιουργούν μια πολυγλωσσική γιρλάντα για την τάξη.

- **Πρόκληση Ουράνιου Τόξου**

Τα παιδιά γράφουν ονόματα χρωμάτων σε διαφορετικές γλώσσες σε χρωματιστές λωρίδες και φτιάχνουν ένα πολυγλωσσικό ουράνιο τόξο.



- **Πέρασε την Τσάντα**
Ένα κυκλικό παιχνίδι με μουσική, στο οποίο τα παιδιά παίρνουν μια κάρτα από την τσάντα και την ονομάζουν σε μία ή περισσότερες γλώσσες.
- **Κυνήγι Θησαυρού**
Κάρτες κρύβονται γύρω από την τάξη ή την αυλή. Τα παιδιά τις βρίσκουν, τις ονομάζουν και τις συλλέγουν.
- **Μπίνγκο**
Τα παιδιά καλύπτουν τις εικόνες στις κάρτες τους όταν ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει τη λέξη.
- **Παιχνίδι Μνήμης**
Τα παιδιά ταιριάζουν ζεύγη (εικόνα-εικόνα ή εικόνα-λέξη) και μιλούν με πλήρεις προτάσεις («Αυτό είναι...», «Έχω...»).
- **Ταίριασμα Ζευγαριών**
Ταίριασμα τροφίμων με ονόματα, έργων τέχνης με τίτλους ή αντικειμένων με τις γραπτές τους μορφές—σε μία ή περισσότερες γλώσσες.
- **Σχεδίασε και Μάντεψε (Pictionary)**
Ένα παιδί σχεδιάζει ένα αντικείμενο· τα υπόλοιπα παιδιά μαντεύουν τη λέξη στη γλώσσα που έχει επιλεγεί.
- **Ποιος Είναι; / Τι Είναι;**
Παιχνίδι μαντεψιάς με ερωτήσεις ναι/όχι για να εντοπίσουν μια κρυφή κάρτα.
- **Παιχνίδι Ανακατεμένων Ονομάτων**
Τα παιδιά λένε τις λέξεις με αστείες φωνές (ρομπότ, ψίθυρος, γίγαντας) ή με αντίστοιχες χειρονομίες.
- **Αναπαράσταση από το Genially**
Τα παιδιά αναπαριστούν μικρές σκηνές από το Genially χρησιμοποιώντας κούκλες, χειρονομίες και κάρτες με φράσεις.
- **Κυνήγι Αντικειμένων**
Τα παιδιά ψάχνουν στην τάξη για πραγματικά αντικείμενα που ταιριάζουν με τις κάρτες εικόνων.
- **Οικογένεια Τεσσάρων**
Τα παιδιά ομαδοποιούν κάρτες σε σύνολα των τεσσάρων (τροφές, χρώματα, αριθμοί, έργα τέχνης).



- **Το Παιχνίδι του μεγάλου Χάρτη της ΕΕ**

Τα παιδιά ονομάζουν ένα αντικείμενο, εντοπίζουν τη χώρα του και τοποθετούν ένα αστέρι στον χάρτη.

- **Σπασμένο Τηλέφωνο**

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες σε σειρές. Το πρώτο παιδί κάθε σειράς ψιθυρίζει μια λέξη στη νέα γλώσσα στο επόμενο παιδί. Η λέξη συνεχίζεται κατά μήκος της σειράς μέχρι το τελευταίο παιδί, που την λέει δυνατά. Η ομάδα ελέγχει αν η τελική λέξη ταιριάζει με την αρχική.

- **Εκλογές**

Τα παιδιά ψηφίζουν το αγαπημένο τους φαγητό, έκφραση, τραγούδι ή πολιτιστικό στοιχείο. Κάθε παιδί τοποθετεί αυτοκόλλητο ή κάρτα στο κουτί ψηφοφορίας ή πάνω στην εικόνα του αντικειμένου που επέλεξε. Στο τέλος, η τάξη μετράει τις ψήφους μαζί και ανακοινώνει τον νικητή.

