



Erasmus+

## ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το λογισμικό αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.

# Language Games – Σχέδια Μαθήματος

---

## Περιεχόμενα

I.	Εισαγωγή.....	3
II.	Επισημάνσεις.....	3
III.	Σχέδια μαθήματος 1 ως 9.....	4
	Language Game 1 – ΠΩΣ ΧΑΙΡΕΤΑΜΕ.....	5
	Language Game 2 – ΧΡΩΜΑΤΑ.....	12
	Language Game 3 - ΑΡΙΘΜΟΙ.....	18
	Language Game 4 - ΖΩΑ.....	24
	Language Game 5 – ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ.....	30
	Language Game 6 – Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΟΥΛΕΙΑΣ.....	36
	Language Game 7 – ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ.....	42
	Language Game 8 - ΤΡΟΦΙΜΑ.....	48
	Language Game 9 – ΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ.....	54

## I. Εισαγωγή

Το παρόν αποτελεί συλλογή των σχεδίων μαθήματος που προτείνονται προς εφαρμογή κατά τη διάρκεια χρήσης του Language Games, υποστηρίζουν τους εκπαιδευτικούς στη χρήση του παιχνιδιού παρέχοντάς τους μεθοδολογική καθοδήγηση και πρόσθετες ιδέες για περαιτέρω παιδαγωγική εκμετάλλευση του λογισμικού.

Υπάρχουν 9 φύλλα εργασίας αντίστοιχα για τα 9 παιχνίδια και αναπτύσσονται με τρόπο που επιτρέπει τόσο την προοδευτική χρήση (μία μετά την άλλη) όσο και την ατομική χρήση των παιχνιδιών σε μαθήματα γλώσσας.

Το Language Games προορίζεται για χρήση σε νηπιαγωγεία και δημοτικά σχολεία σε αρχικά επίπεδα διδασκαλίας ξένων γλωσσών παράλληλα με άλλα παιδαγωγικά υλικά.

## II. Επισημάνσεις

Το λογισμικό επίδειξης στη παρούσα φάση είναι υπό ανάπτυξη και διαρκή βελτίωση. Αυτό σημαίνει ότι η έκδοση που διατίθεται στο διαδίκτυο, ενημερώνεται πολύ συχνά, έτσι ώστε να προστεθούν νέες λειτουργίες και να διορθωθούν τυχόν σφάλματα, έως και αρκετές φορές μέσα σε μια ημέρα. Έτσι, μέχρι το λογισμικό να φτάσει στην τελική έκδοση, το εν λόγω εγχειρίδιο πρέπει επίσης να θεωρείται έργο υπό εξέλιξη.

Είναι πιθανό, για παράδειγμα, να υπάρχουν ορισμένες αναντιστοιχίες μεταξύ ορισμένων εικόνων του λογισμικού και τις πραγματικών εικόνων που περιλαμβάνονται στο εγχειρίδιο, ή ίσως κάποια χαρακτηριστικά του λογισμικού να μην αναφέρονται εδώ. Ωστόσο, δεν συντρέχει κανένας λόγος ανησυχίας γιατί πολύ απλά μια νέα έκδοση του εγχειριδίου είναι υπο δημοσίευση.

Για λεπτομερείς τεχνικές οδηγίες σε σχέση με τη χρήση του Language Games, μπορείτε να ανατρέξετε στο Εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο αποτελεί ξεχωριστό έγγραφο.

Αν υπάρχει οποιαδήποτε ερώτηση, μη διστάσετε να στείλετε email στον κύριο δημιουργό του λογισμικού στην ακόλουθη διεύθυνση κι εκείνος θα φροντίσει να απαντήσει το συντομότερο: [olivier.heidmann@gmail.com](mailto:olivier.heidmann@gmail.com)

### III. Σχέδια μαθήματος 1 ως 9

Με την έναρξη της κάθε αποστολής, ο χρήστης μεταφέρεται στην αντίστοιχη ανακαλυπτική δραστηριότητα και αφού αυτή θα έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία, συνεχίζει με τη δραστηριότητα διατήρησης. Όταν ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία αρχίζει η επόμενη ανακαλυπτική δραστηριότητα. Για παράδειγμα, αν ο χρήστης καταφέρει να εκτελέσει με επιτυχία τη δραστηριότητα διατήρησης της δεύτερης αποστολής, τότε μόνο θα είναι σε θέση να προχωρήσει στην ανακαλυπτική δραστηριότητα της τρίτης αποστολής.

Στις επόμενες σελίδες οι προκλήσεις παρουσιάζονται σε ενότητες και αναλύονται υπό το πρίσμα του δασκάλου, παρέχοντας υποστήριξη και καθοδήγηση για τον καλύτερο τρόπο χρήσης του λογισμικού, προκειμένου να μεγιστοποιηθεί η δυναμική εκμάθησης από τη μεριά των εκπαιδευομένων. Ορισμένες από τις εξηγήσεις επαναλαμβάνονται σε κάθε ενότητα, έτσι ώστε ένα παιχνίδι να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανεξάρτητα από τα άλλα παιχνίδια σε περίπτωση που ένας δάσκαλος επιλέξει να τα χρησιμοποιήσει ελεύθερα και όχι με δομημένο σειριακό τρόπο.





Ομάδα στόχος

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία –  
Επίπεδο A1 (CEFR)Μαθησιακή  
ενότητα

Language Game 1 – ΠΩΣ ΧΑΙΡΕΤΑΜΕ

**Σχέδιο Μαθήματος**

Γλώσσα

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η ενότητα 1 υλοποιεί τους μαθησιακούς στόχους του Παιχνιδιού 1 – Πώς χαιρετάμε. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για να διδάξει χαιρετισμούς κι εκφράσεις έναρξης επικοινωνίας και γνωριμίας ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Το παρόν σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να υλοποιήσει αυτή την ενότητα του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το πρώτο γλωσσικό παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και δεν υπάρχουν προαπαιτούμενες γνώσεις. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα ανάλογα με την ηλικία του μαθητευόμενου. Στην περίπτωση που τα παιδιά δεν είναι ακόμα σε θέση να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική. Σε αντίθετη περίπτωση κατά την οποία τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Πλοκή σεναρίου:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση νέου λεξιλογίου: τρόποι χαιρετισμού, ρήματα (be, live), πώς ρωτώ για όνομα και ηλικία
- ✓ Μαθαίνω να χαιρετώ όταν κάνω μια καινούρια γνωριμία
- ✓ Μαθαίνω να συστήνομαι
- ✓ Παρέχω βασικές πληροφορίες ώστε να παρουσιάσω τον εαυτό μου: όνομα, καταγωγή, ηλικία

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo εμφανίζεται στην οθόνη και ξεκινά μια συζήτηση με τα παιδιά.
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Ο Lingo και τα παιδιά εξασκούνται στη χρήση νέων εκφράσεων στο πλαίσιο συζήτησης.

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία**

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωβήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.

- Ακολουθήστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 1 – Πώς χαιρετάμε.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά μπορείτε να εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo ξεκινά τη συζήτηση και τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν τη σωστή απάντηση. Σε αυτή την Ανακαλυπτική δραστηριότητα, θα πρέπει να τους διδάξετε το νόημα και τη χρήση των εκφράσεων και των λέξεων όπως εμφανίζονται στην οθόνη.
- Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να απαντήσει σωστά στον Lingo. Μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από μία επιλογές, αλλά μόνο μία σωστή θα σας μεταφέρει στην επόμενη οθόνη.
- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση



### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Σε κάθε πλευρά θα βρείτε τέσσερα “συννεφάκια” που περιέχουν εκφράσεις που έχουν ήδη διδαχθεί επιτυχώς. Τώρα που τα παιδιά τις καταλαβαίνουν, πρέπει να τις χρησιμοποιήσουν για να δημιουργήσουν ένα διάλογο. Αυτή είναι η λογική εξέλιξη του παιχνιδιού:



## LanguageGames

Αρχικά εμφανίζεται το συννεφάκι του Lingo και ακούμε τον ήχο.

Στη συνέχεια, το παιδί προχωρά σε μία από τις τέσσερις επιλογές για να απαντήσει στον Lingo. Αμέσως μετά εμφανίζεται το δεύτερο συννεφάκι του Lingo και ακούμε τον ήχο.

Στη συνέχεια, το παιδί προχωρά σε μία από τις τρεις επιλογές για να απαντήσει στον Lingo. Τρίτον, εμφανίζεται το επόμενο συννεφάκι του Lingo και ακούμε τον ήχο.

Στη συνέχεια, το παιδί προχωρά σε μία από τις δυο επιλογές για να απαντήσει στον Lingo. Τέλος εμφανίζεται το τελευταίο συννεφάκι του Lingo και ακούμε τον ήχο.

Στη συνέχεια, το παιδί προχωρά στην εναπομείνασα επιλογή για να απαντήσει στον Lingo.

- Παρακάτω μπορείτε να δείτε τους έγκυρους συνδυασμούς διαλόγων, ωστόσο τα σύνολα συνδυασμών μπορεί να διαφέρουν, αλλά όχι το περιεχόμενο κάθε συνδυασμού. Τα “συννεφάκια” του Lingo θα εμφανίζονται πάντοτε με τη σωστή σειρά το ένα μετά το άλλο, αλλά τα αντίστοιχα του παιδιού θα εμφανίζονται με τυχαία μικτή σειρά και εάν οι απαντήσεις δεν είναι σωστές, θα είναι δυνατόν να επανατοποθετηθούν μέχρι να προκύψουν οι σωστοί συνδυασμοί.

### Lingo

Hello

My name is Lingo

I am from Gamia

I am 5 years old

### Παιδί

Hi

My name is...

I am from...

I am ... years old.

### Lingo

Hello

My name is Lingo

I am 5 years old

Nice to meet you.

### Παιδί

Hi

My name is...

I am ... years old.

Nice to meet you Lingo.

### Lingo

My name is Lingo

I am from Gamia

I am 5 years old

Good bye.

### Παιδί

My name is...

I am from...

I am ... years old.

Good bye

### Lingo

Hello

My name is Lingo

I am from Gamia

Nice to meet you.

### Παιδί

Hi

My name is...

I am from...

Nice to meet you.

### Lingo

My name is Lingo

I live in a spaceship.

I am 5 years old

### Παιδί

My name is...

I live in ...

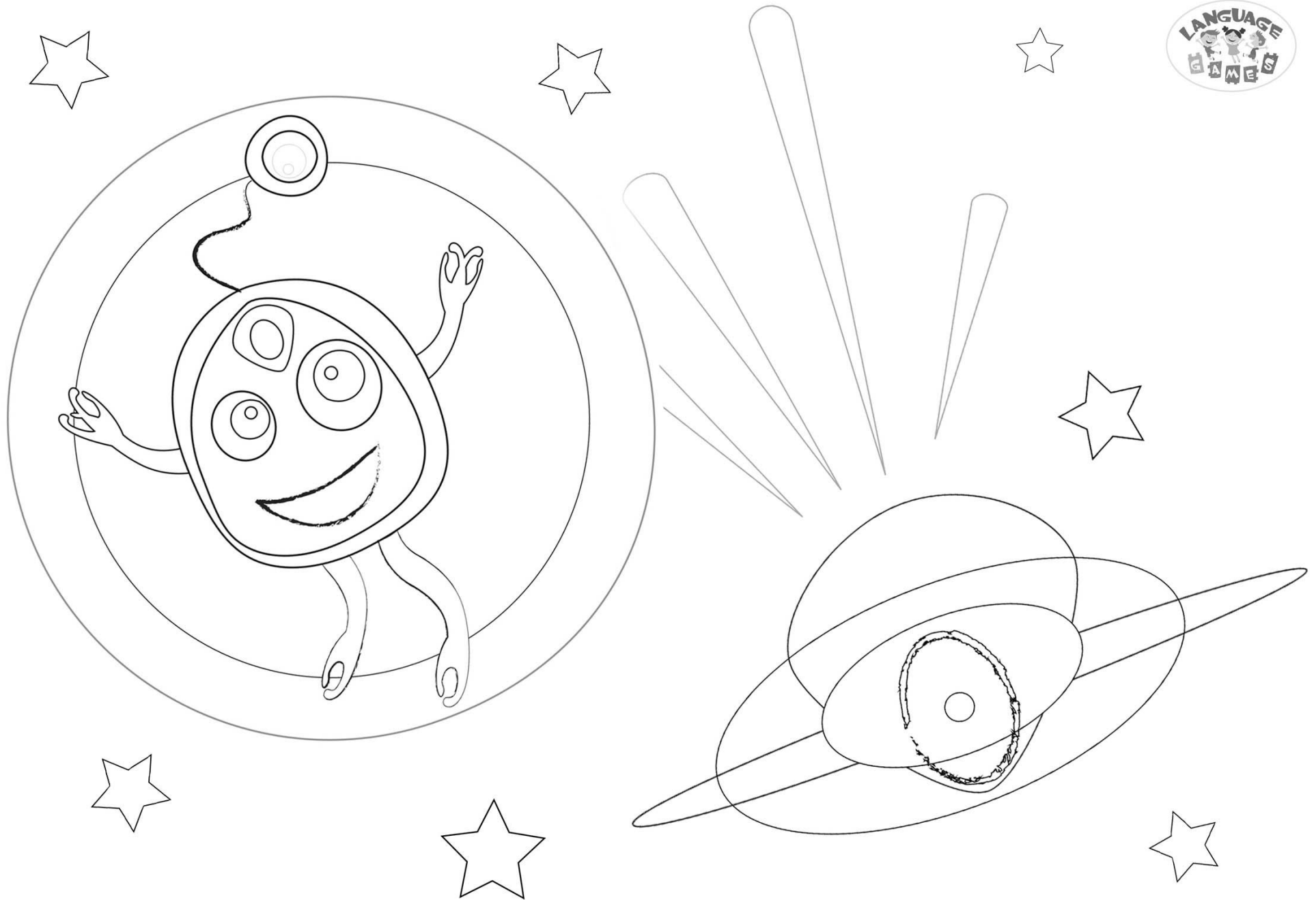
I am ... years old.

Nice to meet you.

Nice to meet you Lingo.

