



# DIDAGLO



καινοτόμες ενότητες  
διδασκαλίας για την  
εκμάθηση L2 από



ενήλικες



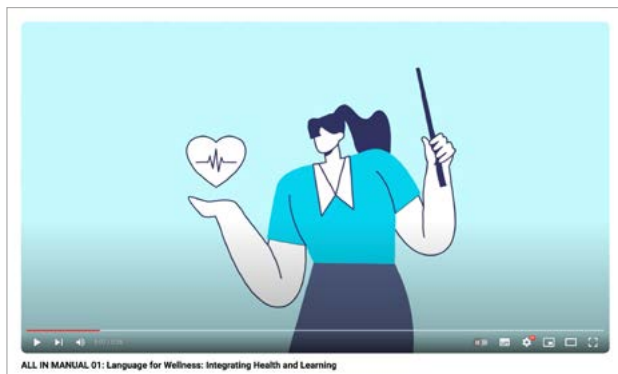
ενήλικες



Co-funded by  
the European Union

# VIDEOS

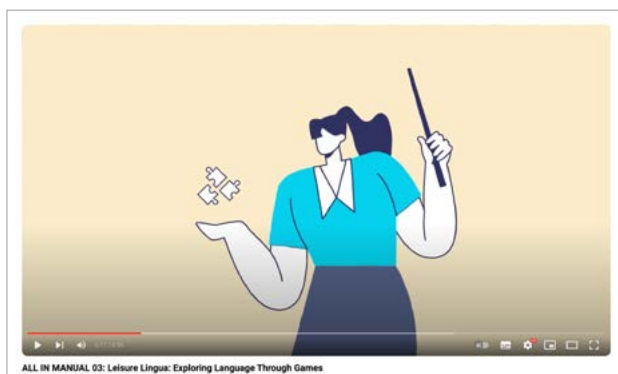
Παρακάτω θα βρείτε το βίντεο για κάθε ενότητα:



**UNIT 01:**  
**ΘΕΑΤΡΟ - ΥΓΕΙΑ**  
Ενσωματώνοντας την υγεία στην εκμάθηση ξένης γλώσσας



**UNIT 02:**  
**ΤΠΕ - ΣΤΕΓΑΣΗ**  
Εκμάθηση ξένης γλώσσας μέσω της θεματολογίας "Στέγαση"



**UNIT 03:**  
**ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΑΝΑΨΥΧΗ**  
Εξερεύνηση της γλώσσας μέσω του παιχνιδιού



**UNIT 04:**  
**ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**  
Κατάκτηση της γλώσσας μέσω της μικρής και της μεγάλης οθόνης  
Through TV and Film



# Εισαγωγή



Οι εκπαιδευόμενοι έχουν διαφορετικά είδη αναγκών που επηρεάζουν τη μάθησή τους κατά την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας. Αυτές οι ανάγκες είναι *προσωπικές* (σχετίζονται με την ηλικία, το φύλο, το πολιτισμικό υπόβαθρο, τα ενδιαφέροντα, το εκπαιδευτικό υπόβαθρο, τα κίνητρα), εξαρτώνται από τις *μορφές μάθησης* (προηγούμενη εμπειρία εκμάθησης γλωσσών, μαθησιακοί στόχοι και προσδοκίες για το μάθημα, αυτονομία του μαθητή, μαθησιακό κενό, για παράδειγμα το χάσμα μεταξύ του τρέχοντος επιπέδου και του επιπέδου-στόχου για τη γλωσσική επάρκεια και τη γνώση της κουλτούρας-στόχου), καθώς και *επαγγελματικές ανάγκες* (γλωσσικές προϋποθέσεις για απασχόληση, κατάρτιση ή εκπαίδευση). Οι δάσκαλοι που εργάζονται με ενήλικες που διέρχονται το καθεστώς της μετανάστευσης πρέπει να είναι ικανοί να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των εκπαιδευόμενων. Γι' αυτό είναι προφανές από τα παραπάνω, ότι διαφορετικοί άνθρωποι έχουν διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες. Ως εκ τούτου, πρέπει να διδάσκονται με διάφορους τρόπους και πρέπει να μάθουν κάθε είδους διαφορετικά πράγματα στην τάξη όταν μελετούν το L2. Εξ ου και η σημασία των γλωσσικών αναγκών, η σπουδαιότητα των οποίων υπογραμμίζεται πολλές φορές στο Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες. Πράγματι, το Συμβούλιο της Ευρώπης (2002: 4) επιβεβαιώνει ότι κάθε πρόταση διδασκαλίας πρέπει να επικεντρώνεται στους εκπαιδευόμενους και στις ανάγκες τους, προκειμένου να βρεθεί ο εκπαιδευόμενος στο προσκήνιο της διδακτικής σχέσης θεμελιώνοντας τη διδασκαλία και τη μάθηση γλωσσών πάνω στις ανάγκες των μαθητών, στα κίνητρα, στα χαρακτηριστικά και στους πόρους. Λαμβάνοντας υπόψη τις ειδικές ανάγκες αυτών που μας έδωσαν πληροφορίες, ένα μέρος από τους πολλούς ενήλικες μετανάστες που διαμένουν στις τέσσερις χώρες εταίρους του προγράμματος ALL-IN, οι περιγραφικοί δείκτες, οι γλωσσικές δραστηριότητες, οι πηγές για τη διδασκαλία του εγγραμματισμού και η δεύτερη γλώσσα που απεικονίζονται στην έκθεση LASLLIAM αποτελούν ένα καλό σημείο εκκίνησης για την παροχή πρακτικής υποστήριξης για την αποτελεσματική εφαρμογή της αντίστοιχης πολιτικής πρακτικής και την ενθάρρυνση χρήσης καλών πρακτικών υψηλής ποιότητας στην παροχή γλωσσικών μαθημάτων.

Στον απόηχο αυτών των σημαντικών ευρωπαϊκών κειμένων, ως μέρος του προγράμματος ALL IN, πραγματοποιήσαμε έρευνα για να καθορίσουμε τις γλωσσικές, επικοινωνιακές και πολιτιστικές ανάγκες των ενηλίκων μεταναστών που διαμένουν στην Ιταλία, τη Γερμανία, την Ελλάδα και την Ισπανία. Χάρη σε αυτήν την έρευνα, δημιουργήθηκαν οι *Οδηγίες για καινοτόμες μεθοδολογίες και προσεγγίσεις στη διδασκαλία του L2 σε ενήλικες που βιώνουν μετανάστευση και εκτοπισμό*. Αυτές οι Οδηγίες υπογραμμίζουν επίσης τις γλωσσικές και διδακτικές ανάγκες των εκπαιδευτικών ώστε να ανταποκριθούν στις ανάγκες των μαθητών. Αυτές οι κατευθυντήριες

γραμμές είναι σύμφωνες με τους *Στοχο-προσηλωμένους δείκτες Συν-εργασίας*, όπως περιλαμβάνονται στην έκθεση LASLLIAM. Αυτή η «Στοχοκεντρική Συν-εργασία εστιάζει σε δραστηριότητες που βασίζονται σε καθήκοντα, όπου ο εκπαιδευόμενος και ο συνομιλητής του πρέπει να συνεργαστούν προκειμένου να επιτύχουν έναν κοινό στόχο. Επομένως, οι δείκτες αναφέρονται τόσο σε επίσημα όσο και σε άτυπα πλαίσια. Οι βασικές έννοιες που εφαρμόζονται στην κλίμακα περιλαμβάνουν τα ακόλουθα: ευκολία ακρόασης και ομιλίας; όπως περιγράφεται στις ενότητες για την προφορική πρόσληψη και παραγωγή· πολυπλοκότητα στις οδηγίες: από την ενεργοποίηση βασικών οδηγιών κυρίως με τη γλώσσα του σώματος έως την πράξη με πιο περίπλοκες οδηγίες (π.χ. που αφορούν ώρες, τοποθεσίες και αριθμούς) βαθμός δέσμευσης και ρόλος στην αλληλεπίδραση: από την απάντηση σε μια πρόταση και αργότερα από τη αίτηση και την παροχή άδειας» (Συμβούλιο της Ευρώπης, 2022: 71).

Σύμφωνα με αυτή την προοπτική, η ανάλυση αναγκών αποδεικνύεται ένα προνομιακό εργαλείο για όλα τα εμπλεκόμενα μέρη: αφενός αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμη για τον δάσκαλο, σε όλες τις φάσεις του εκπαιδευτικού προγράμματος, αφετέρου είναι απαραίτητη για τον μαθητή, ο οποίος μπορεί να στοχαστεί πιο κριτικά για τις προσωπικές του δυσκολίες και την πρόοδο. Τόσο ο δάσκαλος όσο και ο εκπαιδευόμενος αναλαμβάνουν έναν βαθμό επίγνωσης που να επιτρέπει μια συγκεκριμένη συνεργασία, με στόχο την επίλυση των προβλημάτων που περιλαμβάνει κάθε μορφή διδασκαλίας ή μάθησης. Όπως αναφέρει ο Vedovelli (2001: 36) «το κίνητρο έρχεται να παίξει έναν σημαντικό ρόλο, ίσως όσο και αυτός των γλωσσικών χαρακτηριστικών ενός δομικού τύπου για την ικανότητα εκμάθησης της νέας γλώσσας και της διαρκούς ανάπτυξης της αυθόρμητης ή/και καθοδηγούμενης μαθησιακής διαδικασίας». Επομένως, το κίνητρο είναι η αφετηρία που καθιστά δυνατή κάθε μορφή μάθησης και που παίζει κεντρικό ρόλο στην ανάλυση των αναγκών. Πράγματι, το τελευταίο αποτελεί την προκαταρκτική εργασία που οδηγεί στον καθορισμό των στόχων ενός μαθήματος, της δομής του προγράμματος και στην επιλογή συγκεκριμένων στρατηγικών διδασκαλίας για ένα συγκεκριμένο είδος κοινού. Αναφορικά με τους ενήλικες που βιώνουν τη μετανάστευση, υπό το φως των κύριων ευρωπαϊκών κειμένων, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι οι κύριες γλωσσο-επικοινωνιακές ανάγκες τους χωρίζονται σε τουλάχιστον έξι συγκεκριμένους τομείς: διαδικασία υποδοχής, οικογένεια, σχολείο, εργασία, υγεία, ελεύθερος χρόνος. Από αυτή την άποψη, είναι σαφές ότι η ανάλυση των επικοινωνιακών αναγκών δικαιολογείται από την ανάγκη να προσδιοριστεί με ακρίβεια το είδος της επικοινωνιακής ικανότητας που απαιτεί κάθε άτομο, προκειμένου να επικεντρώσει την προσοχή και τις προσπάθειές του αποκλειστικά στη γλώσσα που θα χρησιμοποιήσει επί του πρακτέου στη συνέχεια. Το εκπαιδευτικό σχέδιο που βασίζεται στο προφίλ του εκπαιδευόμενου θα είναι με αυτόν τον τρόπο πολύ παρακινητικό και αποτελεσματικό.

Σύμφωνα με αυτές τις θεωρητικές παραδοχές, ως μέρος του προγράμματος ALL IN, οι προτάσεις του διδακτικού υλικού σχεδιάστηκαν σύμφωνα με τις ανάγκες των ενηλίκων που βιώνουν τη μετανάστευση και τον εκτοπισμό και υπήρχε ως προϋπόθεση για να μάθουν τις γλώσσες των χωρών εταίρων του προγράμματος ALL IN: γερμανικά, ελληνικά, ιταλικά και ισπανικά. Ο στόχος κάθε προγράμματος σπουδών είναι να αναπτύξει την ικανότητα για μια αποτελεσματική χρήση της γλώσσας ώστε να υπάρχει επικοινωνία για πρακτικά θέματα. Η διάρθρωση του διδακτικού



υλικού βασίζεται στις συνδεδεμένες γλωσσικές δεξιότητες ακρόασης, ανάγνωσης, ομιλίας και γραφής, και είναι θεμελιωμένη πάνω στις ανάγκες των μαθητών σε σχέση με την κοινωνία υποδοχής. Κάθε διδακτικό πρόγραμμα στοχεύει επίσης να προσφέρει γνώσεις για τον πολιτισμό των χωρών υποδοχής. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα του IO1, οι γλωσσικές δραστηριότητες αυτών των εκπαιδευτικών προγραμμάτων αφορούσαν πρακτικά επικοινωνιακά ζητήματα: ΤΠΕ (VHS), Παιχνίδι (Διορθόδοξο Κέντρο της Εκκλησίας της Ελλάδος), Μουσική (Per Esemprio), Αθλητισμός (Unistrasi), Θέατρο (Guarani) και τηλεοπτικές σειρές (Cospe). Με βάση τις γλωσσικές ανάγκες όσων μας έδωσαν τις πληροφορίες και λαμβάνοντας υπόψη τις προκλήσεις και τις ιδιαιτερότητες των τεσσάρων χωρών που συμμετέχουν στο πρόγραμμα, τα αναλυτικά προγράμματα λαμβάνουν επίσης υπόψη τις ακόλουθες καινοτόμες διδακτικές προσεγγίσεις: Ολική Φυσική Ανταπόκριση, Επικοινωνιακή προσέγγιση, Διδασκαλία Γλωσσών βάσει Καθηκόντων, Υποβοηθούμενη από Υπολογιστή Εκμάθηση Γλωσσών, Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας, Προσέγγιση Συνεργατικής μάθησης.

Λαμβάνοντας υπόψη το αναλυτικό διδακτικό πρόγραμμα, δημιουργήθηκε ένα εγχειρίδιο για τη διδασκαλία της ιταλικής, γερμανικής, ελληνικής και ισπανικής γλώσσας σε ενήλικες μετανάστες που διαμένουν αντίστοιχα σε αυτές τις χώρες. Το εγχειρίδιο με τίτλο «*DIDAGLO: καινοτόμες διδακτικές ενότητες για ενήλικες L2*» χωρίζεται σε διαφορετικές ενότητες και κάθε ενότητα χωρίζεται σε διαφορετικές διδακτικές δραστηριότητες. Οι ενότητες είναι: Θέατρο – Guarani, ΤΠΕ – VHS, Παιχνίδι – Διορθόδοξο Κέντρο της Εκκλησίας της Ελλάδος, Τηλεοπτικές Σειρές – COSPE. Στην πραγματικότητα, μία καινοτόμος πτυχή του εγχειριδίου είναι ότι κάθε θέμα εξηγείται μέσω συγκεκριμένων εργαλείων και πλαισίων διδασκαλίας: Υγειονομική περίθαλψη-Γλώσσα για την ευεξία: Ενσωμάτωση της υγείας και της μάθησης μέσω του θεάτρου· Στέγαση-Home Talk: Η εκμάθηση γλωσσών μέσω της στέγασης διευκολύνεται με τη χρήση νέων ψηφιακών τεχνολογιών· Ελεύθερος χρόνος με τίτλο Leisure Lingua: Exploring Language Through Games παρουσιάζεται μέσα από το παιχνίδι· το εκπαιδευτικό θέμα με τίτλο Series Speak: Mastering Language Through TV and Film απεικονίζεται μέσα από τηλεοπτικές σειρές. Μετά το σχεδιασμό και τις εφαρμογές τους, οι πιλοτικές δραστηριότητες έχουν υλοποιηθεί στις τακτικές διδακτικές δραστηριότητες κάθε εταίρου. Οι διδακτικές ενότητες έχουν χρησιμοποιηθεί και στις τέσσερις χώρες που συμμετέχουν στο πρόγραμμα με πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα.