- **Παραλλαγές:**

- **Εκλογές με θέμα χώρα:** Τα αντικείμενα ομαδοποιούνται ανά χώρα (τροφές, χοροί, χαιρετισμοί). Η τάξη ψηφίζει για την «Χώρα της Εβδομάδας».
- **Κατάταξη Top 3:** Αντί για μία ψήφο, τα παιδιά επιλέγουν τα τρία αγαπημένα τους αντικείμενα και τοποθετούν αυτοκόλλητα σε καθένα.
- **Δικαστήριο Τάξης:** Μικρές ομάδες λειτουργούν ως επιτροπές και εξηγούν γιατί ψήφισαν ένα συγκεκριμένο αντικείμενο χρησιμοποιώντας απλές προτάσεις.

- **Εβδομάδα Χώρας**

Αφού τα παιδιά εξοικειωθούν με μια ενότητα, οργανώνεται η «Εβδομάδα Χώρας». Οι δραστηριότητες μπορεί να περιλαμβάνουν: διακόσμηση της τάξης με αντικείμενα, εικόνες και χρώματα από τη χώρα, μαγείρεμα ή γευσιγνωσία παραδοσιακών φαγητών, προσκλήσεις άλλων τάξεων για μικρή παρουσίαση, εικονική περιήγηση σε σημαντικά μνημεία, τραγούδι και ακρόαση μουσικής από τη χώρα και χρήση κούκλας της χώρας ως ηγέτη των δραστηριοτήτων της τάξης.

3.3 Δραστηριότητες κίνησης και χορού



- **Μάθε Εθνικούς Χορούς**

Οι ομάδες μαθαίνουν σύντομα βήματα χορού από διαφορετικές χώρες και τα παρουσιάζουν στην τάξη ή στο σχολείο.

- **Αγώνας Τρέξε προς την Κάρτα**

Μεγάλες κάρτες βρίσκονται στο πάτωμα. Τα παιδιά τρέχουν προς τη σωστή κάρτα όταν ακούσουν τη λέξη.

- **Κυνήγι Θησαυρού (Εκδοση Αυλής)**

Πλαστικοποιημένες κάρτες ή αντικείμενα κρύβονται σε εξωτερικό χώρο. Τα παιδιά τα ψάχνουν και τα ονομάζουν.

- **Ζάρι Χειρονομιών**

Τα παιδιά ρίχνουν ένα ζάρι με χειρονομίες και λένε τη λέξη με τον απαιτούμενο τρόπο.

- **Πρόκληση Μίμησης και Τρεξίματος**

Τα παιδιά μιμούνται το αντικείμενο της κάρτας, λένε δυνατά τη λέξη στη γλώσσα που έχει επιλεγεί και στη συνέχεια τρέχουν και τοποθετούν την κάρτα στο σωστό καλάθι χώρας.

- **Παιχνίδι Διαδρομής στο Πάτωμα**

Οι κάρτες σχηματίζουν μια διαδρομή στο πάτωμα. Τα παιδιά πατούν πάνω σε κάθε κάρτα ενώ λένε τη λέξη στη γλώσσα που έχει επιλεγεί.

3.4 Δραστηριότητες μουσικής και ήχου

- **Μάντεψε τη χώρα του τραγουδιού**

Τα παιδιά ακούν σύντομα μουσικά αποσπάσματα και προσπαθούν να μαντέψουν από ποια χώρα προέρχεται το τραγούδι, ακόμη κι αν δεν καταλαβαίνουν τους στίχους.

- **Παιχνίδι αναγνώρισης οργάνων**

Τα παιδιά ακούν διάφορα μουσικά όργανα και τα ονομάζουν στη γλώσσα της ενότητας.

- **Πρόκληση τραγουδιού**

Οι ομάδες διαγωνίζονται για το ποια θυμάται και τραγουδά περισσότερους στίχους από τα τραγούδια που έχουν μάθει στις ενότητες.

- **Αποστολή**

Τα παιδιά λαμβάνουν μια αποστολή να ανακαλύψουν μουσικά όργανα που είναι κοινά ανάμεσα σε διαφορετικές χώρες, καθώς και όργανα που είναι ασυνήθιστα ή μοναδικά για καθεμία.



3.5 Δραστηριότητες χειροτεχνίας και δημιουργίας

- **Φτιάξε Κούκλα Χώρας**

Τα παιδιά δημιουργούν κούκλες που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές χώρες και τις χρησιμοποιούν σε παιχνίδια ρόλων.

- **Παιχνίδι Φεστιβάλ Φαγητού**

Τα παιδιά δημιουργούν πάγκους με φαγητά για κάθε χώρα και προσκαλούν άλλες τάξεις να ψηφίσουν τα αγαπημένα τους.