### **Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης**

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο ζωγραφικής έτσι ώστε τα παιδιά να την χρωματίσουν, ενώ επαναλαμβάνετε τις φράσεις που έχουν διδαχθεί και τα παιδιά απαντούν ανάλογα κατά τη δραστηριότητα χρωματισμού. Αυτή η δραστηριότητα συνδέει την προφορική εξάσκηση με τη σωματική δράση και βελτιώνει τη διαδικασία απομνημόνευσης.
  - Παρακινήστε τα παιδιά να αναπαραστήσουν τους διαλόγους σε ζευγάρια. Μπορείτε να δημιουργήσετε και να φορέσετε ένα μπλέ κωνικό καπέλο στο παιδί που θα αναπαραστήσει τον Lingo ενώ ένα άλλο θα υποδύεται τον εαυτό του. Μπορεί να γίνει εναλλαγή ρόλων.
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια από μόνα τους όσο συχνά θέλουν.



**Ομάδα στόχος**

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία – Επίπεδο A1 (CEFR)

**Μαθησιακή ενότητα**

Language Game 2 – ΧΡΩΜΑΤΑ

**Σχέδιο μαθήματος****Γλώσσα**

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η Ενότητα 2 υλοποιεί τους μαθησιακούς στόχους του Παιχνιδιού 2 - Χρώματα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εργαλείο εκμάθησης για τη διδασκαλία χρωμάτων ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Το παρόν σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να υλοποιήσει αυτή την ενότητα του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το δεύτερο γλωσσικό παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και δεν υπάρχουν προαπαιτούμενες γνώσεις. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα ανάλογα με την ηλικία του μαθητευόμενου. Στην περίπτωση που τα παιδιά δεν είναι ακόμα σε θέση να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική. Σε αντίθετη περίπτωση κατά την οποία τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: 10 χρώματα, λουλούδι, πεταλούδα
- ✓ Ανάπτυξη της δεξιότητας να ξεχωρίζουν και να ονοματίζουν χρώματα
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να περιγράψουν το χρώμα των αντικειμένων

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo συναντά μια καινούρια φίλη, τη Rora την πεταλούδα και την χαιρετά προσφέροντας της ένα λουλούδι
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να χρωματίσει τα φτερά της Rora

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από

τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.

- Ακολουθήστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 2 – Χρώματα.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo συναντά τη Rora την πεταλούδα η οποία φαίνεται να είναι στενοχωρημένη επειδή έχουν εξαφανιστεί τα χρώματα από τα φτερά της. Ο Lingo αποφασίζει να χαιρετίσει τη Rora προσφέροντάς της ένα λουλούδι. Εμφανίζεται το όνομα ενός χρώματος και τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν το σωστό χρώμα λουλουδιού.
- Για παράδειγμα, εμφανίζεται η λέξη “Κίτρινο” έτσι ώστε ο μαθητής να πρέπει να επιλέξει το κίτρινο λουλούδι. Τα φτερά της Rora’s γίνονται κίτρινα και η πεταλούδα πετά μακριά ευχαριστημένη. Η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται για όλα τα χρώματα.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Σε αυτό το παιχνίδι η Rora αποφασίζει να δείξει στον Lingo όλα τα χρώματα στα φτερά, αλλά χρειάζεται τη βοήθεια των παιδιών για αυτό. Χρωματιστά λουλούδια πρέπει να επιλεγούν και να συρθούν στους κύκλους με το αντίστοιχο όνομα του χρώματος.

- Εάν οι μαθητές μπορούν ήδη να διαβάσουν, τότε πρέπει να διαβάσουν και να προφέρουν τα ονόματα των χρωμάτων, διαφορετικά ο δάσκαλος προφέρει τα χρώματα και τα σημεία κλαθε φορά. Τα παιδιά επαναλαμβάνουν το χρώμα και επιλέγουν το λουλούδι που πρέπει να τοποθετηθεί σωστά.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν έχουν χρησιμοποιηθεί όλα τα χρώματα.



#### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Ο δάσκαλος προφέρει την ονομασία ενός χρώματος, τα παιδιά το επαναλαμβάνουν και στη συνέχεια χρωματίζουν ένα λουλούδι και έναν κύκλο πάνω στο φτερό. Ο δάσκαλος ελέγχει και προχωρά στο επόμενο. Αυτή η δραστηριότητα συνδέει την προφορική πρακτική με την ενσώματη δράση και βελτιώνει τη διαδικασία απομνημόνευσης. Εναλλακτικά, ο δάσκαλος επισημαίνει τα χρώματα που υπάρχουν στην τάξη, τα παιδιά τα ονοματίζουν και στη συνέχεια χρωματίζουν το φύλλο.
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνα τους όσο συχνά θέλουν.







Ομάδα στόχος

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία –  
Επίπεδο A1 (CEFR)Μαθησιακή  
ενότητα

Language Game 3 - ΑΡΙΘΜΟΙ

**Σχέδιο μαθήματος**

Γλώσσα

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η ενότητα 3 υλοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους του παιχνιδιού 3 - Αριθμοί. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εργαλείο εκμάθησης για τη διδασκαλία χρωμάτων ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Το παρόν σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να υλοποιήσει αυτή την ενότητα του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το τρίτο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και το μόνο προαπαιτούμενο είναι οι μαθητές να μπορούν να μετρήσουν μέχρι 10. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα σύμφωνα με την ηλικία του μαθητή.

Σε περίπτωση που τα παιδιά εξακολουθούν να μην μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Όταν τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Αριθμοί 1-10, λουλούδι, βάζο,
- ✓ Να μπορούν να μετρήσουν στα Αγγλικά από το 1 ως το 10

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo μετρά λουλούδια στα αντίστοιχα βάζα
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να τοποθετήσει τα σωστά βάζα λουλουδιών

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να

τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.

- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 3 – Αριθμοί.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo ακολούθησε τη Ρόπα, τη πεταλούδα από το Παιχνίδι 2 σε ένα ανθοπωλείο. Υπάρχουν τόσα πολλά λουλούδια σε γλάστρες, έτσι ο Lingo αποφασίζει να μετρήσει τα λουλούδια σε κάθε γλάστρα. Σε κάθε κλικ σε έναν αριθμό, μπορούμε να ακούσουμε τον αριθμό που προφέρεται. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να ξεκινήσει από το 1 και να συνεχίσει μέχρι και 10, μετρώντας όλα τα λουλούδια σε ένα δοχείο.
- Αρχικά κλικάρουμε τον αριθμό 1, ακούμε τη λέξη “one”, στη συνέχεια δείχνουμε το βάζο που περιέχει ένα λουλούδι κι έπειτα σύρουμε με το ποντίκι τον αριθμό 1 ακριβώς πάνω στο βάζο ώσπου να εμφανιστεί το 1 στην οθόνη.
- Κατόπιν κλικάρουμε τον αριθμό 2, ακούμε τη λέξη “two”, στη συνέχεια δείχνουμε το βάζο που περιέχει δυο λουλούδια κι έπειτα σύρουμε με το ποντίκι τον αριθμό 2 ακριβώς πάνω στο βάζο ώσπου να εμφανιστεί το 2 στην οθόνη.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν την ίδια δραστηριότητα μέτρησης για κάθε αριθμό μέχρι το σημείο στο οποίο κάθε βάζο θα είναι πλέον αριθμημένο.
- Υπάρχουν εναλλακτικές επιλογές χρήσης, ωστόσο αυτό επαφίεται στη δημιουργικότητα του κάθε δασκάλου.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