# Θέατρο - Υγεία

ενσωματώνοντας την υγεία στην εκμάθηση ξένης γλώσσας

## 1. ΕΛΕΓΧΟΣ ΥΓΕΙΑΣ

**Συνολική διάρκεια:** 45 λεπτά

**Απαραίτητα υλικά:** Λίστα λεξιλογίου.

**Ομάδα-στόχος:** Ενήλικες μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.

## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η εκμάθηση του λεξιλογίου που σχετίζεται με την υγεία και η εξάσκηση στην περιγραφή των συμπτωμάτων. Η δραστηριότητα θα τους επιτρέψει επίσης να χρησιμοποιήσουν τη λεκτική και μη λεκτική γλώσσα.

Πρώτα ο δάσκαλος θα αναπτύξει ένα σκηνικό, π.χ. μια ζεστή καφετέρια όπου δύο φίλοι συζητούν χαλαρά ενώ πίνουν ένα ποτό.

Δύο άτομα θα έχουν το ρόλο των φίλων και οι υπόλοιποι συμμετέχοντες θα είναι το κοινό. Η δραστηριότητα θα βασίζεται στον αυτοσχεδιασμό, έτσι, το κοινό θα φωνάζει κατά διαστήματα λεξιλόγιο που σχετίζεται με την ιατρική και οι μαθητές/ηθοποιοί θα πρέπει να προσθέσουν τη λέξη στη συζήτησή τους. Συνιστούμε στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει έναν κατάλογο με το λεξιλόγιο και να τον αναθεωρήσει με τους συμμετέχοντες εκ των προτέρων. Το θέμα της συζήτησης θα περιστρέφεται γύρω από την αδιαθεσία που νιώθει κάποιος από τους συνομιλητές. Για παράδειγμα:

*Φίλος 1: (Κοιτάζει ανήσυχος) Γεια σου, XXX. Πώς αισθάνεσαι τελευταία; Ξέρεις, από άποψη υγείας;*

*Φίλος 2: (σκεπτόμενος) Λοιπόν, έχω κάποια ασυνήθιστα συμπτώματα τελευταία. Έχω συχνούς πονοκεφάλους και αυτό έχει αρχίσει να με ανησυχεί. Δεν είμαι σίγουρη/ος τι τους προκαλεί.*

*Φίλος 1: (Υποστηρικτικά) Λυπάμαι που το ακούω αυτό. Είναι σημαντικό να τα ελέγξεις αυτά. (Απευθυνόμενος στο ακροατήριο) Μπορεί κάποιος να μας πει έναν ιατρικό όρο που σχετίζεται με τους πονοκεφάλους και να τον χρησιμοποιήσουμε στη συζήτησή μας;*

*(Μέλος του κοινού φωνάζει: 'Ημικρανία!')*



2. ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΓΙΑΤΡΟΥ
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 1 ώρα και 30 λεπτά
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> Σενάρια για κάθε ζεύγος.
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Ενήλικες μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο Α1-Α2.
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<p>Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εξασκηθούν στον τύπο ευγενείας (αυτός θα αλλάζει ανάλογα με τη γλώσσα που μαθαίνουν), να κατανοήσουν απλές οδηγίες και να εξασκηθούν στο λεξιλόγιο που σχετίζεται με την υγεία.</p> <p>Αρχικά ο δάσκαλος θα δημιουργήσει ένα σκηνικό, π.χ. <i>ιατρείο όπου ο γιατρός ρωτά τον ασθενή τον λόγο της επίσκεψής του.</i></p> <p>Η ομάδα θα χωριστεί σε ζευγάρια. Πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων, οπότε ένας από τους συμμετέχοντες θα παίξει τον γιατρό και ο άλλος τον ασθενή.</p> <p>Ο δάσκαλος θα δώσει σε κάθε ζεύγος ένα διαφορετικό σενάριο με την περιγραφή διαφορετικών συμπτωμάτων. Για παράδειγμα:</p> <p><i>Γιατρός: (φιλικά) Γεια σας, XXX. Πώς μπορώ να σας βοηθήσω σήμερα; Ποιο είναι το πρόβλημα σας;</i></p> <p><i>Ασθενής: (Νευρικά) Γεια σας, γιατρέ. Αισθάνομαι πολύ άσχημα τελευταία. Έχω κάποια ανησυχητικά συμπτώματα.</i></p> <p><i>Γιατρός: (Κατανοώντας) Μάλιστα.</i></p> <p><i>Ασθενής: (βήχας) Είχα έναν επίμονο βήχα, μαζί με πυρετό. Ήταν πραγματικά δυσάρεστο.</i></p> <p><i>Γιατρός: (Ανησυχώντας) Λυπάμαι που το ακούω αυτό.</i></p> <p><i>Γιατρός: Ακούγεται σαν να έχετε λοίμωξη του αναπνευστικού. Θα σας κάνω κάποιες εξετάσεις για να το επιβεβαιώσω, αλλά προς το παρόν, σας συνιστώ ξεκούραση, υγρά και συνταγογραφημένα φάρμακα για το βήχα για να σας ανακουφίσουν από τα συμπτώματα.</i></p> <p><i>Ασθενής: (ανακουφισμένος) Σας ευχαριστώ. Ανησύχησα πολύ, αλλά η διάγνωσή σας με ηρεμεί.</i></p> <p>Τα ζευγάρια θα πρέπει να έχουν στη διάθεσή τους 15 λεπτά για να εξασκηθούν στα σύντομα σενάρια τους και στη συνέχεια θα παίξουν όλοι μαζί για τους υπόλοιπους, ένας-ένας.</p>



3. ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 1 ώρα
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> Ρόμπα Φαρμακοποιού (συνιστάται)
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο Α1-Α2.
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εφαρμόσουν οι μαθητές, όλα όσα έμαθαν στην πράξη αυτοσχεδιάζοντας σε μια συζήτηση. Θα συνεχίσουν επίσης να εξασκούνται στον τύπο ευγενείας και στο λεξιλόγιο που σχετίζεται με την υγεία.</p> <p>Αρχικά ο δάσκαλος θα δημιουργήσει το κατάλληλο περιβάλλον, π.χ. <i>ένα φαρμακείο όπου ο ασθενής μπαίνει για να παραγγείλει τα φάρμακά του.</i></p> <p>Δύο άτομα θα ξεκινήσουν το παιχνίδι ρόλων και θα δημιουργήσουν αυθόρμητα μια συζήτηση μεταξύ του φαρμακοποιού και του ασθενούς. Μετά από λίγα λεπτά, ο δάσκαλος θα επιλέξει δύο διαφορετικούς συμμετέχοντες από το κοινό και θα τους ζητήσει να συνεχίσουν τον αυτοσχεδιασμό. Αυτό μπορεί να γίνει όσες φορές ο εκπαιδευτικός κρίνει απαραίτητο, ώστε να συμμετέχουν όλοι.</p>





#### 4. ΟΜΑΔΙΚΗ ΘΕΡΑΠΕΙΑ

**Συνολική διάρκεια:** 1 ώρα και 30 λεπτά

**Απαραίτητα υλικά:** Διαφορετικές μάσκες για κάθε συναίσθημα.

**Ομάδα-στόχος:** Ενήλικες μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο Α1-Α2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εμποδίσουν οι μαθητές λεξιλόγιο σχετικό με τα συναισθήματα και να εκφραστούν στη γλώσσα στόχο. γ

Όλοι θα καθίσουν σε έναν κύκλο και ο δάσκαλος θα δώσει μια μάσκα στον καθένα τους. Ο δάσκαλος θα ενεργήσει ως ψυχολόγος και θα αρχίσει να κάνει ερωτήσεις σε κάθε συμμετέχοντα σχετικά με τα συναισθήματά τους ανάλογα με τη μάσκα που φορούν. Οι συμμετέχοντες οφείλουν να περιγράψουν αυτά τα συναισθήματα

Για παράδειγμα:

*Ψυχολόγος: Μπορείτε να μοιραστείτε μαζί μας πώς αισθάνεστε;*

*Άτομο με μάσκα που αντιπροσωπεύει την ευτυχία: Αισθάνομαι υπέροχα! Ασχολούμαι με τα χόμπι μου, επενδύω σε θετικές ανθρώπινες σχέσεις και φροντίζω τον εαυτό μου, στοιχεία, τα οποία ενισχύουν την ευτυχία μου.*

#### 5. ΘΕΑΤΡΟ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΕΚΦΡΑΣΕΩΝ

**Συνολική διάρκεια:** 2 ώρες

**Απαραίτητα υλικά:** Κάρτες με διάφορα συναισθήματα γραμμένα πάνω τους (χαρούμενα, λυπημένα, θυμωμένα, έκπληκτα, φοβισμένα κ.λπ.).

Καπέλα, κασκόλ ή οποιαδήποτε αξεσουάρ μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να ερμηνεύσουν το συναίσθημα που τους έχει ανατεθεί.

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο Α1-Α2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.



## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να μάθουν λεξιλόγιο σχετικό με τα συναισθήματα και να εκφραστούν στη γλώσσα στόχο. Επιπλέον, να ενισχύσουν την κατανόηση και τις δεξιότητες προφορικής επικοινωνίας.

Πρώτα απ' όλα, θα εμπλακούν σε μια δραστηριότητα που θα σπάσει τον πάγο για να εξοικειωθούν οι μαθητές μεταξύ τους και με το χώρο. Μπορεί να είναι το παιχνίδι "2 αλήθειες και 1 ψέμα", στο οποίο ο καθένας συστήνεται με 3 στοιχεία για τον εαυτό του και στη συνέχεια οι άλλοι πρέπει να εντοπίσουν το ψέμα. Κατόπιν, ο δάσκαλος κάνει μια γρήγορη επανάληψη των γλωσσικών στοιχείων που σχετίζονται με τα συναισθήματα.

Εν συνεχεία, ο δάσκαλος θα μοιράσει τις κάρτες που αντιστοιχούν σε κάθε μαθητή με ένα συγκεκριμένο συναίσθημα και θα συζητήσουν πώς αυτό εκφράζεται συνήθως. Μετά θα επιλέξουν ένα αξεσουάρ για να ενισχύσουν την έκφραση του συναισθήματος που τους έχει ανατεθεί.

Οι μαθητές συμμετέχουν ατομικά σε αυτοσχεδιαστικές ασκήσεις, εκφράζοντας το συναίσθημα που τους έχει ανατεθεί μέσω κίνησης και χειρονομιών. Σχηματίζουν για αυτό το σκοπό μικρές ομάδες, για πιο εύκολη εξάσκηση. Αφού δουλέψουν πάνω σε αυτές τις σκηνές, δίνει ο καθένας τους παράσταση μπροστά στο "κοινό" (τους άλλους συμμαθητές τους).

## 6. ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

**Συνολική διάρκεια:** 2 ώρες

**Απαραίτητα υλικά:** Κάρτες με εικόνες από ιατρικά εργαλεία (θερμόμετρο, πιεσόμετρο, στηθοσκόπιο κ.λπ.)

**Ομάδα-στόχος:** Ενήλικες μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Ένας χώρος που θεωρείται η σκηνή και ένας χώρος για το κοινό. Για το κοινό μπορούν να χρησιμοποιηθούν καρέκλες.



## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η εκμάθηση του λεξιλογίου που σχετίζεται με τα ιατρικά όργανα που χρησιμοποιεί το υγειονομικό προσωπικό. Επιπλέον, να ενισχύσει τη φυσική ανταπόκριση και τη συνεργατική μάθηση.

Πρώτα απ' όλα, ο δάσκαλος θα επαναλάβει με τους μαθητές το λεξιλόγιο που αντιστοιχεί στα όργανα υγείας. Στη συνέχεια, οι μαθητές θα χωριστούν σε ζευγάρια και ο δάσκαλος θα μοιράσει διαφορετικές κάρτες σε διαφορετικές ομάδες.

Αυτά τα ζευγάρια θα έχουν 30 λεπτά για να εξασκηθούν στην παρουσίαση του οργάνου που υπάρχει στην κάρτα τους σε μικρές ομάδες. Στη συνέχεια, ο καθένας από αυτούς θα παίξει χωρίς να του επιτραπεί να μιλήσει και οι συμμαθητές του θα πρέπει να μαντέψουν το όργανο που τους ανατέθηκε.

### Αξιολόγηση:

Στο τέλος κάθε δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός θα συγκεντρώνει τους συμμετέχοντες και θα τους ρωτά τι έμαθαν, πώς ένιωσαν και μπορούν να μοιραστούν και να ανταλλάξουν διάφορες εμπειρίες που σχετίζονται με τη δραστηριότητα.

## ΤΠΕ - Στέγαση

Εκμάθηση ξένης γλώσσας μέσω της θεματολογίας  
“Στέγαση”

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 - ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΟΣ

**Συνολική διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες (90 λεπτά)

**Απαιτούμενα υλικά:** έξυπνα κινητά, φορητός υπολογιστής ή tablets, σταθερός υπολογιστής Υπολογιστής του δασκάλου με πρόσβαση στο διαδίκτυο.

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο μεταξύ A2 και B1.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/απαιτήσεις:** διάταξη θρανίων σε μορφή Π, ελεύθερα προσβάσιμο WiFi



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια υπολογιστή  
Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου

**Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:**

- κατανοούν και να διεξάγουν μια τηλεφωνική συνομιλία για "εύρεση διαμερίσματος".
- αναγνωρίζουν τις συντομογραφίες στις αγγελίες διαμερισμάτων
- συντάσσουν αγγελία για εύρεση/ενοικίαση διαμερίσματος
- αναζητούν αγγελίες διαμερισμάτων στο Διαδίκτυο
- συζητούν για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα ενός διαμερίσματος

### **1. Διαβάστε τις πληροφορίες σχετικά με το βίντεο "Αναζήτηση στέγασης".**

Το βίντεο δείχνει μια τηλεφωνική συνομιλία μεταξύ της Ελένης, η οποία αναζητά νέο διαμέρισμα, και της Γεωργίας, η οποία έχει ένα κενό διαμέρισμα προς ενοικίαση. Η Ελένη έχει διαβάσει την αγγελία διαμερίσματος στην εφημερίδα και τώρα επικοινωνεί με την Γεωργία, για να πληροφορηθεί για την τοποθεσία του διαμερίσματος, το μηνιαίο ενοίκιο και το μέγεθος του διαμερίσματος. Κανονίζουν μια επίσκεψη στο διαμέρισμα για την επόμενη ημέρα.

### **2. Δείτε το βίντεο και αποφασίστε: σωστό ή λάθος;**

[https://youtu.be/4r9Lr4BYyLE?si=N4RCqRTBlaOo4\\_yV](https://youtu.be/4r9Lr4BYyLE?si=N4RCqRTBlaOo4_yV)

	ΣΩΣΤΟ	ΛΑΘΟΣ
1) Η Ελένη μιλάει στο τηλέφωνο με τη γειτόνισσά της.		
2) Το διαμέρισμα είναι ήδη νοικιασμένο.		
3) Η Ελένη ψάχνει διαμέρισμα με σχετικά χαμηλό ενοίκιο.		
4) Η Γεωργία πιστεύει ότι το ενοίκιο είναι συμφερτικό.		
5) Τα κοινόχρηστα είναι επιπλέον της τιμής του ενοικίου.		
6) Το νέο διαμέρισμα βρίσκεται σε κεντρικό σημείο της πόλης.		
7) Η Γεωργία είναι και ιδιοκτήτρια του διαμερίσματος.		
8) Η επίσκεψη στο προς ενοικίαση διαμέρισμα έχει προγραμματιστεί για την επόμενη εβδομάδα.		