- **Μίνι-Μουσείο**

Τα παιδιά εκθέτουν έργα τέχνης από διάφορες χώρες και λειτουργούν ως ξεναγοί του μουσείου.

- **Πολυγλωσσικό Τετράδιο**

Τα παιδιά δημιουργούν ένα τετράδιο συλλέγοντας φαγητά, αριθμούς ή εκφράσεις από όλες τις γλώσσες.

- **Φτιάξε Όργανο**

Ακολουθώντας τις οδηγίες της Εργαλειοθήκης, τα παιδιά κατασκευάζουν ένα μουσικό όργανο και το επισημαίνουν σε πολλές γλώσσες.



7) Σύνδεσμοι στην πλατφόρμα

- Globetrotters. <https://globetrottersproject.eu/>
- Globetrotters. *Globetrotters project -Resources*.
<https://globetrottersproject.eu/resources/>
- Globetrotters. *Curriculum of the Discovery Modules*.
<https://globetrottersproject.eu/wp-content/uploads/2025/08/Globetrotters-Curriculum-of-the-Discovery-Modules.pdf>

8) Πρόσθετη Βιβλιογραφία

- Abu Al-Maali, E. A. O., & Siddiek, A. G. (2022). The role of the teacher's guide in enhancing English language education: A review of literature. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 10(1).
<https://www.arcjournals.org/pdfs/ijsell/v10-i1/1.pdf>
- Fatah, P. F. A. (2025, June 14). The effectiveness of gamification in enhancing English language learning outcomes. *JUPENSI*, 5(2), 304–320.
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v5i2.5238>
- Pernilla Sundqvist, S., Engström, S., & Charlotta. (n.d.). The teacher's guide's way of communicating with the teacher – within the subject of technology.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1471440.pdf>
- Tradanim. *Tradanim resources*. <https://www.tradanim.com>
- Tradanim. *Partner profile: Tradanim Belgium 25–26*.
<https://kamilala.org/en/partner/tradanim-belgium-25-26/>
- Tradanim. *Tradanim YouTube channel*.
https://www.youtube.com/channel/UCeytSYcTmVQnn7jbDpggp_g



9) Βιβλιογραφικές αναφορές

- Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. **Frontiers in Psychology**, **15**, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Brookfield, S. D. (2013). *The skillful teacher: On technique, trust, and responsiveness in the classroom* (3rd ed.). Jossey-Bass.
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-based learning in higher education: The pedagogical effect of Genially games in English as a foreign language instruction. *International Journal of Educational Methodology*, *8*(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2023). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, *55*(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Edmentum Inc. (2024). *Things parents should know about games, learning, and gamification*. Edmentum. <https://www.edmentum.com/articles/parents-games-learning-gamification>
- EGLE Network. (2025). *Creating interactive pedagogical stories with Genially: A practical guide*. <https://egle-network.eu/creating-interactive-pedagogical-stories-with-genially-a-practical-guide/>
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences* (10th anniversary ed.). Basic Books.
- Hayes, A., Turnbull, A., & Moran, N. (2018). *Universal Design for Learning to help all children read: Promoting literacy for learners with disabilities* (Toolkit for International Education Stakeholders, v4.1). Enabling Education Network (EENET), REACH/USAID. https://www.eenet.org.uk/resources/docs/Literacy%20for%20All%20toolkit_v4.1_0.pdf
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, *52*(1), 160–178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>
- Lorenzo-Lledó, A., Vázquez, E. P., Cabrera, E. A., & Lledó, G. L. (2023). Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: Análisis temático. *Retos*, *50*, 858–875. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>



- Perniola, C. (2024). *Gamification and game-based learning in early childhood and primary digital education*. European Digital Education Hub (EDEH), European Commission.
- Van den Abeele, V. (2021). *Apprendre les langues comme ça ? Ça change tout ! – La méthode Tradanim*. Tradanim. Retrieved November 27, 2025, from <https://www.tradanim.com/pop-a-lecole/>



Co-funded by
the European Union



Funded by the European Union.
Views and opinions expressed are
however those of the author(s) only
and do not necessarily reflect those
of the European Union or the
European Education and Culture
Executive Agency (EACEA). Neither
the European Union nor EACEA can
be held responsible for them.

Project number: KA220-
SCH-000257798