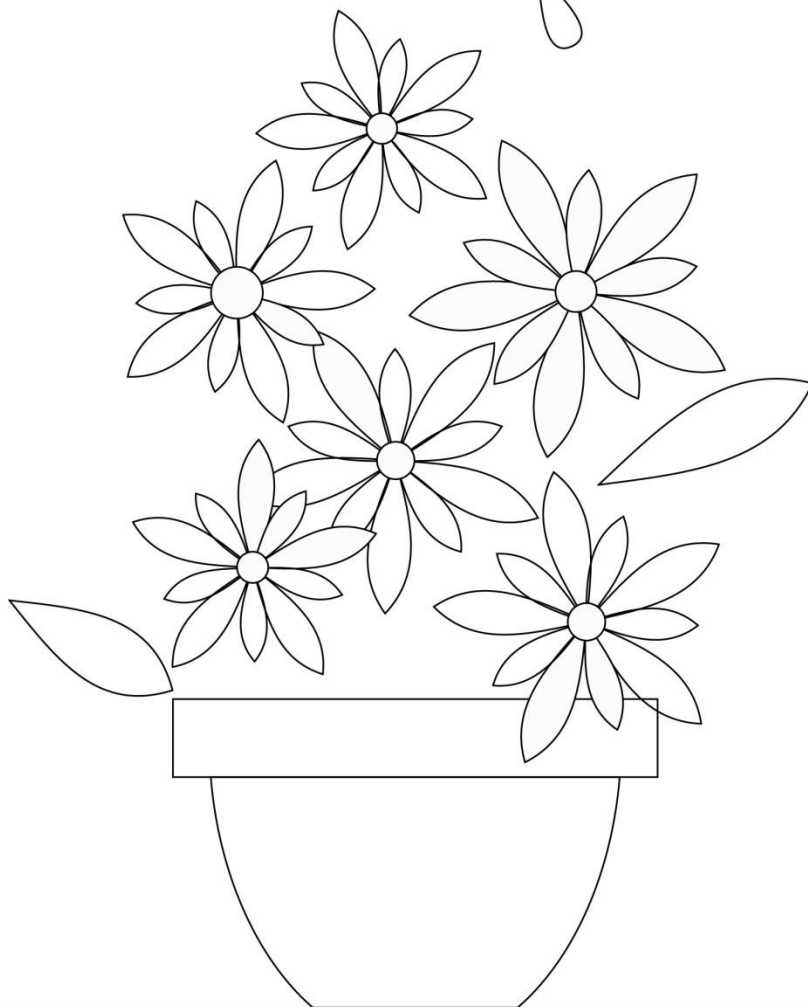
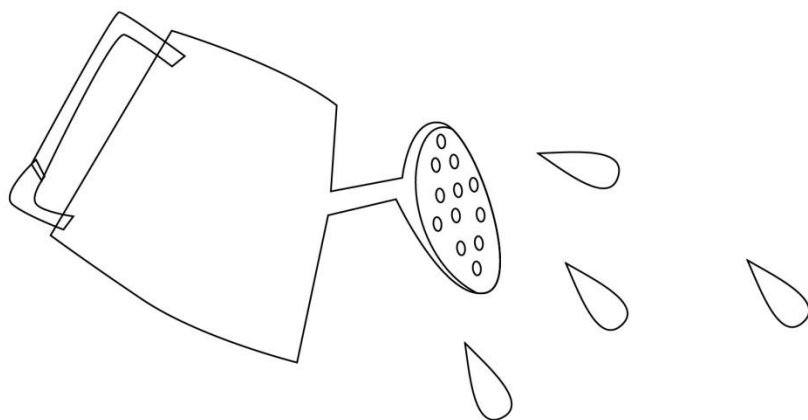
#### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού
- Σε αυτό το παιχνίδι ο Lingo θέλει να βάλει σε τάξη το ανθοπωλείο. Υπάρχουν αριθμημένα βάζα και μπουκέτα λουλουδιών τα οποία πρέπει να συνδυαστούν με επιτυχία. Τα παιδιά θα πρέπει να βοηθήσουν τον Lingo να τοποθετήσει τα λουλούδια στα σωστά βάζα.
- Οι μαθητές διαβάζουν τον αριθμό στο βάζο. Για παράδειγμα "4". Στη συνέχεια, κοιτάζουν τα μπουκέτα και μετράνε τα λουλούδια μέχρι να βρουν αυτά που περιέχουν 4 λουλούδια. Πρέπει να σύρουν με το ποντίκι τη σωστή δέσμη λουλουδιών στο σωστό δοχείο.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μόλις θα έχουν γεμίσει όλα τα βάζα.



#### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για επανάληψη των χρωμάτων και αριθμών. Για παράδειγμα, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να χρωματίσουν 1 πέταλο κόκκινο, 2 πέταλα μπλε, 3 πέταλα μοβ ... Αυτός που έχει όλους τους αριθμούς των πετάλων και των χρωμάτων σωστά κερδίζει.
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνα τους όσο συχνά θέλουν.





	Ομάδα στόχος	Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία – Επίπεδο A1 (CEFR)
	Μαθησιακή ενότητα	Language Game 4 - ΖΩΑ
<b>Σχέδιο Μαθήματος</b>	Γλώσσα	Αγγλικά

### Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:

Η ενότητα 4 υλοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους του Παιχνιδιού 4 - Ζώα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία ζώων ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Αυτό το φύλλο εργασίας έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να υλοποιήσει αυτή την ενότητα του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

### Προαπαιτούμενα:

Αυτό είναι το τέταρτο γλωσσικό παιχνίδι από τα εννέα και συνιστάται να γίνεται χρήση των χρωμάτων που έχουν μάθει στο Παιχνίδι 2. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Σε περίπτωση που τα παιδιά εξακολουθούν να μην μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Όταν τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

### Σενάριο:

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.



**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Άγρια και ήμερα ζώα, Farm, Nature, to live
- ✓ Τα παιδιά θα πρέπει να μπορούν να ονοματίζουν 5 άγρια και 5 ήμερα ζώα.
- ✓ Τα παιδιά πρέπει να είναι σε θέση να περιγράφουν ζώα με αναφορά στα χρώματά τους.

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo συναντά νέους φίλους-ζώα και μαθαίνει τα ονόματά τους.
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να καταλάβει που ζει το κάθε ζώο – ελεύθερο/φύση, οικόσιτο/φάρμα

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από

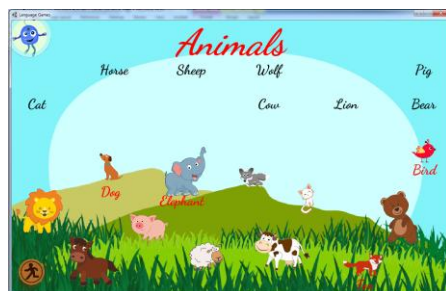
τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.

- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 4 – Ζώα.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo συνεχίζει την εξερεύνηση του πλανήτη μας και ανακαλύπτει τα άγρια και τα κατοικίδια ζώα. Σε μια προσπάθεια να μάθουν τα ονόματά τους, τα παιδιά θα βοηθήσουν το Lingo να συνδυάσει το κάθε ζώο με το όνομά του. Πρέπει να σύρουν με το ποντίκι το σωστό όνομα στο σωστό ζώο. Εάν είναι σωστό, θα παραμείνει, εάν δεν χρειάζεται να προσπαθήσει ξανά. Κάθε φορά που γίνεται κλικ σε μια λέξη αυτή προφέρεται και τα παιδιά πρέπει να το επαναλάβουν με τη βοήθεια του δασκάλου.
- Χρήσιμες συμβουλές: Τα παιδιά έχουν μάθει χρώματα στο Παιχνίδι 2. Χρησιμοποιώντας χρώματα για να περιγράψουν τα ζώα θα τους βοηθήσει να ταιριάξουν με το όνομα με το ζώο. Για παράδειγμα, για να εντοπίσει τον χοίρο, ο δάσκαλος μπορεί να πει: "Ο χοίρος είναι ροζ".
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν το όνομα του κάθε ζώου κάθε φορά που προκύπτει ένας συνδυασμός.
- Υπάρχουν εναλλακτικές επιλογές χρήσης, ωστόσο αυτό επαφίεται στη δημιουργικότητα του κάθε δασκάλου.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

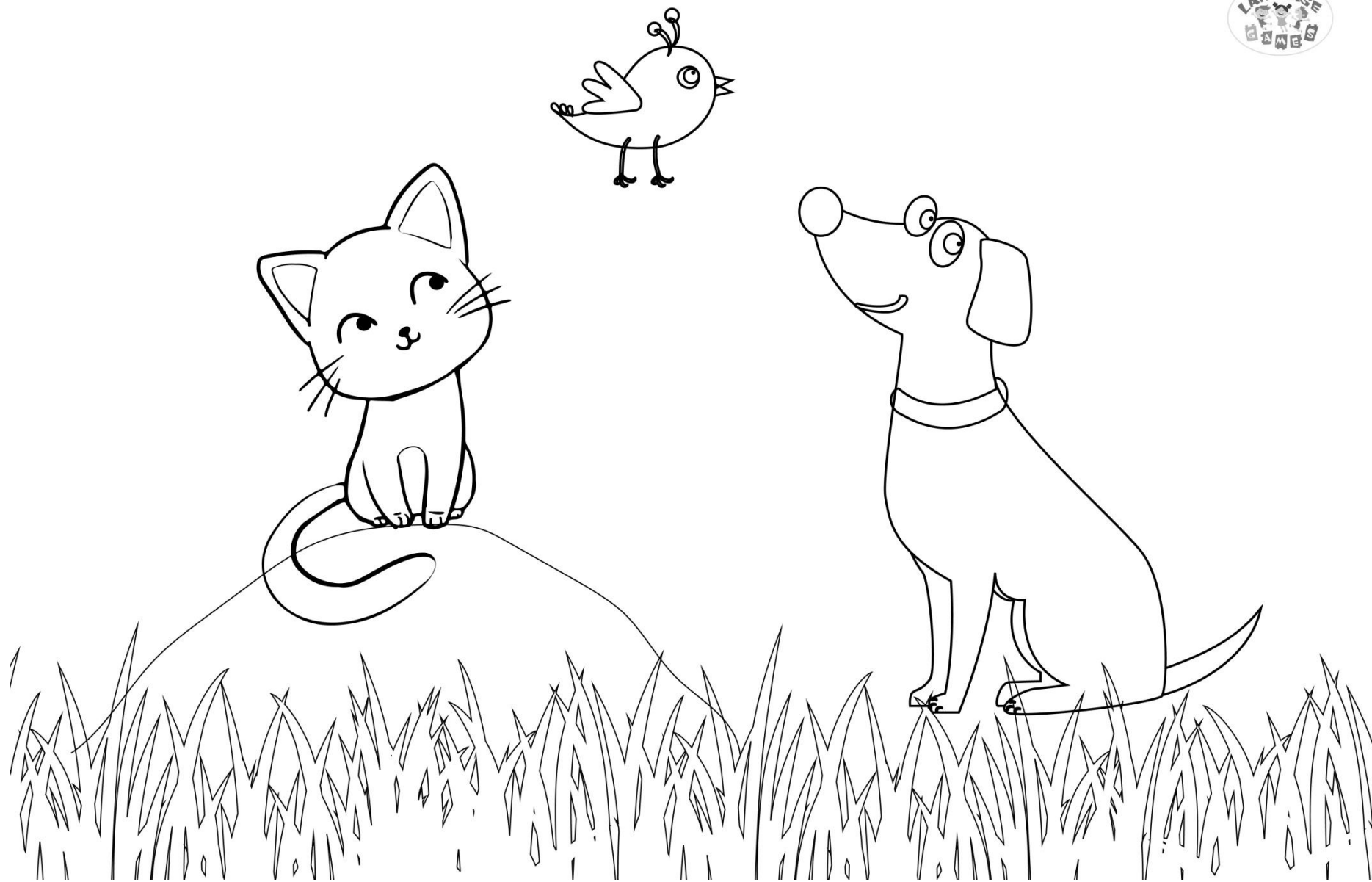
#### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Σε αυτό το παιχνίδι ο Lingo ήδη γνωρίζει τα ονόματα των ζώων και τώρα θέλει να μάθει πού ζουν. 5 άγρια ζώα ζουν στη φύση και 5 κατοικίδια ζώα ζουν σε μια φάρμα. Τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν το Lingo να τοποθετήσει τα ζώα στο σωστό περιβάλλον.
- Ο δάσκαλος θα πρέπει να βοηθήσει τα παιδιά να πουν πού ζεί το κάθε ζώο. Είναι ένας καλός τρόπος εξάσκησης σχετικά με το ρήμα “to live” καθώς επίσης και με τις προθέσεις “in” και “on”, αλλά φυσικά και με τις λέξεις “farm” και “nature”.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μόλις όλα τα ζώα έχουν τοποθετηθεί στο σωστό περιβάλλον τους.



#### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για την επανάληψη των χρωμάτων και των ζώων. Για παράδειγμα, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από κάθε μαθητή να χρωματίσει τα ζώα και το γρασίδι σε συγκεκριμένα χρώματα και στη συνέχεια τα παιδιά μπορούν να συγκρίνουν τα διαφορετικά χρώματα των ζώων λέγοντας: "Το σκυλί μου είναι μπλε, η γάτα μου είναι πράσινη κλπ."
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια όσες φορές θέλουν.





Ομάδα στόχος

Προσχολική και Πρώτη Σχολική ηλικία –  
Επίπεδο A1 (CEFR)Μαθησιακή  
ενότητα

Language Game 5 – ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

**Σχέδιο μαθήματος**

Γλώσσα

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η ενότητα 5 υλοποιεί τους μαθησιακούς στόχους του Παιχνιδιού 5 - Οικογένεια. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία πληροφοριών σχετικά με την οικογένεια ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων

Το παρόν σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να υλοποιήσει αυτή την ενότητα του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το πέμπτο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και οι τρόποι χαιρετισμού από το Παιχνίδι 1 μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξάσκηση. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Στην περίπτωση που τα παιδιά δεν είναι ακόμα σε θέση να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Σε αντίθετη περίπτωση κατά την οποία τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να

μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: μέλη της οικογένειας, περιγραφές.
- ✓ Να είναι σε θέση τα παιδιά να ξαναφερθούν σε κοντινά οικογενειακά πρόσωπα
- ✓ Να είναι σε θέση τα παιδιά να περιγράψουν μέλη της οικογένειάς τους

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo συναντά τη Dia και την οικογένεια της
- Δραστηριότητα Διατήρησης:  
Τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν τον Lingo να κατανοήσει τους οικογενειακούς δεσμούς και να τοποθετήσει τα πρόσωπα στο οικογενειακό δέντρο

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:

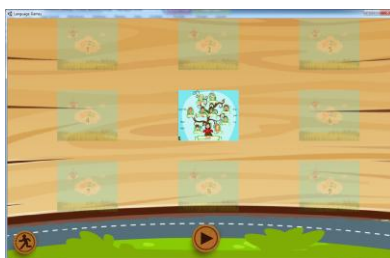


*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.



- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 5 – Οικογένεια.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo συναντά την Dia, ένα κορίτσι που γνωρίζει τον Lingo στην οικογένειά της. Τα παιδιά πρέπει να συνδυάσουν τα ονόματα των μελών της οικογένειας με το σωστό άτομο στο οικογενειακό δέντρο. Αυτό το παιχνίδι θα απαιτήσει βοήθεια από τον δάσκαλο εάν τα παιδιά δεν είναι εξοικειωμένα με τη δομή του οικογενειακού δέντρου. Αυτή είναι μια δραστηριότητα που βασίζεται στη χρήση ποντικιού.
- Χρήσιμη συμβουλή: Τα παιδιά έχουν ήδη μάθει τα χρώματα στο Παιχνίδι 2. Θα είναι ιδιαίτερα χρήσιμο να χρησιμοποιήσουν τα χρώματα για να περιγράψουν πρόσωπα της οικογένειας, τα μαλλιά και τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν το όνομα του συγγενή κάθε φορά που προκύπτει κάποιος συνδυασμός.

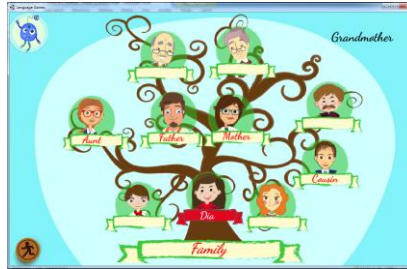


- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

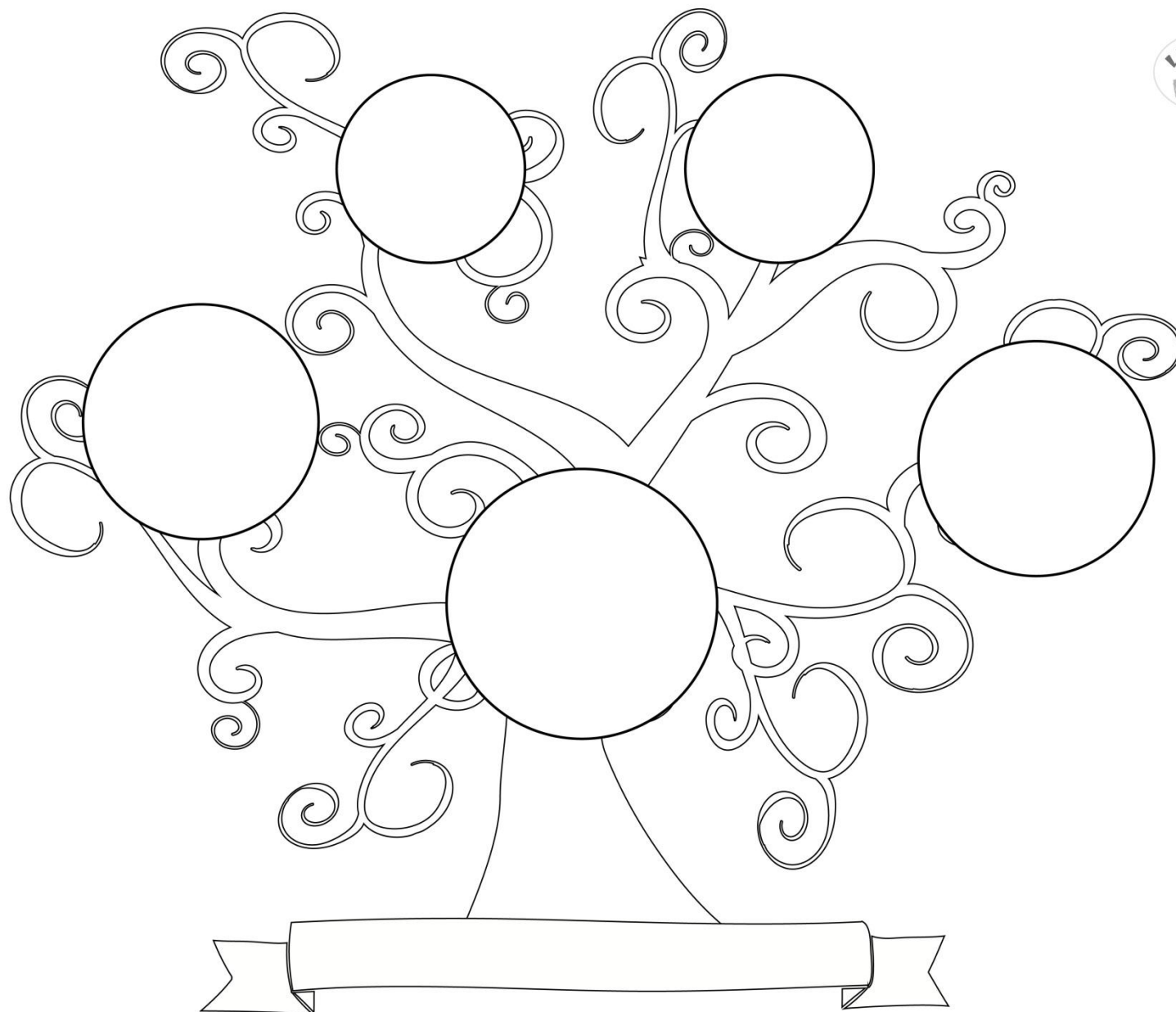
- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις

- δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού
- Σε αυτό το παιχνίδι ο Lingo γνωρίζοντας ήδη τα ονόματα συγγένειας θέλει να τα επανατοποθετήσει ένα-ένα στο γενεαλογικό δέντρο. Τα παιδιά θα πρέπει να τον βοηθήσουν να τοποθετήσει τα ονόματα στις σωστές θέσεις.
- Ο δάσκαλος μπορεί να ενθαρρύνει τα παιδιά στο να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά προσώπου κάθε μέλους της οικογένειας αν το γνωστικό τους επίπεδο το επιτρέπει.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται αφού όλα τα ονόματα μελών της οικογένειας έχουν τοποθετηθεί στη σωστή θέση.



### Βήμα 5: Follow-up activities

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης:
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο ώστε τα παιδιά να το χρωματίσουν. Τα παιδιά μπορούν να χρωματίσουν το δέντρο, να σχεδιάσουν τα δικά τους συγγενικά πρόσωπα κι ενδεχομένως να γράψουν και τα ονόματά τους.
  - Εναλλακτικά μπορούν να φανταστούν την οικογένεια του Lingo και μετά να την περιγράψουν με τη βοήθεια των χρωμάτων. Για παράδειγμα: “Ο πατέρας του Lingo είναι πράσινος”.
  - Τα παιδιά μπορούν από μόνα τους να ξαναπαιξουν τα παιχνίδια όσες φορές θέλουν.