**3. Δείτε ξανά το βίντεο. Ποια απάντηση είναι σωστή; Σημειώστε την.**

<b>1. Η Ελένη προς το παρόν δουλεύει</b>	
α. με πλήρη απασχόληση	
β. με ημι-απασχόληση	
γ. σε ένα κεντρικό κατάστημα	

<b>2. Ο λογαριασμός της ΔΕΗ</b>	
α. συμπεριλαμβάνεται στο ενοίκιο	
β. δεν συμπεριλαμβάνεται στο ενοίκιο	
γ. πληρώνεται από τον ιδιοκτήτη του διαμερίσματος	

<b>3. Το βασικό ενοίκιο για το διαμέρισμα είναι μηνιαίο της τάξης των</b>	
a) 200 ευρώ	
b) 300 ευρώ	
c) 400 ευρώ	

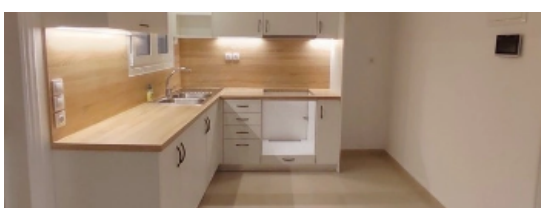


**4. Παρακολουθήστε ξανά το βίντεο. Επαναλάβετε την τηλεφωνική συνομιλία με τον διπλανό ή κάποιον/α συμμαθητή/συμμαθήτριά σας σε μορφή παιχνίδι ρόλων. Εμπλουτίστε τον διάλογο και με τις εξής ερωτήσεις:**

- Πότε είναι ελεύθερο το διαμέρισμα;
- Πόσο κοστίζει το ενοίκιο με θέρμανση;
- Διαθέτει το διαμέρισμα μπαλκόνι;
- Πότε μπορώ να μετακομίσω;
- Πώς λειτουργεί η θέρμανση;
- Πόσο είναι η προκαταβολή;

**5. Δείτε τις αγγελίες ενοικιαζόμενων διαμερισμάτων που ακολουθούν.**

**α.** Αποδώστε την αγγελία σε κείμενο στη διπλανή στήλη, χρησιμοποιώντας αν θέλετε και στοιχεία που ίσως δεν εμφανίζονται στη φωτογραφία, όπως τοποθεσία, ύπαρξη βοηθητικών χώρων όπως υπέργειου ή υπογείου χώρου στάθμευσης, υπόγειας αποθήκης, κήπου, πισίνας, π.χ.



Διαμέρισμα 58 τ.μ.

**580 €** | 10 €/τ.μ.



1ος x2 x1 1976



Διαμέρισμα 100 τ.μ.

**1.800 €** | 18 €/τ.μ.



1ος x3 x2 2024



 <p><b>Διαμέρισμα 70 τ.μ.</b> <b>850 €   12 €/τ.μ.</b></p> <p>Υπερυψωμ... 🛏 x1 🚿 x1</p>	
 <p><b>Μεζονέτα 145 τ.μ.</b> <b>1.000 €   7 €/τ.μ.</b></p> <p>3ος, 4ος 🛏 x3 🚿 x1 🏠 1993</p>	
 <p><b>Διαμέρισμα 35 τ.μ.</b> <b>460 €   13 €/τ.μ.</b></p> <p>Ημιυπόγειο 🛏 x1 🏠 1985</p>	

**β. Εργασία σε ζευγάρια:** επιλέξτε με τον διπλανό/την διπλανή σας μια φωτογραφία και την περιγραφή της και δημιουργήστε σε παιχνίδι ρόλων έναν εικονικό διάλογο, όπου θα μοιραστείτε τους ρόλους του ιδιοκτήτη και του υποψήφιου ενοικιαστή. Αφήστε την φαντασία σας ελεύθερη. Επιλέξτε από τα ζεύγη:

- α. δύσκολος ιδιοκτήτης, ενοικιαστής με μεγάλη οικογένεια
- β. καλός ιδιοκτήτης, ενοικιαστής με κατοικίδιο
- γ. απαιτητικός ιδιοκτήτης (δεν παζαρεύει την τιμή του ενοικίου), ενοικιαστής με εργασία που δεν πληρώνεται κάθε μήνα
- δ. νέος ιδιοκτήτης, πολύτεκνος ενοικιαστής με μεγάλο αμάξι



ε. ιδιόρρυθμος ιδιοκτήτης που κατοικεί στην ίδια πολυκατοικία, ενοικιαστής φοιτητής από την επαρχία

στ. ιδιοκτήτης μεγάλης ηλικίας, νεαρό ζευγάρι σε συμβίωση με δύο σκυλιά

ζ. ιδιοκτήτης που ζει στην επαρχία και συλλέγει το ενοίκιο μέσω τραπέζης, ενοικιαστής, που ζει μόνος του, με μη σταθερή εργασία

η. ιδιοκτήτης που μένει στην ίδια περιοχή, ενοικιαστής αλλοδαπός, που σκέπτεται να φέρει σύντομα την οικογένειά του στην Ελλάδα

**6. Διαβάστε τις αγγελίες για τρία διαμερίσματα και δείτε τα σχέδια για τέσσερα διαμερίσματα. Βρείτε το σωστό σχέδιο για κάθε αγγελία. (Δεν υπάρχει κατάλληλη αγγελία για ένα σχέδιο).**

Κατοικία 3 δωματίων, 100 τ.μ., 395 ευρώ χωρίς κοινόχρηστα και θέρμανση, Κυψέλη: 3ος όροφος, WC, μικρό μπαλκόνι, διαθέσιμη από 1.5. Τηλ.: 210 563456

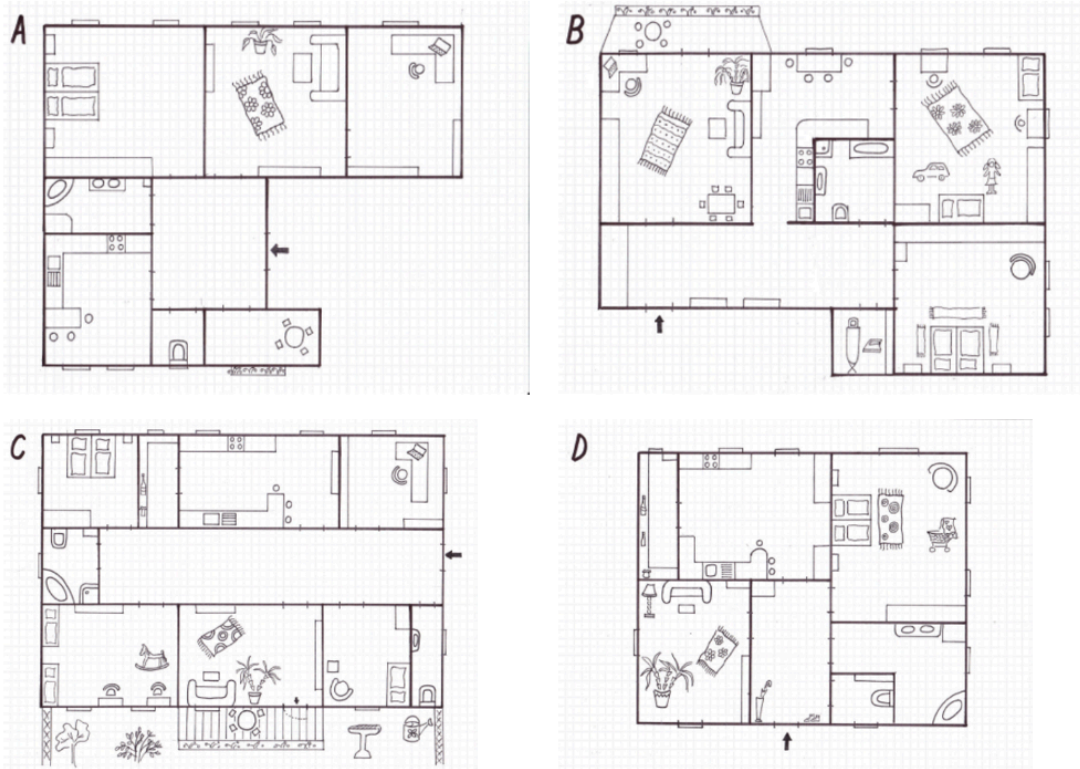
Διαμέρισμα 5 δωματίων, 130 τ.μ., 750 ευρώ χωρίς κοινόχρηστα και θέρμανση, κεντρικό σημείο, νεόκτιστη πολυκατοικία, ισόγειο, μικρός κήπος, αίθριο, τροφαποθήκη, WC. Τηλ. (βραδινές ώρες): 210 678932

Διαμέρισμα 3 δωματίων, 90 τ.μ., 850 ευρώ χωρίς θέρμανση, έτος κατασκευής 2004, νότιο μπαλκόνι, αποθηκούλα, διαθέσιμο από 1.6. τηλ.: 210 234674

Κάτοψη διαμερίσματος	Αγγελία
A	
B	
Γ	
Δ	







7. Γράψτε μια αγγελία για το σχέδιο για το οποίο δεν υπάρχει αγγελία.

8. **Υπόθεση:** Μια μικρή οικογένεια (4 άτομα) αναζητά διαμέρισμα σε μια μικρή πόλη. Τα παιδιά τους είναι 7 και 4 ετών και τους αρέσει να παίζουν έξω και να κάνουν ποδήλατο. Και οι δύο γονείς τους εργάζονται και έχουν αυτοκίνητο.

α. Πώς πιστεύετε ότι πρέπει να είναι ένα κατάλληλο διαμέρισμα για αυτή την οικογένεια; Συζητήστε τα ακόλουθα σημεία με τον συνομιλητή σας:

- Μέγεθος διαμερίσματος;
- Τοποθεσία κατοικίας;
- Κόστος ενοικίασης;
- Υπόγειος ή υπέργειος χώρος στάθμευσης;
- Παιδική χαρά; Παιδικοί χώροι ψυχαγωγείας;
- Σχολείο/νηπιαγωγείο;



β. Εργασία σε ζευγάρια: Γράψτε μια αγγελία αναζήτησης διαμερίσματος για την οικογένεια. Αρχικά, βρείτε πώς να γράψετε μια τέτοια αγγελία στο διαδίκτυο.

<https://www.xe.gr/property/s/enoiKIaseis-katoikion>

<https://www.spitionline.gr/el>

<https://www.spiti24.gr/>

γ. Ψάξτε στο διαδίκτυο για διαθέσιμα ενοικιαζόμενα διαμερίσματα στην πόλη και βρείτε ένα κατάλληλο διαμέρισμα για τη μικρή οικογένεια. Επιλέξτε τρία διαμερίσματα. Καταγράψτε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε διαμερίσματος. Συζητήστε ως ομάδα και αποφασίστε από κοινού για το διαμέρισμα που ταιριάζει καλύτερα στην οικογένεια.

9. Επαναλάβετε το λεξιλόγιο που μάθατε. Μπορείτε να βρείτε όλες τις λέξεις; (Η συγκεκριμένη δραστηριότητα μπορεί να εμφανιστεί και σε μορφή αναγραμματισμού. Επίλεξε από τη μπάρα δεξιά!)

<https://wordwall.net/el/resource/73858275>



## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 - ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΣΤΟ ΥΠΟ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ

**Συνολική διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες (90 λεπτά)

**Απαιτούμενα υλικά:** πίνακας, βιντεοπροβολέας, beamer- Smartphones

**Ομάδα-στόχος:** Ενήλικες μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο Α2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/απαιτήσεις:** διάταξη θρανίων σε μορφή Π, ελεύθερα προσβάσιμο WiFi



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια υπολογιστή

Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου

**Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:**

- κατανοούν και να διεξάγουν μια συνομιλία με θέμα "επίσκεψη και ξενάγηση στο υπό ενοικίαση διαμέρισμα"
- αναγνωρίζουν τους χώρους του διαμερίσματος
- συζητούν για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα ενός διαμερίσματος

### 1. Διαβάστε τις πληροφορίες σχετικά με το βίντεο "Περιγραφή των χώρων".

Αυτό το βίντεο δείχνει μια συζήτηση κατά τη διάρκεια επίσκεψης της Ελένης, υποψήφιας ενοικιάστριας στο υπό ενοικίαση διαμέρισμα. Η Γεωργία, διαχειρίστρια στην πολυκατοικία, την ξεναγεί στο διαμέρισμα και της δείχνει τους χώρους. Το διαμέρισμα αρέσει πολύ στην Ελένη, επειδή είναι φωτεινό και είναι κοντά στη δουλειά της. Αποφασίζει να μετακομίσει την επόμενη ακριβώς μέρα.

### 2. Δείτε το βίντεο και αποφασίστε: σωστό ή λάθος;

[https://youtu.be/7vkBjFT3PQY?si=xk\\_-1pl08FxKLiob](https://youtu.be/7vkBjFT3PQY?si=xk_-1pl08FxKLiob)

	ΣΩΣΤΟ	ΛΑΘΟΣ
1) Η Ελένη λυπάται που είναι στην Αθήνα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) Η Γεωργία μένει ήδη 4 χρόνια στην Αθήνα	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) Το διαμέρισμα είναι πολύ σκοτεινό.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Η κρεβατοκάμαρα είναι σχετικά μικρή.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) Η Ελένη θα μετακομίσει το επόμενο βράδυ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 3. Άσκηση λεξιλογίου - Συμπληρώστε το κείμενο με τις ακόλουθες λέξεις:

*τηλεόραση, λίγο, φωτεινό, μικρή, καναπέ, περιοχή, καρέκλες, χρώματα*

1. Αν θες μπορείς να κρατήσεις την \_\_\_\_\_, τον \_\_\_\_\_ και τις \_\_\_\_\_.
2. Το δωμάτιο είναι \_\_\_\_\_ και με ωραία \_\_\_\_\_.
3. Η κουζίνα είναι \_\_\_\_\_ μικρή.
4. Η κρεβατοκάμαρα είναι \_\_\_\_\_, αλλά φωτεινή.
5. Η \_\_\_\_\_ είναι τέλεια!

### 4. Μεταβείτε στον ακόλουθο δικτυακό τόπο:

[https://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=)



Αναζητήστε το λήμμα "διάδρομος". Διαβάστε την ερμηνεία της λέξης και προσπαθήστε να φτιάξετε τέσσερις προτάσεις με τα συνώνυμα που σας δίνει.

### ΣΥΝΩΝΥΜΑ

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_

### 5. Δημιουργία Συννεφόμελου

#### Οδηγίες:

1. Χωριστείτε σε μικρές ομάδες.
2. Σκεφτείτε και γράψτε 20 λέξεις που σχετίζονται με το θέμα "Στέγαση" (π.χ., διαμέρισμα, ενοικίαση, φωτεινό, κτλ.).
3. Μεταβείτε στον σύνδεσμο <https://www.wordclouds.com/>
4. Δημιουργήστε κάθε ομάδα ένα συννεφόμελο με το λεξιλόγιο που συγκεντρώσατε.
5. Στείλτε τα αρχεία στον καθηγητή σας.
6. Ο καθηγητής θα παρουσιάσει τα συννεφόμελα στον λευκό πίνακα και ας γίνει μεταξύ σας ψηφοφορία με τα εξής κριτήρια αξιολόγησης:

- Σωστό πλήθος λέξεων (20)
- Σωστή ορθογραφία
- Ευφάνταστο σχήμα
- Ωραία γραμματοσειρά
- -Σωστή επιλογή χρώματος, μεγέθους και κατεύθυνσης των λέξεων ώστε να διακρίνονται

#### Συζήτηση και Αξιολόγηση:

1. Συζητήστε ως τάξη ποιο συννεφόμελο πληροί καλύτερα τα κριτήρια.
2. Ψηφίστε για την καλύτερη δημιουργία.

### 6. Δημιουργία Διαλόγων με Βάση το Συννεφόμελο της ΔΡ.5

#### Οδηγίες:

1. Χωριστείτε στις ίδιες ομάδες που δημιουργήσατε τα συννεφόμελα.
2. Επιλέξτε 10 λέξεις από το συννεφόμελό σας.
3. Δημιουργήστε έναν διάλογο μεταξύ δύο ατόμων που συζητούν για την ενοικίαση ενός διαμερίσματος, χρησιμοποιώντας τις επιλεγμένες λέξεις.

#### Παράδειγμα Διαλόγου:

**Άτομο Α:** Γεια σου, Μαρία. Είδες το φωτεινό διαμέρισμα που είναι κοντά στη δουλειά σου;

**Άτομο Β:** Ναι, το είδα! Μου άρεσε πολύ. Θέλω να το νοικιάσω.



**Κριτήρια Αξιολόγησης:**

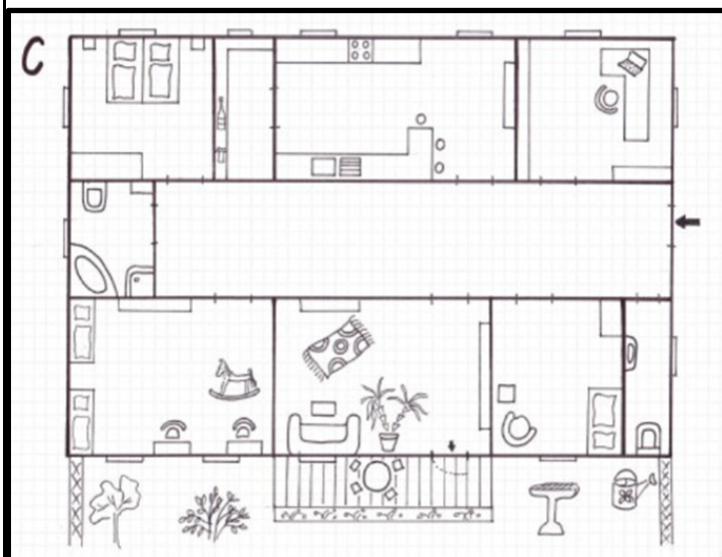
- Χρήση των 10 επιλεγμένων λέξεων.
- Ρευστότητα και συνοχή στον διάλογο.
- Δημιουργικότητα στην ανάπτυξη της συζήτησης.

**Παρουσίαση:**

1. Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τον διάλογό της μπροστά στην τάξη.
2. Οι άλλοι μαθητές μπορούν να κάνουν ερωτήσεις ή να δώσουν σχόλια για τη βελτίωση.

**7. Εργαστείτε σε ζευγάρια.**

Εξετάστε προσεκτικά την παρακάτω κάτοψη. Φανταστείτε αυτό το διαμέρισμα σε τρισδιάστατη μορφή και κάντε μια εικονική περιήγηση. Περιγράψτε σε ένα κείμενο (μέχρι 80 λέξεις) με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ακρίβεια τι μπορεί να δει κανείς σε κάθε δωμάτιο.

**8. Εργαστείτε σε ζευγάρια.**

**Σενάριο 1:** Έχετε κλείσει ραντεβού για ξενάγηση στο υπο ενοικίαση διαμέρισμα για σήμερα στις 5 μ.μ. Δυστυχώς, πρέπει να εργαστείτε περισσότερες ώρες και δεν προλαβαίνετε εγκαίρως. Τηλεφωνήστε στον ιδιοκτήτη του ακινήτου και εξηγήστε του την κατάσταση.

**Σενάριο 2:** Έχετε κλείσει ραντεβού για να δείτε το διαμέρισμα το Σαββατοκύριακο, αλλά δυστυχώς πρέπει να ταξιδέψετε. Καλέστε τον ιδιοκτήτη του ακινήτου και ζητήστε νέο ραντεβού.

**Σενάριο 3:** Έχετε κλείσει ραντεβού για να δείτε το διαμέρισμα, αλλά έχετε ήδη βρει άλλο διαμέρισμα. Καλέστε τον ιδιοκτήτη του ακινήτου και εξηγήστε του την κατάσταση. Ζητήστε συγγνώμη για την ακύρωση της μεταξύ σας συμφωνίας.



## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3 - ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΜΕ ΣΥΜΦΩΝΗΤΙΚΟ

**Συνολική διάρκεια:** 2 διδακτικές ώρες (90 λεπτά)

**Απαιτούμενα υλικά:** πίνακας, βιντεοπροβολέας, έξυπνες φορητές συσκευές

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο A2+ - B2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/απαιτήσεις:** διάταξη θρανίων σε μορφή Π, ελεύθερα προσβάσιμο WiFi

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια υπολογιστή  
Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου

**Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:**

- κατανοούν το θέμα της "ενοικίασης ακινήτου".
- συζητούν σχετικά με το "συμφωνητικό ενοικίασης".
- κατανοούν το λεξιλόγιο μιας σύμβασης μίσθωσης.
- αναζητούν στο διαδίκτυο σχετικές πληροφορίες σχετικά με τη σύμβαση μίσθωσης.
- καταφορτώνουν ένα δωρεάν συμφωνητικό ενοικίασης

#### 1. Δραστηριότητα προφορικής έκφρασης (συζήτηση και εργασία στην ολομέλεια της τάξης)

- Ποιες είναι οι εμπειρίες σας από την ενοικίαση διαμερίσματος;
- Πού μάθατε πώς μοιάζει και τι περιλαμβάνει ένα συμφωνητικό ενοικίασης;  
Αν δεν έχετε εμπειρία εύρεσης και συμπλήρωσης συμφωνητικού, μεταβείτε στη διεύθυνση εδώ [Δηλώσεις μίσθωσης ακινήτων | ΑΑΔΕ](#), χρησιμοποιείτε τα στοιχεία σας για να εισέλθετε στη πλατφόρμα και αφιερώστε χρόνο εντός τάξης για να επεξεργαστείτε την διαδικασία έκδοσης, να επιλύσετε απορίες δικές σας ή των συνεπιμορφούμενών σας.

#### 2. Παρακολουθείτε το βίντεο. Βλέπουμε τη Γεωργία και την Ελένη. Η πρώτη είναι διαχειρίστρια της πολυκατοικίας όπου μετακόμισε η Ελένη. Συζητούν για το ενοίκιο και τον τρόπο πληρωμής του.

- Συζητείστε στην ολομέλεια της τάξης τους τρόπους με τους οποίους πληρώνετε εσείς το ενοίκιο στους ιδιοκτήτες των ακινήτων, όπου κατοικείτε.
- Ποιό τρόπο πληρωμής προτιμάτε; Μετρητά και δια ζώσης ή μέσω τραπέζης;
- Πρέπει να προκαταβάλλετε το ενοίκιο του μηνός ή το πληρώνετε στο τέλος του μήνα;
- Τι γίνεται όταν καθυστερείτε να πληρώσετε κάποιο μήνα το ενοίκιο;



**3. Ξαναδείτε το βίντεο. Δηγηθείτε την πλοκή του, χρησιμοποιώντας παρελθοντικό χρόνο (παρατατικό, παρακείμενο).**

**4. Άσκηση κατανόησης ακουστικού κειμένου**

Παρακολουθήστε ξανά το βίντεο και επιλέξτε τη σωστή απάντηση!

**α. Το ενοίκιο για το διαμέρισμα είναι**

- 200 ευρώ
- 300 ευρώ
- 400 ευρώ

χωρίς κοινόχρηστα και λογαριασμό νερού.

**β. Πάντα ο ενοικιαστής πληρώνει**

- δύο ενοίκια μπροστά
- τρία ενοίκια μπροστά
- τίποτε επιπλέον

**γ. Η Ελένη επιθυμεί να καταβάλει το ενοίκιο κάθε**

- 10 του μηνός
- 15 του μηνός
- 16 του μηνός

**δ. Ο ιδιοκτήτης του διαμερίσματος εισπράττει το ενοίκιο**

- τη πρώτη μέρα του μήνα
- τη δεύτερη μέρα του μήνα
- τη τρίτη μέρα του μήνα

**ε. Όταν καταβάλει ο ενοικιαστής το ενοίκιο, ο ιδιοκτήτης οφείλει να του δώσει**

- ρέστα
- απόδειξη
- το συμβόλαιο πίσω

**5. Μελέτη επίσημου εγγράφου**

Σας δίνεται το "Ιδιωτικό Συμφωνητικό Μίσθωσης Κατοικίας".

α. Διαβάστε προσεκτικά το συμφωνητικό. Υπογραμμίστε λέξεις και έννοιες που δεν καταλαβαίνετε και συζητήστε στην ολομέλεια της τάξης.

β. Σε μικρές ομάδες, κατά προτίμηση δύο ατόμων, ενεργείστε ως ιδιοκτήτης και ενοικιαστής και συμπληρώστε εικονικά το έγγραφο. Στη συνέχεια, παρουσιάστε η κάθε ομάδα στην ολομέλεια της τάξης τα συμφωνητικά και κάνετε συγκρίσεις.



## 6. Δημιουργία λίστα λεξιλογίου με flashcards

Συγκεντρώστε άγνωστες λέξεις από το συμφωνητικό σε μια λίστα, σε μικρές ομάδες ή στην ολομέλεια της τάξης και χρησιμοποιείστε τον ιστότοπο [https://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=) για να βρείτε την ερμηνεία τους. Κατόπιν μεταβείτε στον σύνδεσμο <https://www.cram.com/flashcards/create>. Εγγραφείτε δωρεάν χρησιμοποιώντας κάποιο μέιλ (κατά προτίμηση gmail και έναν κωδικό πρόσβασης. Στη συνέχεια, δημιουργήστε όσες κάρτες flashcards νομίζετε. Η "δύσκολη" λέξη γράφεται στο μπροστινό μέρος κάθε flashcard και η εξήγηση στο πίσω μέρος. Όταν τελειώσετε, δημοσιοποιήστε τις κάρτες και ασκηθείτε. Στη συνέχεια μπορείτε να δοκιμάσετε τις flashcards άλλων ομάδων.

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4 - ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ

**Συνολική διάρκεια:** Δύο διδακτικές ώρες (90 λεπτά)

**Απαιτούμενα υλικά:** πίνακας, βιντεοπροβολέας, έξυπνες φορητές συσκευές

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο A2+ - B2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/απαιτήσεις:** διάταξη θρανίων σε μορφή Π, ελεύθερα προσβάσιμο WiFi

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια υπολογιστή  
Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου

**Στο τέλος της ενότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση να:**

- κατανοούν τα δικαιώματα και τις ευθύνες όσον αφορά στην ενοικίαση ακινήτων
- κατανοούν τα δικαιώματα και τις ευθύνες των ενοικιαστών
- κατανοούν τα δικαιώματα και τις ευθύνες των ιδιοκτητών
- φιλτράρουν τις σημαντικότερες πληροφορίες από ένα κανονιστικό πολυκατοικίας

**1.** Περιηγηθείτε στο καταστατικό μιας γερμανικής πολυκατοικίας.

**2.** Χωριστείτε σε ομάδες και αναλάβετε κάθε ομάδα μια ή δύο υποενότητες του καταστατικού.





3. Δημιουργήστε μια συνεργατική παρουσίαση των βασικότερων πληροφοριών του καταστατικού, όπου κάθε ομάδα θα επεξεργαστεί μια ή δύο διαφάνειες, ανάλογα με τις πληροφορίες που επιθυμεί να παρουσιάσει. (Προτεινόμενα ψηφιακά εργαλεία και ιστότοποι δημιουργίας παρουσιάσεων: Google drive, One drive, Canva, Emaze κλπ.)
4. Παρουσιάστε στην ολομέλεια της τάξης τη παρουσίαση που δημιουργήσατε.
5. Χρησιμοποιήστε ένα δικό σας ελληνικό καταστατικό πολυκατοικίας και κάντε σύγκριση των δεδομένων του κάθε καταστατικού.
6. Εργαστείτε σε ζευγάρια. Μιλήστε για τις εμπειρίες σας από τη ζωή στη πολυκατοικία σας:
  - a. Υπάρχουν κανόνες στη πολυκατοικία σας;
  - b. Τι επιτρέπεται να κάνετε/τι δεν επιτρέπεται να κάνετε; Τι συμβαίνει αν κάνετε κάτι που απαγορεύεται;
  - c. Που μπορεί κάποιος να βρει το καταστατικό; Συνοδεύει το συμφωνητικό ενοικίασης; Υπάρχει στο χώρο ανάρτησης των κοινοχρήστων στο κλιμακοστάσιο;
  - d. Παρουσιάστε στην ολομέλεια της τάξης όλα όσα συζητήσατε στις ομάδες.

### 7. Δημιουργία λίστα λεξιλογίου με flashcards

Συγκεντρώστε άγνωστες λέξεις από το κανονιστικό σε μια λίστα, σε μικρές ομάδες ή στην ολομέλεια της τάξης και χρησιμοποιείστε τον ιστότοπο [https://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=) για να βρείτε την ερμηνεία τους. Κατόπιν μεταβείτε στον σύνδεσμο <https://www.cram.com/flashcards/create>. Εγγραφείτε δωρεάν χρησιμοποιώντας κάποιο μέιλ (κατά προτίμηση gmail και έναν κωδικό πρόσβασης. Στη συνέχεια, δημιουργήστε όσες κάρτες flashcards νομίζετε. Η "δύσκολη" λέξη γράφεται στο μπροστινό μέρος κάθε flashcard και η εξήγηση στο πίσω μέρος. Όταν τελειώσετε, δημοσιοποιήστε τις κάρτες και ασκηθείτε. Στη συνέχεια μπορείτε να δοκιμάσετε τις flashcards άλλων ομάδων.

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5 - ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ

**Συνολική διάρκεια:** Δύο διδακτικές ώρες (90 λεπτά)

**Απαιτούμενα υλικά:** πίνακας, βιντεοπροβολέας, έξυπνες φορητές συσκευές, υπολογιστής της τάξης

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες με γλωσσικό επίπεδο A2+ - B2.

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/απαιτήσεις:** διάταξη θρανίων σε μορφή Π, ελεύθερα προσβάσιμο WiFi



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

### Επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια υπολογιστή

#### Κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου

#### 1. Διαβάστε τον διάλογο που ακολουθεί:

**Γεωργία:** Νυστάζω πολύ. Πάω σπίτι μου να ξαπλώσω.

**Ελένη:** Μπορείς να κοιμηθείς με αυτό το θόρυβο;

**Γεωργία:** Ποιο θόρυβο λες;

**Ελένη:** Καλά δεν ακούς τη μουσική και τις φωνές; Μάλλον κάποιος γείτονας έχει πάρτυ απόψε!

**Γεωργία:** Α, για αυτό λες; Είναι από το μπαρ απέναντι. Στο είχα πει ότι κάποια βράδια έχει αρκετή φασαρία. Έχουν ζωντανή μουσική.

**Ελένη:** Ναι, αλλά αυτό είναι υπερβολικό! Δεν μπορώ να κοιμηθώ με τόσο θόρυβο και αύριο πρέπει να ξυπνήσω στις 6:30 το πρωί.

**Γεωργία:** Δοκίμασε να κλείσεις τα παράθυρα. Θα είναι πιο ήσυχα.

**Ελένη:** Τα παράθυρα είναι ήδη κλειστά.

**Γεωργία:** Κάνε λίγη υπομονή. Είμαι σίγουρη ότι σε λίγο θα φύγει ο κόσμος και θα κλείσουν.

**Ελένη:** Τι ώρα κλείνουν τις καθημερινές; Νόμιζα ότι απαγορεύεται να έχεις τόσο δυνατά τη μουσική μετά τις 12!

**Γεωργία:** Ναι, κανονικά απαγορεύεται. Σχεδόν όλοι στη γειτονιά έχουν κάνει παράπονα στους ιδιοκτήτες αλλά δεν έχει λυθεί το πρόβλημα.