Ομάδα στόχος

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία –  
Επίπεδο A1 (CEFR)Μαθησιακή  
ενότητα

Language Game 6 – Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΟΥΛΕΙΑΣ

**Σχέδιο Μαθήματος**

Γλώσσα

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η ενότητα 6 υλοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους του παιχνιδιού 6 - Εργασία. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία πληροφοριών σχετικά με τον κόσμο της δουλειάς ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Αυτό το φύλλο μάθησης έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να υλοποιήσει την ενότητα παιχνιδιών με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το έκτο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και τα παιδιά πρέπει να γνωρίσουν τα βασικά επαγγέλματα στη γλώσσα τους. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την προσέγγιση σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Σε περίπτωση που τα παιδιά εξακολουθούν να μην μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Όταν τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό

μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

### **Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Επαγγέλματα και εργαλεία δουλειάς
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να αναφέρουν 10 επαγγέλματα με το όνομά τους
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να περιγράψουν ανθρώπους με βάση το επάγγελμά τους

### **Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Lingo discovers the Dia's family members' professions
- Δραστηριότητα Διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να συνδυάσει εργαλεία και επαγγέλματα.

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από

τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.

- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 6 – Ο κόσμος της δουλειάς.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo συνεχίζει να εξερευνά τον πλανήτη μας και ανακαλύπτει ότι οι άνθρωποι εδώ πρέπει να εργαστούν και ότι υπάρχουν διαφορετικά επαγγέλματα. Τα παιδιά θα βοηθήσουν το Lingo να συνδυάσει τις εργασίες με τις φιγούρες. Πρέπει να σύρετε το σωστό όνομα εργασίας στο σωστό άτομο και να το ρίξετε. Εάν είναι σωστό, θα παραμείνει, εάν δεν χρειάζεται να προσπαθήσει ξανά. Κάθε φορά που κάνετε κλικ σε μια λέξη, είναι προφανές και τα παιδιά πρέπει να το επαναλάβουν με τη βοήθεια του δασκάλου.
- Ο δάσκαλος μπορεί να ξεκινήσει υποδεικνύοντας τα επαγγέλματα στη μητρική γλώσσα των μαθητών και μετά μπορεί να τους βοηθήσει να τα συνδυάσουν με τις φιγούρες στην οθόνη.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν την ονομασία των επαγγελμάτων κάθε φορά που προκύπτει ένας συνδυασμός.
- Υπάρχουν εναλλακτικές επιλογές χρήσης, ωστόσο αυτό επαφίεται στη δημιουργικότητα του κάθε δασκάλου.

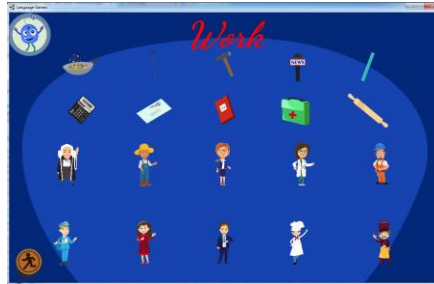


- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις

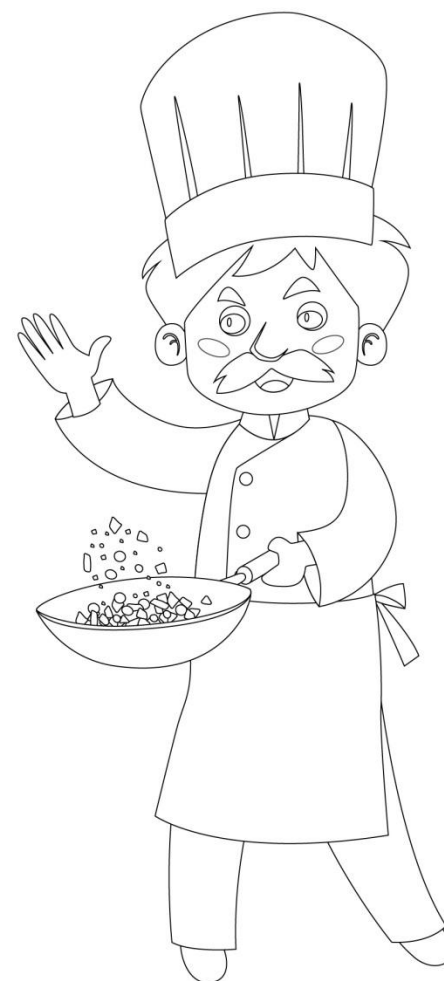
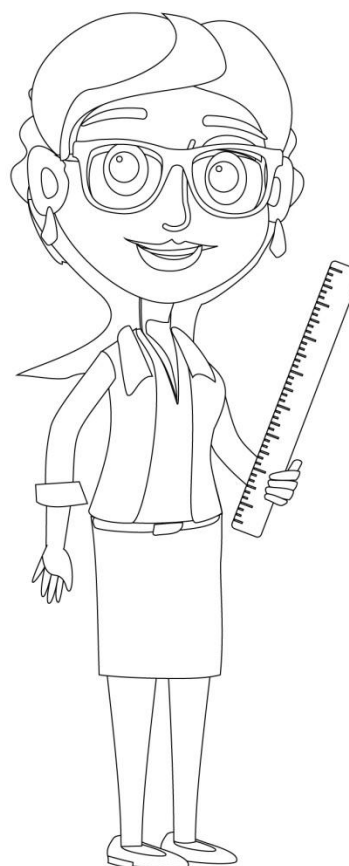
- δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού
- Σε αυτό το παιχνίδι ο Lingo συνδέει τα επαγγέλματα με τα αντίστοιχα εργαλεία τους. Από κάθε φιγούρα λείπει το κατάλληλο εργαλείο το οποίο πρέπει να επιλεγεί και να συρθεί με το ποντίκι ενώ παράλληλα επαναλαμβάνεται η ονομασία του επαγγέλματος. Τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν τον Lingo να επιστρέψει τα επαγγελματικά εργαλεία στους κανονικούς ιδιοκτήτες.
- Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά με το να ξεχωρίζει τα κατάλληλα εργαλεία και να προσαρμόζει το παιχνίδι στο επίπεδο των παιδιών.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μόλις όλα τα εργαλεία έχουν επιστραφεί στους ιδιοκτήτες τους.



### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η άσκηση είναι κατάλληλη για την επανάληψη των επαγγελμάτων, αλλά και για τα μέλη της οικογένειας και τα χρώματα. Για παράδειγμα, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από κάθε εκπαιδευόμενο να συσχετίσει τα άτομα με οικογενειακούς ρόλους και στη συνέχεια να τα περιγράψει
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνα τους όσο συχνά θέλουν.