**Ελένη:** Κι εγώ τώρα τι πρέπει να κάνω; Θέλω να κοιμηθώ! Αν δεν το χαμηλώσουν σε μισή ώρα, θα τους πάρω τηλέφωνο. Και αν δεν με ακούσουν, θα καλέσω την αστυνομία!

**Γεωργία:** Μην εκνευρίζεσαι. Με τον καιρό θα το συνηθίσεις και δεν θα σου φαίνεται τόσο ενοχλητικό. Στην αρχή με ενοχλούσε κι εμένα πολύ ο θόρυβος και αγόρασα ωτοασπίδες. Νομίζω ότι έχω ακόμα μερικές ωτοασπίδες στο σπίτι αλλά δεν ξέρω πού μπορεί να τις έχω βάλει. Θες να πάω να δω;

**Ελένη:** Αυτή είναι μια καλή λύση. Σε ευχαριστώ, αλλά μην κουράζεσαι να ψάχνεις. Νομίζω ότι το φαρμακείο στη γωνία εφημερεύει απόψε, θα πάω να αγοράσω.

([http://www.l-pack.eu/wp/wp-content/uploads/2012/02/Module-6\\_el.pdf](http://www.l-pack.eu/wp/wp-content/uploads/2012/02/Module-6_el.pdf))

#### 2. Επιλέξτε τη σωστή απάντηση!

##### a. Η Ελένη δεν μπορεί να κοιμηθεί, γιατί

- i. έχει πονοκέφαλο
- ii. ένας γείτονας κάνει πάρτυ
- iii. ένα μπαρ στη γειτονιά παίζει ζωντανή μουσική



**b. Η Ελένη την άλλη μέρα πρέπει να ξυπνήσει**

- i. πολύ αργά
- ii. πολύ νωρίς
- iii. το μεσημέρι

**c. Η Γεωργία προτείνει στην Ελένη να δοκιμάσει να**

- i. κλείσει τα παράθυρα
- ii. γυρίσει πλευρό
- iii. μην κοιμηθεί νωρίς

**d. Η Γεωργία αγόρασε..... για να αντιμετωπίσει το θόρυβο**

- i. ακουστικά
- ii. ωτοασπίδες
- iii. σκουλαρίκια

**e. Η Ελένη θα πάει να αγοράσει ωτοασπίδες από**

- i. το φαρμακείο
- ii. το σούπερ μάρκετ
- iii. το ψιλικατζίδικο

**3. Ατομική εργασία (Γραπτή έκφραση):** Στη πολυκατοικία που κατοικείτε, έχετε προβλήματα με έναν ένοικο του τρίτου ορόφου. Στείλτε του ένα μείλ παραπόνων: α. ενημερώστε τον ότι σας ενοχλεί η μουσική που βάζει αργά το βράδυ, ενώ είναι ώρα κοινής ησυχίας β. εξηγήστε του ότι λόγω εργασίας πρέπει τις καθημερινές να ξυπνάτε πάρα πολύ νωρίς και το τελευταίο διάστημα εξ αιτίας της δυνατής μουσικής έχετε φοβερές διαταραχές στον ύπνο σας γ. παρακαλέστε τον να σεβαστεί τις ώρες κοινής ησυχίας (80 λέξεις)

**4. Εργασία σε ομάδες των δύο ατόμων - παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης:**

Ακολουθούν διάφορες αληθοφανής καταστάσεις. Επιλέξτε κάποια και δημιουργείστε (αν θέλετε καταγράψτε σε φύλλο εργασίας) έναν διάλογο μεταξύ ενοίκων και του διαχειριστή, γειτόνων των διπλανών πολυκατοικιών, κλπ. Αφού ετοιμάσετε τους διαλόγους, παρουσιάστε τους στην ολομέλεια της τάξης.

- a. Το ασανσέρ στην πολυκατοικία δεν λειτουργεί. Μένετε στον 6ο όροφο και έχετε ένα μικρό παιδί που το μεταφέρετε με καροτσάκι. Επικοινωνήστε με τον διαχειριστή και απαιτήστε να φτιαχτεί το ασανσέρ άμεσα.
- b. Στη πολυκατοικία ζουν πολλά ηλικιωμένα άτομα. Εσείς και ένας ακόμα ένοικος της πολυκατοικίας είστε νεώτεροι. Τους χειμερινούς μήνες απαιτούν οι ηλικιωμένοι ένοικοι να ανάβει το καλοριφέρ πάρα πολλές ώρες κατά τη διάρκεια της ημέρας, εσείς όμως δεν συμφωνείτε. Συζητήστε με τον νεώτερο ένοικο και ετοιμάστε επιχειρήματα, ώστε να πείσετε τους άλλους ένοικους η θέρμανση να ανάβει σε συγκεκριμένες ώρες.



- c. Η γειτόνισσά σας στον ίδιο όροφο της πολυκατοικίας, όπου κατοικείτε, συνηθίζει να βγάζει τα σκουπίδια της έξω από τη πόρτα του διαμερίσματός της αργά το βράδυ, ώστε την επόμενη το πρωί να τα κατεβάξει στον κάδο των σκουπιδιών, πηγαίνοντας στη δουλειά. Αυτό έχει σαν συνέπεια να υπάρχει μια φοβερά άσχημη μυρωδιά στο κλιμακοστάσιο. Εξηγήστε της ότι αυτό είναι ανθυγιεινό και οφείλει να σταματήσει να το πράττει.
- d. Μια ηλικιωμένη γειτόνισσα στη πολυκατοικία έχει σπάσει το πόδι της και δεν έχει συγγενείς. Κανονίζετε με άλλο ένοικο της πολυκατοικίας να ευαισθητοποιήσετε όλους τους ενοίκους και να τη βοηθήσετε όσο μπορείτε, π.χ. μαγειρεύοντας για εκείνη ή καθαρίζοντας το διαμέρισμά της ή φροντίζοντας για τα ψώνια της εβδομάδας ή κάνοντάς της παρέα ή εξυπηρετώντας την για κάποια έξοδο στο κέντρο υγείας που είναι πολύ κοντά σας.
- e. Ένοικος στη πολυκατοικία είναι ιδιοκτήτης ενός σκύλου, που όμως κάνει πάρα πολλή φασαρία: μένει πολλές ώρες μόνος του στο διαμέρισμα και γαβγίζει συνεχώς μόλις ακούσει έναν θόρυβο, είναι επιθετικός και γενικά δεν έχει πειθαρχία. Μιλήστε με τον γείτονά σας και προσπαθήστε να τον πείσετε με επιχειρήματα να αλλάξει η κατάσταση.
- f. Ο ένοικος στον όροφο ακριβώς πάνω από το δικό σας διαμέρισμα, έχει τρία παιδιά, αγόρια, τα οποία συνηθίζουν τα απογεύματα να παίζουν μπάσκετ μέσα στο σπίτι. Ο θόρυβος είναι πολύ ενοχλητικός και εσείς έχετε διάβασμα για εξετάσεις στο Πανεπιστήμιο, όπου φοιτάτε. Παρακαλέστε τον να συνοδεύει τα παιδιά του σε ένα γήπεδο μπάσκετ

##### 5. Δείτε το σύντομο βίντεο στην ολομέλεια της τάξης και απαντήστε τις εξής ερωτήσεις:

- a. Τι πρέπει να κάνει ο ενοικιαστής μόλις εγκατασταθεί και παρατηρήσει κάποια βλάβη στο ακίνητο που ενοικιάζει;
- b. Έχει δικαίωμα ο ενοικιαστής να επιχειρήσει να λύσει το πρόβλημα που παρουσιάστηκε ο ίδιος ή πρέπει να το κάνει μόνο ο ιδιοκτήτης;
- c. Μπορεί να απαιτήσει τη κάλυψη του χρηματικού ποσού της επισκευής της βλάβης/του προβλήματος;
- d. Πότε μπορεί να καταγγείλει τη σύμβαση που έχει υπογράψει με τον ιδιοκτήτη;
- e. Είναι σίγουρο ότι ο ιδιοκτήτης θα τον αποζημιώσει;

Συζητήστε για τις προσωπικές σας εμπειρίες. Δες και άλλο βίντεο για τα δικαιώματα του ενοικιαστή εδώ: [Δικαιώματα ενοικιαστή μέρος 2ο](#)

##### 6. Δημιουργία λίστα λεξιλογίου με flashcards

Συγκεντρώστε άγνωστες λέξεις από τα βίντεο της προηγούμενης δραστηριότητας σε μια λίστα, σε μικρές ομάδες ή στην ολομέλεια της τάξης και χρησιμοποιείτε τον ιστότοπο



[https://www.greek-](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=)

[language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=)

για να βρείτε την ερμηνεία τους. Κατόπιν μεταβείτε στον σύνδεσμο

<https://www.cram.com/flashcards/create>.

Εγγραφείτε δωρεάν χρησιμοποιώντας κάποιο μέιλ (κατά προτίμηση gmail και έναν κωδικό πρόσβασης. Στη συνέχεια, δημιουργήστε όσες κάρτες flashcards νομίζετε. Η "δύσκολη" λέξη γράφεται στο μπροστινό μέρος κάθε flashcard και η εξήγηση στο πίσω μέρος. Όταν τελειώσετε, δημοσιοποιήστε τις κάρτες και ασκηθείτε. Στη συνέχεια μπορείτε να δοκιμάσετε τις flashcards άλλων ομάδων.

### Βιβλιογραφία:

Κάποιες δραστηριότητες βασίστηκαν στην χρήση και αξιοποίηση βίντεο από το πρόγραμμα "L-Pack":

<https://www.l-pack.eu/?lang=Gr>

## Παιχνίδι - Αναψυχή

### Εξερεύνηση της γλώσσας μέσω του παιχνιδιού

<b>1η Διδακτική ώρα: Εισαγωγή στη θεματική "Ελεύθερος χρόνος" (55')</b>
<b>1. "Λεκτικοί συσχετισμοί"</b>
<b>Συνολική διάρκεια: 10'</b>
<b>Απαραίτητα υλικά: -</b>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2.
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Άφθονος ελεύθερος χώρος. Καρέκλες σε κύκλο.
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο.</li> <li>• Ξεκινήστε με μια λέξη που σχετίζεται με τον ελεύθερο χρόνο, για παράδειγμα, 'κολύμπι'.</li> <li>• Ο επόμενος πρέπει να σκεφτεί μια λέξη σχετική με την προηγούμενη, πχ. 'πισίνα'.</li> <li>• Συνεχίστε γύρω από τον κύκλο και αν κάποιος δεν μπορεί να σκεφτεί μια σχετική λέξη μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, είναι εκτός.</li> <li>• Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνει μόνο ένα άτομο.</li> </ul>



2. “Μου αρέσει να...”
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 20’
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>Flashcards</u> (λίστα από δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου), <u>πίνακας σκορ</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2.
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Μεγάλος ελεύθερος χώρος.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χωρίστε την τάξη σε δύο (ή περισσότερες) ομάδες.</li> <li>• Ένας μαθητής από την ομάδα Α έρχεται και παίρνει μια κάρτα από τη στοίβα στην έδρα ή σε κάποιο καθορισμένο θρανίο, χωρίς να δείξει ή να πει τίποτα στην ομάδα του.</li> <li>• Ο μαθητής υποδύεται τη συγκεκριμένη δραστηριότητα ξεκινώντας με τη φράση “Μου αρέσει να...” (μόνο η συγκεκριμένη φράση θα ακουστεί, η δραστηριότητα πρέπει να περιγραφηθεί με κινήσεις σώματος ή χειρονομίες)</li> <li>• Η ομάδα του πρέπει να μαντέψει τη δραστηριότητα μέσα σε χρονικό όριο ενός λεπτού. Αν η ομάδα μαντέψει σωστά, παίρνει έναν πόντο. Αν δεν καταφέρει να μαντέψει, δεν παίρνει βαθμό.</li> <li>• Στη συνέχεια, είναι η σειρά της ομάδας Β να υποδυθεί, κλπ.</li> <li>• Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο μέχρι να λήξει ο χρόνος που ορίστηκε στην αρχή του παιχνιδιού. Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει.</li> <li>• Σημαντικό είναι να ακούγεται από όλους του παίκτες η φράση “Μου αρέσει να...” με τη δραστηριότητα στο τέλος του κάθε κύκλου.</li> </ul>

3. Ψηφιακή αφήγηση με θέμα “Ελεύθερος χρόνος”
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 25’
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>Flashcards</u> (λίστα από δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου), δημιουργία ψηφιακού τοίχου ( <u>Padlet</u> , <u>Linoit</u> ) και δημιουργία <u>δημοσκόπησης</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2.
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> έξυπνα κινητά, ταμπλέτες ή υπολογιστές, πρόσβαση σε διαδίκτυο, <u>Wifi</u>



## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί κάρτες (flashcards).
- Οι μαθητές επιλέγουν μια κάρτα και δημιουργούν μια ιστορία σε ψηφιακό επεξεργαστή κειμένου ή σε σημειωματάριο της προτίμησής τους ή και σε ανάρτηση ψηφιακού τοίχου (Padlet, Linoit κ.λπ.) που δημιουργεί ο εκπαιδευτικός. Επιπλέον την πλαισιώνουν και με άλλα ψηφιακά μέσα (εικόνα, βίντεο, αρχείο ήχου, έγγραφο, κλπ.) αν επιθυμούν.
- Τέλος, οι μαθητές ψηφίζουν την αγαπημένη τους (ψηφιακή) ιστορία με χρήση ψηφιακής εφαρμογής ή με σχόλιο στην συγκεκριμένη ανάρτηση.

## 2η Διδακτική ώρα: “Ας γνωριστούμε καλύτερα” (55’)

### 1. “Ανθρώπινο” Bingo

**Συνολική διάρκεια:** 10’

**Απαραίτητα υλικά:** φύλλο εργασίας, μολύβι ή στυλό, χρονόμετρο

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Μεγάλος ελεύθερος χώρος

## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Κάθε μαθητής/τρια παίρνει ένα αντίγραφο του φύλλου εργασίας.
- Όρθιοι/ες περπατούν μέσα στην αίθουσα ανάμεσα στους συμμαθητές τους και τους υποβάλλουν ερωτήσεις από τα πεδία που έχουν στο ΦΕ τους.
- Κάθε φορά που ένας συμμαθητής απαντά ‘ναι’ σε μια ερώτηση πεδίου, ο μαθητής πρέπει να γράψει το όνομά του στο συγκεκριμένο πεδίο του φύλλου μπίνγκο. Το όνομα του συμμαθητή δεν πρέπει να εμφανίζεται περισσότερες από δύο φορές σε ένα πεδίο.
  - **Παράδειγμα:**  
 “Σου αρέσει να παίζεις βιντεοπαιχνίδια;”  
 “Σου αρέσει να περνάς χρόνο με τους παππούδες σου;”
- Ο/Η εκπαιδευτικός θέτει το χρονόμετρο στον διαδραστικό πίνακα (όχι λιγότερο από 5’ και όχι περισσότερο από 10’).
- Νικητής είναι ο μαθητής που συγκεντρώνει τα περισσότερα συμπληρωμένα πεδία με τα περισσότερα ονόματα των συντρόφων του.
- Ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών, ο/η εκπαιδευτικός αποφασίζει τη διάρκεια του παιχνιδιού, πόσες ερωτήσεις θα πρέπει να τεθούν, πόσες φορές θα πρέπει να εμφανιστεί το όνομα ενός συμμαθητή, κ.λπ.



2. "Φτιάξε τη φράση!"
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 25'
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>γεννήτρια τυχαίων γραμμάτων, χρονόμετρο</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Μεγάλος ελεύθερος χώρος
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ο/Η εκπαιδευτικός επιλέγει γράμματα (όσα αποφασίσει) χρησιμοποιώντας μια γεννήτρια τυχαίων γραμμάτων.</li> <li>● Στη συνέχεια αναθέτει στους μαθητές να χρησιμοποιήσουν αυτά τα γράμματα και να δημιουργήσουν (μια) φράση/εις, (όπου το πρώτο γράμμα κάθε λέξης πρέπει να αντιστοιχεί στα επιλεγμένα γράμματα) για το θέμα: 'Ο ελεύθερος χρόνος μου'.</li> <li>● Μπορεί επίσης να ορίσει μια αντίστροφη μέτρηση χρησιμοποιώντας το χρονόμετρο.</li> <li>● <u>Υπάρχουν μόνο 2 άλλοι κανόνες:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Η φράση ή η πρόταση πρέπει να έχει νόημα στη γλώσσα-στόχο, και</li> <li>○ η δημιουργικότητα είναι το κλειδί.</li> </ul> </li> <li>● Η απάντηση μπορεί να είναι όσο φανταστική και παράξενη θέλουν οι μαθητές.</li> </ul>

3. "Δύο αλήθειες, ένα ψέμα"
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 20'
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>εφαρμογή τυχαίας επιλογής, ψηφιακή εφαρμογή που ρίχνει κέρμα (ή ζάρι), post it (κίτρινα αυτοκόλλητα χαρτάκια)</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Ίσως ένας υπολογιστής με πρόσβαση στο διαδίκτυο, αλλά η δραστηριότητα μπορεί να εκτελεστεί και χωρίς ψηφιακό εξοπλισμό.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη σε δύο ομάδες τυχαία ή χρησιμοποιώντας μια ψηφιακή εφαρμογή τυχαίας επιλογής.</li> <li>2. Οι μαθητές/τριες αναλαμβάνουν να γράψουν σε ένα "post-it" δύο αλήθειες και ένα ψέμα για τον εαυτό τους σχετικά με το θέμα "ελεύθερος χρόνος".</li> <li>3. Οι δύο ομάδες πρέπει να καθίσουν η μία απέναντι από την άλλη και να χρησιμοποιήσουν μια ψηφιακή εφαρμογή που ρίχνει κέρμα/ένα ζάρι, για να αποφασίσουν ποιος θα παίξει πρώτος.</li> </ol>





4. Ο/Η εκπαιδευτικός καθορίζει κάθε φορά, ποιός μαθητής/τρια θα πάρει το λόγο και θα διαβάσει το δικό του post it. Οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες της κάθε αντίστοιχης ομάδας προσπαθούν να μαντέψουν τι έχει γράψει ο συμμαθητής τους που είναι αληθές και τι είναι ψευδές. Αν το βρουν κερδίζουν έναν πόντο.
5. Η ομάδα με τις περισσότερες σωστές εικασίες κερδίζει.
6. Οι δηλώσεις μπορούν να περιλαμβάνουν προσωπικές λεπτομέρειες, ή εμπειρίες του παρελθόντος. Η δήλωση που παρουσιάζεται ως ψευδής μπορεί να είναι παράλογη, κωμική ή να μοιάζει παραπλανητικά με την αλήθεια, αποτελώντας πρόκληση για τις αντίπαλες ομάδες να εντοπίσουν την ανακρίβειά της.

### 3η Διδακτική ώρα: "Κατανόηση αριθμών και ονομάτων" (55')

#### 1. "Σπασμένο τηλέφωνο"

**Συνολική διάρκεια:** 10'

**Απαραίτητα υλικά:** -

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Καρέκλες σε κύκλο

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ένας αριθμός τηλεφώνου ψιθυρίζεται στον κύκλο.
- Ο τελευταίος μαθητής που λαμβάνει το μήνυμα είτε το λέει δυνατά είτε το γράφει στον πίνακα.
- Αυτός μπορεί να είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για την εισαγωγή του θέματος (κατανόηση ενός αριθμού που ακούγεται στο τηλέφωνο).
- Για παράδειγμα, ψιθυρίστε την ερώτηση
  - 'Ποιος είναι ο προσωπικός σας αριθμός κινητού τηλεφώνου;' ή
  - 'Ποιος είναι ο αριθμός τηλεφώνου του καλύτερου φίλου σας;' ή αν ακούγεται πολύ προσωπικό
  - 'Ποιον αριθμό τηλεφώνου χρησιμοποιείτε όταν παραγγέλλετε πίτσα ή οποιοδήποτε είδος φαγητού;'



2. “Ας παίξουμε Bingo”!
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 20’
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>κάρτες αριθμών bingo, ψηφιακή γεννήτρια αριθμών Bingo, Δωρεάν γεννήτρια προσαρμοσμένης κάρτας μπίγγκο</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> πρόσβαση στο διαδίκτυο, υπολογιστής, προβολικό, λευκός πίνακας ή ένα λάπτοπ ή ταμπλέτα, όπου ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει τη γεννήτρια τυχαίων αριθμών. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει λαχνούς με αριθμούς από το 1 έως το 75 κ.λπ.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι κάρτες σκορ του Bingo έχουν συνήθως 25 τυχαία αριθμημένα τετράγωνα με τη λέξη "BINGO" γραμμένη στην κορυφή.</li> <li>• Κάθε παίκτης ή κάθε ομάδα παίρνει από μια κάρτα</li> <li>• Ο στόχος είναι να καλυφθούν 5 από αυτά τα τετράγωνα σε κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια σειρά.</li> <li>• Ο δάσκαλος αποφασίζει πόσα τετράγωνα πρέπει να συμπληρωθούν για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι και να υπάρχει νικητής λόγω του χρονικού περιορισμού.</li> </ul> <p><i>Προσοχή! Η ψηφιακή γεννήτρια αριθμών Bingo, Δωρεάν γεννήτρια προσαρμοσμένης κάρτας μπίγγκο δέχονται παραμετροποίηση αν θα παίξετε με αριθμούς από το 1-75 ή με περισσότερους και αντίστοιχα πόσες κάρτες θα δημιουργήσετε, κ.λπ.</i></p>

3. “Ας εξασκηθούμε στους αριθμούς! Ας παίξουμε Quizizz!”
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 15’
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <u>Quizizz</u>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής, έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο ίντερνετ, λευκός πίνακας, προβολικό, wifi
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με δύο τρόπους: είτε ο/η εκπαιδευτικός το κατευθύνει προβάλλοντάς το στον πίνακα, ενώ οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν τις δικές τους κινητές συσκευές ή υπολογιστές.</li> </ul>



- Οι μαθητές/τριες μπορούν να παίξουν τη δραστηριότητα με το δικό τους ρυθμό, αρκεί να μπορούν να βλέπουν την πρόοδο του παιχνιδιού σε μια οθόνη, ενώ παίζουν στη δική τους συσκευή ή σε άλλο πρόγραμμα περιήγησης
- Δεν χρειάζεται εγγραφή για να παίξετε το παιχνίδι. Εάν εμφανιστεί ένα παράθυρο εγγραφής, κλείστε το.

#### 4. “ ‘Άκου αριθμούς και ονόματα! ” (Αυτόνομη μάθηση)

Συνολική διάρκεια: 10’

Απαραίτητα υλικά: *Learning apps*

Ομάδα-στόχος: Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις: υπολογιστής/λαπτοπή ταμπλέτα, πρόσβαση σε ιντερνετ, wifi

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Παίξε με δραστηριότητα από το *Learning apps* και κάνε εξάσκηση στους αριθμούς και τα ονόματα!

#### 4η Διδακτική ώρα: “Βασικές τηλεφωνικές συνομιλίες” (55’)

##### 1. Τηλεφωνικές εκφράσεις και κατάλληλες απαντήσεις (αυτόνομη μάθηση)

Συνολική διάρκεια: 10’

Απαραίτητα υλικά: *Learningapps*

Ομάδα-στόχος: Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις: υπολογιστής/λαπτοπή ταμπλέτα, πρόσβαση σε ιντερνετ, wifi

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Παίξε με μια δραστηριότητα από το *Learning apps* και εξασκήσου στους αριθμούς και τα ονόματα!



## 2. "Ποιός καλεί, παρακαλώ;" - Παιχνίδι ρόλων

**Συνολική διάρκεια:** 10'

**Απαραίτητα υλικά:** *Learningapps*

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστής/λαπτοπή ταμπλέτα, πρόσβαση σε internet, wifi

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο/Η εκπαιδευτικός: 'Παίξτε με μια δραστηριότητα από τις εφαρμογές αυτομάθησης και βάλτε τους διαλόγους στη σωστή σειρά!'
- Ο/Η εκπαιδευτικός: 'Τώρα, δουλέψτε με τον συνεργάτη σας στο τετράδιό σας. Δημιουργήστε το δικό σας διάλογο σχετικά με την προηγούμενη δραστηριότητα'.
- Ο/Η εκπαιδευτικός: 'Μοιραστείτε το παιχνίδι ρόλων σας με την τάξη!'

## 3. Παιχνίδια ρόλων στο τηλέφωνο

**Συνολική διάρκεια:** 35'

**Απαραίτητα υλικά:** *flashcards*, *emoticon cards*, *post it* σε διάφορα χρώματα, *Decision Roulette* (εφαρμογή τυχαίας επιλογής)

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** Εάν ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την εφαρμογή τυχαίας επιλογής, τότε πρέπει να έχει πρόσβαση σε υπολογιστή/φορητό υπολογιστή/tablet, διαδίκτυο, beamer και πίνακα.

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί κάρτες flashcards και μια στοίβα με διάφορες κάρτες emoticon. (Τόσο οι κάρτες flash όσο και τα emoticons πρέπει να εκτυπωθούν και να κοπούν εκ των προτέρων).
- Έχει επίσης post-it σε πέντε διαφορετικά χρώματα. Έχει προκαθορίσει κάθε χρώμα να αντιπροσωπεύει ένα βαθμό σε μια κλίμακα αξιολόγησης από το 1 (πολύ κακό) έως το 5 (πολύ καλό).
- Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές τυχαία σε διάφορες ομάδες των δύο ατόμων.



- Κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει μια κάρτα που να δείχνει μια διαφορετική τηλεφωνική συνομιλία με έναν γιατρό, μια γραμματέα σε ένα ιατρικό κέντρο, ένα γυμναστήριο, έναν ανθοπώλη, έναν ταξιδιωτικό πράκτορα, κ.λπ.
- Κάθε ομάδα πρέπει επίσης να επιλέξει ένα emoticon. Ανάλογα με το τι εκφράζει το emoticon (χαρά, ενθουσιασμό, λύπη, απογοήτευση κ.λπ.), οι μαθητές πρέπει να δημιουργήσουν έναν κατάλληλο διάλογο.
- Οι μαθητές έχουν στη διάθεσή τους λίγα λεπτά για να προετοιμάσουν τους διαλόγους τους και στη συνέχεια να τους παρουσιάσουν σε όλη την τάξη.
- Σε ένα συγκεκριμένο σημείο της τάξης, ο δάσκαλος έχει τοποθετήσει μερικά χαρτόνια, ένα για κάθε ομάδα. Κάθε φορά που μια ομάδα παρουσιάζει το διάλογό της, αυτός αξιολογείται από τις άλλες ομάδες (μετά από κοινή απόφαση των μελών της ομάδας) με ένα post it το οποίο, ανάλογα με το χρώμα του, εκφράζει ένα βαθμό από το 1 (πολύ κακός) έως το 5 (πολύ καλός).
- Η ομάδα με την υψηλότερη βαθμολογία κερδίζει.

## 5η Διδακτική ώρα “Κατανόηση και αποστολή γραπτών μηνυμάτων” (50’)

### 1. Ανακάλυψε ακρώνυμα! (Αυτόνομη μάθηση)

Συνολική διάρκεια: 10’

Απαραίτητα υλικά: Learningapps

Ομάδα-στόχος: Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις: υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, wifi

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Αντιστοίχισε τα ακρωνύμια με τις σημασίες τους χρησιμοποιώντας Learningapps

### 2. Πάιξε ανακαλύπτοντας ακρώνυμα! (Αυτόνομη μάθηση)

Συνολική διάρκεια: 15’

Απαραίτητα υλικά: Quizalize



<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, wifi
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
Αντιστοίχισε τα ακρωνύμια με τις σημασίες τους χρησιμοποιώντας <a href="#">Quizalize</a>

<b>3. Στείλε μου ένα sms!</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 30'
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <a href="#">iFaketextmessage</a> ,
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ο/Η εκπαιδευτικός διαμοιράζει διεύθυνση για εφαρμογή δημιουργίας ψεύτικων sms.</li> <li>● Χωρίζει τους μαθητές σε μικρές ομάδες των δύο ατόμων.</li> <li>● Καλεί τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν <u>διαδικτυακή εφαρμογή</u> στο κινητό τους τηλέφωνο ή στον υπολογιστή τους, κλπ. για να συντάξουν ένα μήνυμα, πχ. για πρόσκληση σε κάποιο πάρτυ, σε ημερήσια εκδρομή, σε νυχτερινή διασκέδαση, σε απογευματινή έξοδο για καφέ, κλπ.</li> <li>● Τα ψεύτικα sms, που καταφορτώνονται ως png, αποστέλλονται με μέιλ στον/στην εκπαιδευτικό ή γίνεται διαμοιρασμός με κάποιο άλλο διαδικτυακό τρόπο (πχ αναφόρτωση σε κάποιο ψηφιακό τοίχο, κλπ.)</li> <li>● Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει στον λευκό πίνακα τα ψεύτικα sms</li> <li>● Κάθε ομάδα πρέπει να επιλέξει ένα sms άλλης ομάδας</li> <li>● Γίνεται παρουσίαση των sms. Αναδεικνύεται η καλύτερη απάντηση μετά από αξιολόγηση των μαθητών.</li> </ul>



6η Διδακτική ώρα: "Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και Αναρτήσεις" (55')
<b>1. Σ'αρέσει η σελίδα μου στο Fakebook?</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 30'
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <i>Fakebook, Poll maker</i>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο/Η εκπαιδευτικός διαμοιράζει διεύθυνση για το <b>"Fakebook"</b>, μια διαδικτυακή εφαρμογή από έναν ιστότοπο που δημιουργεί ψεύτικες σελίδες του Facebook.</li> <li>• Ζητά από τους μαθητές να δημιουργήσουν σελίδα, σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να προσθέσουν κάποιες ψεύτικες 'πληροφορίες' για τον εαυτό τους, ελεύθερες ψεύτικες φωτογραφίες που μπορούν να βρουν στο διαδίκτυο, διάφορα μπλοκ, για πράγματα που τους αρέσουν ή δεν τους αρέσουν κλπ.</li> <li>• Τέλος, θα πρέπει να προσθέσουν τρεις αναρτήσεις που σχετίζονται με τις αγαπημένες τους ψυχαγωγικές δραστηριότητες, να αποθηκεύσουν τη σελίδα τους και να στείλουν τη διεύθυνση URL στον καθηγητή τους.</li> <li>• Αυτός προβάλλει τις εργασίες τους στον λευκό πίνακα και κάθε μαθητής παρουσιάζει τη δική του/της.</li> <li>• Η πιο επιτυχημένη σελίδα, όπως την καθορίζουν οι συμμαθητές τους (μέσω ψηφοφορίας!), είναι ο νικητής.</li> </ul>

2. "Ας αναρτήσουμε!"
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 25'
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> <i>Zoob, Wheel of names</i>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας



## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο/Η εκπαιδευτικός παρέχει έναν σύνδεσμο προς έναν ιστότοπο που επιτρέπει τη δημιουργία αναρτήσεων για διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Instagram, το Snapchat, το Whatsapp, το Twitter, το Tic Toc κ.λπ.
- Στη συνέχεια αναθέτει σε κάθε μαθητή να δημιουργήσει μια ανάρτηση σε ένα από αυτά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή που επιτρέπει την τυχαία επιλογή (καταχωρεί όλα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην εφαρμογή).
- Μόλις οι μαθητές ολοκληρώσουν την ανάρτησή τους, την αποστέλλουν με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στον καθηγητή.
- Ο καθηγητής εμφανίζει τις δημιουργίες των μαθητών ανά μέσο στο λευκό πίνακα.
- Οι μαθητές ψηφίζουν για την καλύτερη ανάρτηση σε κάθε κατηγορία.

## 7η Διδακτική ώρα "Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία στην τεχνολογία" (25')

### 1. "Δείξε μου... που πάω!"

**Συνολική διάρκεια:** 25'

**Απαραίτητα υλικά:** *Spaceship Maze, online Stopwatch, Free Maze Generator*

**Ομάδα-στόχος:** *Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2*

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** *υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας*

## ΑΝΑΠΤΥΞΗ

**Στόχος:** *Αγώνας ενάντια στον χρόνο χρησιμοποιώντας διάφορες χειρονομίες για περιήγηση σε λαβύρινθο και άφιξη στη γραμμή τερματισμού.*

### **Οδηγίες:**

- Οι παίκτες σε ομάδες των δύο χρησιμοποιούν μια συσκευή με οθόνη αφής (έξυπνο κινητό ή ταμπλέτα) για να παίξουν.
- Το συγκεκριμένο παιχνίδι εμφανίζει στην οθόνη έναν λαβύρινθο (που κοινοποιείται από τον/την εκπαιδευτικό μέσω διαμοιρασμού λινκ) με ένα σημείο εκκίνησης και μια γραμμή τερματισμού.
- Στόχος των παικτών (που παίζουν εναλλάξ) είναι να φτάσουν στη γραμμή τερματισμού όσο το δυνατόν γρηγορότερα, σαρώνοντας προς τη σωστή κατεύθυνση, ακολουθώντας τις οδηγίες του συντρόφου τους, ο οποίος χρησιμοποιεί μονολεκτικές περιγραφές για να εκφραστεί, πχ. "ευθεία, δεξιά, αριστερά, κλπ."





- Ο/Η εκπαιδευτικός ορίζει το χρόνο για κάθε επίπεδο του παιχνιδιού, 1' (ή λιγότερο) για τα τρία πρώτα επίπεδα, περισσότερο για τα ανώτερα επίπεδα κ.λπ.
- Ο/Η παίκτης που ολοκληρώνει το λαβύρινθο στο συντομότερο χρόνο είναι νικητής.

**Εναλλακτική λύση:** Ο λαβύρινθος μπορεί να δημιουργηθεί χωρίς επίπεδα χρησιμοποιώντας άλλες γεννήτριες λαβυρίθων.

## 2. "Πρόκληση με emoticons"

**Συνολική διάρκεια: 30'**

**Απαραίτητα υλικά:** *Coin flip app, online scoreboard*

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας, εφαρμογή ανταλλαγής γραπτών μηνυμάτων, π.χ. της τάξης σε *Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp* κ.λπ.

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

**Στόχος:** Αυτό το παιχνίδι δοκιμάζει την ικανότητα της επικοινωνίας χρησιμοποιώντας *emojis* και χειρονομίες σε έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο.

#### Οδηγίες:

- Οι παίκτες σχηματίζουν ομάδες και κάθονται απέναντι η μια στην άλλη.
- Στην ολομέλεια της ομάδας τους, προσδιορίζουν δύο παίκτες: τον 'συντάκτη' και τον 'μάντη'.
- Οι ομάδες παίζουν εναλλάξ. Το ποιος θα ξεκινήσει μπορεί να αποφασιστεί χρησιμοποιώντας την εφαρμογή ρίψης νομίσματος.
- Ο/Η εκπαιδευτικός ψιθυρίζει στον "συντάκτη" της ομάδας που θα παίξει πρώτη, μια φράση, σύντομη και περιεκτική, όπως "Σήμερα θα φάμε πίτσα", "Ο καιρός είναι βροχερός", "Συνάντησέ με στον κινηματογράφο στις 18.00 μ.μ." κ.λπ. Ο "συντάκτης" θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τα *emoticons* στη συσκευή του/της σε μήνυμα που θα αποστείλει στον "μάντη" της απέναντι ομάδας μέσω μιας εφαρμογής ανταλλαγής μηνυμάτων σε ένα δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης, όπως *Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp* κ.λπ.
- Ο "μάντης" πρέπει να ερμηνεύσει σωστά το μήνυμα και να το πληκτρολογήσει στη συσκευή του/της μέσα σε ένα χρονικό όριο.
- Εάν ο μάντης είναι σωστός, η ομάδα κερδίζει έναν πόντο, τον οποίο ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να καταγράψει στον πίνακα αποτελεσμάτων.
- Ο/Η εκπαιδευτικός καθορίζει επίσης τον αριθμό των γύρων που θα παιχτούν.
- Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος κερδίζει.



### 3. "Ψηφιακή αφήγηση με emoji"

**Συνολική διάρκεια:** 20'

**Απαραίτητα υλικά:** εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων σε μια ομάδα μέσω κοινωνικής δικτύωσης, όπως Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστές/λαπτοπ/tablets/smartphones, πρόσβαση στο διαδίκτυο/wifi/ λευκός πίνακας/προβολικό, εφαρμογή ανταλλαγής μηνυμάτων στην ομάδα τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

**Στόχος:** Δημιουργήστε ιστορίες χρησιμοποιώντας μόνο emoji και αφήστε τους άλλους να μαντέψουν την πλοκή.

**Οδηγίες:**

- Οι παίκτες χρειάζονται ένα smartphone ή tablet με μια εφαρμογή συνομιλίας ή ανταλλαγής μηνυμάτων και όλοι οι μαθητές, καθώς και ο δάσκαλος, θα πρέπει να έχουν πρόσβαση σε μια ομάδα σε ένα δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης, όπως Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp κ.λπ.
- Ένας παίκτης, ο παραμυθάς, δημιουργεί μια ιστορία χρησιμοποιώντας emoticons και την στέλνει στους άλλους παίκτες μέσω της κοινής τους εφαρμογής μηνυμάτων ή της ομάδας τους.
- Οι παίκτες που λαμβάνουν την ιστορία πρέπει να μαντέψουν την πλοκή της ιστορίας με βάση τα emoticons.
- Μόλις μαντέψουν, ο αφηγητής αποκαλύπτει τη σωστή ιστορία.
- Απονέμονται πόντοι για τις σωστές εικασίες και ο επόμενος παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του αφηγητή.
- Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος κερδίζει.

### 8η Διδακτική ώρα: "Συσκευές - μια αναγκαιότητα!" (55')

#### 1. "Ηλεκτρικές συσκευές - αυτόνομη μάθηση"

**Συνολική διάρκεια:** 10'

**Απαραίτητα υλικά:** Quizizz

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2



**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας, wifi

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Οι μαθητές/τριες μπορούν να παίξουν τη δραστηριότητα με το δικό τους ρυθμό, αρκεί να μπορούν να βλέπουν την πρόοδο του παιχνιδιού σε μια οθόνη, ενώ παίζουν στη δική τους συσκευή ή σε άλλο πρόγραμμα περιήγησης, (ή ο καθηγητής το κατευθύνει προβάλλοντας το στον πίνακα ενώ οι μαθητές χρησιμοποιούν τις δικές τους κινητές συσκευές ή υπολογιστές).
- Δεν χρειάζεται να εγγραφείτε για να παίξετε το παιχνίδι. Εάν εμφανιστεί ένα παράθυρο εγγραφής, κλείστε το.

## 2. "Μάντεψε τι κάνει!"

**Συνολική διάρκεια:** 25'

**Απαραίτητα υλικά:** *flashcards*

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί κάρτες που αναπαριστούν διάφορες ηλεκτρικές συσκευές, όπως ψυγείο, φούρνο μικροκυμάτων, καφετιέρα, τοστιέρα κ.λπ. (Ο/Η εκπαιδευτικός πρέπει να κόψει τις κάρτες από το pdf, να κολλήσει την πλευρά με τη φωτογραφία στην κενή πλευρά και να διαχωρίσει τις εικόνες).
- Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές του σε δύο ομάδες για να παίξουν μεταξύ τους.
- Για κάθε γύρο, ένας μαθητής που επιλέγεται από την ομάδα διαλέγει μια κάρτα flashcard και προσπαθεί να περιγράψει τη λειτουργία της συσκευής στα ελληνικά. Για παράδειγμα:
  - "Αυτή η συσκευή ζεσταίνει γρήγορα το φαγητό. Τι είναι;"
  - "Αυτή η μηχανή φτιάχνει καφέ. Τι είναι αυτό;"
  - "Αυτή η συσκευή φρυγανίζει το ψωμί. Τι είναι αυτό;"



- Ο/Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να απαντήσουν χρησιμοποιώντας το σωστό λεξιλόγιο και εστιάζοντας στην καθαρή προφορά. Το συγκεκριμένο λεξιλόγιο θα μπορούσε ενδεχομένως να εμφανιστεί στον λευκό πίνακα με τη μορφή ενός συννεφόλεξου, που δημιουργήθηκε σε προηγούμενο μάθημα.
- Αν η ομάδα μαντέψει σωστά, παίρνει έναν πόντο. Εάν όχι, η άλλη ομάδα μπορεί να απαντήσει. Αν μαντέψουν σωστά, κερδίζουν τον πόντο και συνεχίζουν το παιχνίδι.

### 3. "Παιχνίδι ρόλων σε κατάσταση ηλεκτρικών συσκευών"

**Συνολική διάρκεια:** 20'

**Απαραίτητα υλικά:** *Wheel of names, Flashcards*

**Ομάδα-στόχος:** Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A1-A2

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:** υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας

#### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

- Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τυχαία τους μαθητές σε ομάδες των δύο ατόμων και ετοιμάζει τις κάρτες για το παιχνίδι ρόλων με "πελάτη" και "πωλητή". (Αφού κατεβάσετε τις κάρτες, ενώστε τις με τη σειρά που εμφανίζονται. Ξεχωρίστε τις κάρτες πελάτη και πωλητή, αλλά διατηρήστε τον σωστό συνδυασμό!)
- Ο/Η εκπαιδευτικός καλεί έναν μαθητή από κάθε ομάδα να επιλέξει έναν συνδυασμό κάρτας πωλητή και πελάτη.
- Στη συνέχεια, δίνει σε κάθε ομάδα 5' χρόνο, για να προετοιμάσει το διάλογο που θα παρουσιάσει.
- Φροντίζει επίσης να διαμορφωθεί κατάλληλα κάποιος χώρος στην τάξη, ώστε να προσομοιάζει σε κατάσταση.
- Μόλις τελειώσει ο χρόνος προετοιμασίας, το πρώτο ζευγάρι αρχίζει να παρουσιάζει το σενάριό του. Κάθε ζευγάρι έχει στη διάθεσή του το πολύ 2' για να παίξει.
- Όταν η πρώτη ομάδα τελειώσει, η υπόλοιπη τάξη ψηφίζει με μια χειρονομία like ή dislike.
- Ο δάσκαλος σημειώνει τη βαθμολογία κάθε ομάδας στον πίνακα.
- Στη συνέχεια, η δεύτερη ομάδα συνεχίζει και ούτω καθεξής. Η ομάδα με τα περισσότερα like ανακηρύσσεται νικήτρια.



<b>9η διδακτική ώρα: "Ρούχα - μια αναγκαιότητα!" (55')</b>
<b>1. Μίλα με ένα chatbot για ρούχα!</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 15'
<b>Απαραίτητα υλικά και αξεσουάρ:</b> chatbot with <i>Mizou</i>
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<i>Η δραστηριότητα υποστηρίζει την αυτομάθηση μέσω chatbot, που έχει προγραμματιστεί για το σκοπό αυτό. Κάθε εκπαιδευόμενος μεταβαίνει στο σχετικό περιβάλλον και αναπτύσσει ανάλογα διάλογο μέσω της τεχνητής νοημοσύνης.</i>

<b>2. Επίδειξη μόδας</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 40'
<b>Απαραίτητα υλικά και αξεσουάρ:</b> έναν ολόσωμο καθρέφτη και <i>flashcards</i> με περιγραφές ρούχων, οι οποίες πρέπει να κοπούν και να ενωθούν μεταξύ τους.
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> άπλετος χώρος
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τοποθετήστε μια επιλογή ρούχων και αξεσουάρ σε κάποιο χώρο μέσα στη τάξη και βεβαιωθείτε ότι υπάρχει διαθέσιμος καθρέφτης ολόσωμος, αν είναι δυνατόν.</li> <li>• Δώστε σε κάθε μαθητή μια κάρτα με την περιγραφή μιας ενδυματολογικής κατάστασης, π.χ. "Θα παρευρεθείτε σε μια επίσημη εκδήλωση. Περιγράψτε τι φοράτε".</li> <li>• Ένας προς έναν, οι μαθητές επιλέγουν κομμάτια ένδυσης και αξεσουάρ για να δημιουργήσουν σύνολα με βάση την περιγραφή, της κάρτας τους.</li> <li>• Αφού ντυθούν, οι μαθητές στέκονται μπροστά στον καθρέφτη και περιγράφουν τα σύνολά τους στην τάξη, εξηγώντας την επιλογή των ρούχων και των αξεσουάρ τους.</li> <li>• Ενθαρρύνετε τους υπόλοιπους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις σχετικά με τα ρούχα για περαιτέρω συζήτηση.</li> </ul>



<b>10η διδακτική ώρα: “Ας χαρούμε!” (55’)</b>
<b>1. “Χέρια ψηλά και όλα τα φτάνω” - Αυτόνομη μάθηση</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 20’
<b>Απαραίτητα υλικά και αξεσουάρ:</b> <u>“Χέρια ψηλά και όλα τα φτάνω”</u> , επεξεργασμένο βίντεο του Μιχ. Χατζηγιάννη
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<i>Η δραστηριότητα υποστηρίζει την αυτομάθηση μέσω ακουστικής κατανόησης με <a href="#">learningapps</a>. Μπορεί όμως και να γίνει προβολή στον Λευκό πίνακα από τον/την εκπαιδευτικό και να γίνει η επεξεργασία της δραστηριότητας εντός τάξης.</i>

<b>2. Ψηφιακό κυνήγι θησαυρού</b>
<b>Συνολική διάρκεια:</b> 35’
<b>Απαραίτητα υλικά και αξεσουάρ:</b> Κατάλογος δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τον ελεύθερο χρόνο
<b>Ομάδα-στόχος:</b> Μετανάστες και πρόσφυγες με γλωσσικό επίπεδο A 1-A2
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> υπολογιστής/λάπτοπ/ταμπλέτα ή έξυπνα κινητά, πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολικό, λευκός πίνακας
<b>ΑΝΑΠΤΥΞΗ</b>
<b>Στόχος:</b> Να συμμετάσχουν οι μαθητές σε ένα ψηφιακό κυνήγι θησαυρού που σχετίζεται με δραστηριότητες «ελεύθερου χρόνου».
<b>Δημιουργήστε μια λίστα</b> με αντικείμενα ή δραστηριότητες που σχετίζονται με τον «ελεύθερο χρόνο» και τα οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να βρουν ή να καταγράψουν χρησιμοποιώντας τα κινητά τους τηλέφωνα ή τα tablet τους. Για παράδειγμα, «μια φωτογραφία ενός βιβλίου»=διαβάζω, «μια selfie σε ένα πάρκο»=πηγαίνω περίπατο, «ένα βίντεο με κάποιον που παίζει ένα μουσικό



όργανο»=παίζω κάποιο μουσικό όργανο ή «ένα στιγμιότυπο οθόνης μιας αγαπημένης εφαρμογής για τον ελεύθερο χρόνο»=σερφάρω στο facebook. (Εδώ μπορείτε να βρείτε μια ήδη δημιουργημένη λίστα).

**Κυνήγι θησαυρού:** Αφήστε τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους τηλέφωνα ή τις ταμπλέτες τους για να δημιουργήσουν αποδεικτικά των δραστηριοτήτων της λίστας. Μπορούν να τραβήξουν φωτογραφίες, βίντεο ή στιγμιότυπα οθόνης και να χρησιμοποιήσουν ελληνικά για να περιγράψουν αυτό που βρίσκουν. Αν αυτή η δραστηριότητα δεν μπορεί να γίνει σε εξωτερικό χώρο, μπορούν να κάνουν αναζήτηση στο διαδίκτυο.

**Νικητής/τρια:** Όποιος συγκεντρώσει τις περισσότερες δραστηριότητες θεωρείται και ο νικητής.

## Τηλεόραση και εκπαίδευση

### Κατάκτηση της γλώσσας μέσω της μικρής και της μεγάλης οθόνης

**Επισκόπηση.** Οι παιδαγωγικές επιπτώσεις της ενσωμάτωσης των οπτικοακουστικών μέσων στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών έχουν κερδίσει σημαντική αναγνώριση στην Ιταλία από τα μέσα της δεκαετίας του 1980. Η αναγνώριση αυτή απορρέει από την ευρεία χρήση και την επιστημονική διερεύνηση του υλικού ήχου και βίντεο στην γλωσσική εκπαίδευση, μια τάση που εντάθηκε με τον κοινωνικό αντίκτυπο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης στο ιταλικό κοινωνιογλωσσικό τοπίο μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο (Diadori 2019, σ. 361).

Στο γλωσσικό πλαίσιο των τηλεοπτικών σειρών, η εξέταση του σύγχρονου γλωσσικού ρεπερτορίου αποκαλύπτει ένα πλήθος γλωσσικών παραλλαγών και την παρουσία διαφορετικών γλωσσών στο αφηγηματικό πεδίο. Οι παράμετροι της γλωσσικής ποικιλομορφίας, συμπεριλαμβανομένης της γεωγραφικής προέλευσης, του κοινωνικού στρώματος των χαρακτήρων, του επικοινωνιακού πλαισίου και των περιπλοκών της κωδικοποίησης και αποκωδικοποίησης των μηνυμάτων, προσφέρουν γόνιμο έδαφος για διερεύνηση στο μέσο των τηλεοπτικών σειρών.

Επιπλέον, η δυνατότητα χρονικής εγγύτητας των τηλεοπτικών σειρών με το παρόν αντιστοιχεί στην αυξημένη συνάφεια τους με σύγχρονα ζητήματα, καταστάσεις και τρόπους ζωής. Αυτή η χρονική η αμεσότητα όχι μόνο διευκολύνει τους διαπολιτισμικούς διαλόγους, αλλά λειτουργεί επίσης ως καταλύτης για την αποδόμηση των στερεοτύπων που συνδέονται με τον πολιτισμό-στόχο. Ειδικότερα, η επιταχυνόμενη παλαίωση των σειρών, σε συνδυασμό με την άενη εισροή νέου περιεχομένου, εισάγει μια χρονική διάσταση που χρήζει δέουσας προσοχής κατά την εξέταση της πολιτισμικής κατασκευής και αποδόμησης μέσω του μέσου των τηλεοπτικών σειρών (Diadori 2019, σ. 364, 365).



**Ομάδα-στόχος.** Λαμβάνοντας υπόψη την εκτεταμένη σειρά θεμάτων που εξετάζονται και τον όγκο των τηλεοπτικών σειρών που βρίσκονται σε παραγωγή, το δυνητικό κοινό για εκπαιδευτική εμπλοκή ποικίλλει σε μεγάλο βαθμό ανάλογα με τη συγκεκριμένη τηλεοπτική σειρά που επιλέγεται. Αναμφίβολα, μία από τις πρωταρχικές ομάδες-στόχους είναι οι νέοι ενήλικες, καθώς αποτελούν σημαντική βάση καταναλωτών για τις τηλεοπτικές σειρές και είναι ιδιαίτερα δεκτικοί στο εκπαιδευτικό δυναμικό που εμπεριέχει το εν λόγω περιεχόμενο. Όσον αφορά τη γλωσσική επάρκεια, προτιμώνται μαθητές με μεσαία ή ανώτερη γλωσσική επάρκεια. Η προτίμηση αυτή βασίζεται στο συνήθως απαιτητικό γλωσσικό περιεχόμενο και την ποικιλία που συναντάται στις τηλεοπτικές σειρές.

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το θέμα και τα κύρια σημεία των προβαλλόμενων κλιπ/ επεισοδίων θα κατευθύνουν αυτή την αρχική φάση. Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, μπορεί να είναι απαραίτητη η πλαισίωση του επικείμενου υλικού με την εισαγωγή χρονικών και τοπικών αναφορών ή πρόσθετων πληροφοριών που βοηθούν στην κατανόηση. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, οι υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών μπορούν επίσης να ανακτηθούν και να μοιραστούν με ολόκληρη την τάξη.

### Ας μαντέψουμε!

**Συνολική διάρκεια:** 30 λεπτά

**Απαραίτητα υλικά:** φωτογραφικά κλιπ

**Ομάδα στόχος:** νέοι ενήλικες

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:**

Ένας χώρος με τραπέζια όπου είναι δυνατή η εργασία σε μικρές ομάδες

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Ο στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να εισαγάγει το θέμα του επεισοδίου κατά τη διάρκεια του μαθήματος και να αναδείξει το λεξιλόγιο που είναι απαραίτητο για τη μετέπειτα κατανόηση του τμήματος της τηλεοπτικής σειράς.

Στην ολομέλεια της τάξης, οι μαθητές διερευνούν το θέμα του επεισοδίου με βάση τον τίτλο της τηλεοπτικής σειράς, συμμετέχοντας σε έναν συλλογικό καταγισμό ιδεών στον πίνακα. Στη συνέχεια, σε μικρότερες ομάδες, διανέμονται οπτικά αποσπάσματα από το επεισόδιο και οι μαθητές αναλαμβάνουν να τα τοποθετήσουν διαδοχικά σε πίνακα ανακοινώσεων ή σε κάποιο επιτοίχιο χώρο εντός τάξης. Καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της άσκησης, ο στόχος είναι η εξαγωγή λέξεων-κλειδιών που σχετίζονται με κάθε σκηνή του επεισοδίου, και η αναγραφή τους στον λευκό πίνακα της τάξης. Εναλλακτικά, μπορούν να δοθεί το λεξιλόγιο για να προβούν οι μαθητές στον απαραίτητο συσχετισμό με την κάθε σκηνή.





## 2. ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Οι ερωτήσεις κατανόησης προφορικού ή γραπτού λόγου λειτουργούν ως ένας οδικός χάρτης για την πλοήγηση στο απόσπασμα του βίντεο, είτε πρόκειται για απόσπασμα βίντεο μόνο με ήχο, είτε μόνο με εικόνα, είτε για την αρχική εκδοχή του βίντεο, η οποία περιλαμβάνει εικόνα και ήχο. Πέρα από την υποκίνηση της πρόβλεψης και της κινητοποίησης των μαθητών, αυτή η μορφή παρατήρησης, σχεδιασμένη να εντοπίζει τους βασικούς πυρήνες πληροφοριών, μπορεί, αν επεκταθεί σε ομαδική εργασία, να προωθήσει τη σύγκριση των προοπτικών και να ενθαρρύνει τις συλλογικές συζητήσεις. Πρόσθετες παιδαγωγικές τεχνικές μπορούν να κατευθύνουν τις επόμενες προβολές της επιλεγμένης σειράς ή συγκεκριμένων επεισοδίων. Οι παρακολούθηση των επεισοδίων μπορεί να περιλαμβάνει την εκτέλεση εργασιών που απαιτούν τον προσδιορισμό συγκεκριμένων λειτουργιών. Τα παραγωγικά και εξωγωγικά στοιχεία που παρουσιάζονται μπορούν επίσης να χρησιμεύσουν ως αντικείμενα ανάλυσης και προβληματισμού. Η ενασχόληση με τη μεταγραφή του αρχείου ήχου διευκολύνει τη δημιουργία ασκήσεων που αποσκοπούν στην καλλιέργεια δεξιοτήτων πρόσληψης μη-ομιλίας, στην ανακατασκευή τμημάτων του προφορικού κειμένου και στην οργάνωση συγκεκριμένων στοιχείων που συναντώνται στο υλικό. Σε ένα επόμενο στάδιο, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία είτε να επαναλάβουν είτε να ερμηνεύσουν δημιουργικά τους ακουστικούς διαλόγους, να εμβαθύνουν σε συζητήσεις σχετικά με το θέμα της ταινίας, να αποδώσουν γλωσσικά καταστάσεις που θυμίζουν αυτές που απεικονίζονται, να διατυπώσουν περιγραφές χαρακτήρων ή περιβαλλόντων, να διατυπώσουν υποθέσεις σχετικά με το ξεκίνημα ή την εξέλιξη της ιστορίας και πολλά άλλα. Οι υπότιτλοι στην ίδια γλώσσα προσφέρουν τη δυνατότητα σύγκρισης του των διαλόγων με το γραπτό κείμενο.

Άλλη μια ευκαιρία	
<b>Συνολική διάρκεια:</b>	15 λεπτά
<b>Απαραίτητα υλικά:</b>	κλιπ φωτογραφιών, λίστα λεξιλογίου, αφίσες, στυλό και μαρκαδόροι, κόλλα
<b>Ομάδα στόχος:</b>	νέοι ενήλικες
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b>	Ένας χώρος με τραπέζια όπου είναι δυνατή η εργασία σε μικρές ομάδες
ΑΝΑΠΤΥΞΗ	
Μετά την παρακολούθηση της τηλεοπτικής σειράς ή του αποσπάσματος, ο εκπαιδευτικός δίνει την ευκαιρία στις μικρές ομάδες να αλλάξουν τη σειρά των φωτογραφικών αποσπασμάτων από τα βίντεο που είχαν δοθεί και ταξινομηθεί πριν από την προβολή. Στη συνέχεια, καλούνται οι μαθητές να τα αναρτήσουν σε πίνακα ανακοινώσεων ή σε κάποιο	



επιτοίχιο χώρο εντός τάξης και να δώσουν τίτλο ή λεζάντες σε κάθε καρτέ. Τέλος, προκαλείται συζήτηση στην ολομέλεια με ερωτήσεις κατανόησης σχετικά με το επεισόδιο.

### Δημιουργική μεταγλώττιση

**Συνολική διάρκεια:** 15 λεπτά (περισσότερο αν παρουσιαστεί στην τάξη)

**Απαραίτητο υλικό:** συσκευή αναπαραγωγής βίντεο, κείμενο-οδηγός που παρέχεται από τους εκπαιδευτικούς

**Ομάδα στόχος:** νέοι ενήλικες

**Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις;**

Μια περιοχή όπου είναι δυνατόν να εργαστούν ζεύγη.

### ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η δημιουργική δραματοποίηση ενός μέρους τη σειράς για την ανάπτυξη δεξιοτήτων προφορικής αλληλεπίδρασης.

Ο δάσκαλος προβάλλει επεισόδιο(α) της σειράς που έχει ήδη προβάλει σε άλλα μέρη του μαθήματος και ζητά από τα ζευγάρια να τα μεταγλωττίσουν δημιουργικά, φανταζόμενοι έναν εντελώς διαφορετικό διάλογο μεταξύ των βασικών χαρακτήρων. Ανάλογα με το γλωσσικό επίπεδο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αποφασίσει να καθορίσει κάποια αστεία θεματολογία ως έναυσμα για τη δημιουργική απόδοση των μαθητών.

### 3. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, που είναι αφιερωμένο στην εμπέδωση της ύλης που καλύφθηκε μέσω της εντατικής εξερεύνησης, μεταβαίνουμε σε μια πιο ανοιχτή προσέγγιση επαναχρησιμοποίησης του προηγούμενου υλικού. Η μετάβαση αυτή αποσκοπεί στην επίτευξη στόχων που έχουν πραγματική σημασία για τον μαθητή. Για παράδειγμα, αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την προβολή ολόκληρου του επεισοδίου ή επόμενων επεισοδίων, μετά την εξέταση ενός κλιπ ή μιας ακολουθίας κλιπ. Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορεί να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες όπως η έρευνα πρόσθετων πληροφοριών για ένα θέμα που θίγεται στο διάλογο ή η αναζήτηση άλλων κειμένων, εικόνων ή ειδήσεων που σχετίζονται με το γενικότερο θέμα του επεισοδίου.



Τέλος-έκπληξη
<b>Συνολική διάρκεια:</b> ανάλογα με την τηλεοπτική σειρά (1 ώρα)
<b>Απαραίτητα υλικά:</b> συσκευή αναπαραγωγής βίντεο, τηλεοπτική σειρά, σημειωματάριο, στυλό
<b>Ομάδα στόχος:</b> νέοι ενήλικες
<b>Περιβαλλοντικές συνθήκες/ απαιτήσεις:</b> Ένας χώρος όπου οι μαθητές μπορούν να παρακολουθήσουν ένα βίντεο και να γράψουν
ΑΝΑΠΤΥΞΗ
Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να γράψουν μια υπόθεση για το πώς εξελίσσεται η πλοκή του επεισοδίου της τηλεοπτικής σειράς. Στην τάξη ή στο σπίτι, οι μαθητές ενθαρρύνονται να γράψουν τις υποθέσεις τους και στη συνέχεια να παρακολουθήσουν το επόμενο επεισόδιο για να τις συγκρίνουν.

### ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση των προτεινόμενων δραστηριοτήτων για πιθανές βελτιώσεις μπορεί να είναι επωφελής. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας για τις διαφορετικές ομάδες μαθητών και τη συνολική επιτυχία των δραστηριοτήτων. Ενώ υπάρχουν διάφορες ερωτήσεις αξιολόγησης που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, παρέχουμε ορισμένα παραδείγματα που μπορούν να παρουσιαστούν στους μαθητές με τη μορφή ερωτηματολογίου, το οποίο μπορεί επίσης να γίνει ελκυστικό:

- Σε κλίμακα από το 1 έως το 5, βαθμολογήστε πόσο ευχάριστη ήταν για εσάς η δραστηριότητα.
- Προσδιορίστε τη δραστηριότητα που βρήκατε πιο ευχάριστη.
- Σε κλίμακα από το 1 έως το 5, αξιολογήστε την αντιληπτικότητα των οδηγιών.
- Βαθμολογήστε τη δυσκολία των δραστηριοτήτων σε κλίμακα από το 1 έως το 5 (1 = πολύ εύκολο, 5 = πολύ δύσκολο)
- Αξιολογήστε, σε κλίμακα από το 1 έως το 5, την καταλληλότητα του χρόνου που διατέθηκε για τις δραστηριότητες.
- Υπάρχουν δραστηριότητες που θα θέλατε να προτείνετε;