**Ομάδα στόχος**

Προσχολική και Πρώτη Σχολική ηλικία – Επίπεδο A1 (CEFR)

**Μαθησιακή ενότητα**

Language Game 7 – ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

**Σχέδιο Μαθήματος****Γλώσσα**

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η ενότητα 7 υλοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους του Παιχνιδιού 7 - Σώμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία των μερών του σώματος ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Αυτό το φύλλο εργασίας έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να υλοποιήσει την ενότητα παιχνιδιών με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το έβδομο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και τα παιδιά πρέπει να μάθουν τα βασικά τμήματα του σώματος στη δική τους γλώσσα. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την προσέγγιση σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Σε περίπτωση που τα παιδιά εξακολουθούν να μην μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Όταν τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Μέρη του σώματος
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να ονοματίσουν 11 μέρη του σώματος

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo ανακαλύπτει ότι οι άνθρωποι έχουν διαφορετικά μέρη σώματος από ότι οι εξωγήινοι
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να τοποθετήσει όλα τα μέρη του σώματος στο σωστό σημείο

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

### **Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

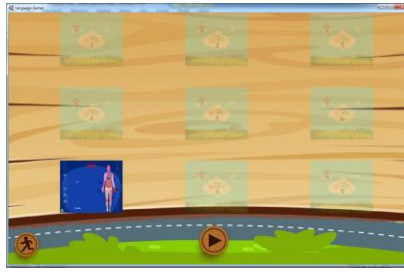
- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά

- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 7 – Μέρη του σώματος.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Τα παιδιά θα βοηθήσουν το Lingo να ταυτίσει τα ονόματα των τμημάτων του σώματος με τα σωστά μέρη. Πρέπει να σύρετε το σωστό όνομα στο σωστό τμήμα του σώματος και να το ρίξετε. Εάν είναι σωστό, θα παραμείνει, εάν όχι, χρειάζεται να προσπαθήσει ξανά. Κάθε φορά που κάνετε κλικ σε μια λέξη, τα παιδιά πρέπει να την επαναλάβουν με τη βοήθεια του δασκάλου.
- Ο δάσκαλος μπορεί να ξεκινήσει επισημαίνοντας τα μέρη του σώματος στη μητρική γλώσσα και στη συνέχεια να βοηθήσει τα παιδιά να ταιριάζουν τα ονόματα με τα μέρη του σώματος.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν την ονομασία του μέρους του σώματος κάθε φορά που προκύπτει ένας συσυνασμός.
- Υπάρχουν εναλλακτικές επιλογές χρήσης, ωστόσο αυτό επαφίεται στη δημιουργικότητα του κάθε δασκάλου.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

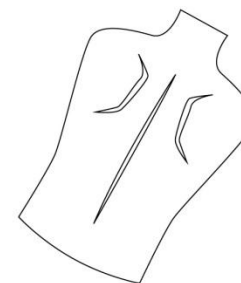
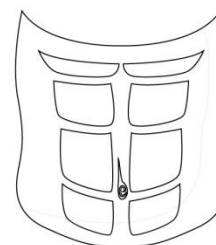
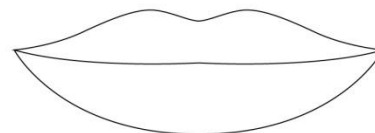
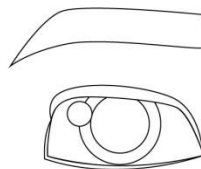
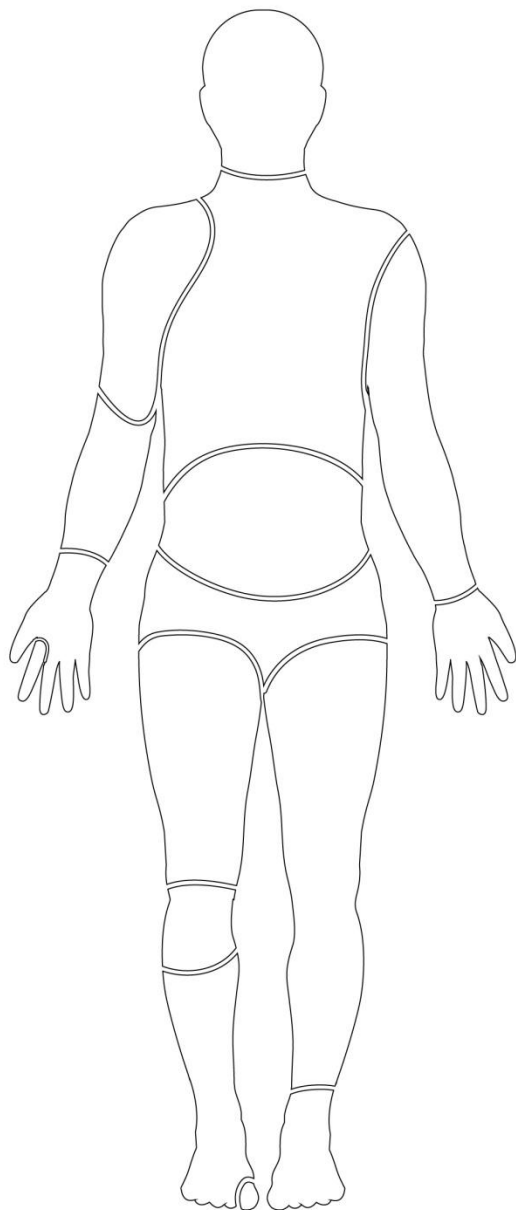
#### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού
- Σε αυτό το παιχνίδι ο Lingo προσπαθεί να επανατοποθετήσει όλα τα μέρη του σώματος στο σωστό σημείο. Αυτά θα πρέπει να ονοματιστούν και να συρθούν με το ποντίκι στο σωστό σημείο. Τα παιδιά πρέπει να βοηθήσουν τον Lingo να βάλει τα “κομμάτια” σε τάξη.
- Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά με το να επισημάνει τα μέρη του σώματος και να προσαρμόσει το παιχνίδι στο επ'ίπεδό τους.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλα τα μέρη του σώματος έχουν επανατοποθετηθεί στη σωστή θέση.



#### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η δραστηριότητα είναι κατάλληλη για την επανάληψη των τμημάτων του σώματος, αλλά και για την επέκταση του λεξιλογίου. Ο δάσκαλος μπορεί να διδάξει επιπλέον τμήματα του σώματος που υπάρχουν στο φύλλο χρωματισμού
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνοι τους όσο συχνά θέλουν.



**Ομάδα στόχος**

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία – Επίπεδο A1 (CEFR)

**Μαθησιακή ενότητα**

Language Game 8 - ΤΡΟΦΙΜΑ

**Σχέδιο Μαθήματος****Γλώσσα**

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η Ενότητα 8 υλοποιεί τους εκπαιδευτικούς στόχους του παιχνιδιού 8 - Τρόφιμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία ζώων ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Αυτό το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να υλοποιήσει την ενότητα παιχνιδιών με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το όγδοο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα και τα παιδιά πρέπει να γνωρίζουν ήδη τα χρώματα από το Παιχνίδι 2. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την δραστηριότητα σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Σε περίπτωση που τα παιδιά εξακολουθούν να μην μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Όταν τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.



**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Τρόφιμα, Φρούτα, Λαχανικά
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να ονοματίσουν βασικά είδη τροφίμων
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να περιγράψουν τρόφιμα με βάση το χρώμα και τη γεύση

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo ανακαλύπτει ότι οι άνθρωποι πρέπει να τρώνε έτσι ώστε να επιβιώσουν
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά βοηθούν τον Lingo να κάνει τα πρώτα του ψώνια με το να τοποθετήσουν τα τρόφιμα στο καλάθι αγορών και με το να περιγράψουν τη γεύση τους.

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

**Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Something happened today. There was an accident in England. A strange blue space kid crashed "Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά

- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 8 – Τρόφιμα.



### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo ανακαλύπτει ότι οι άνθρωποι χρειάζονται τροφή για να ζήσουν. Τα παιδιά θα βοηθήσουν το Lingo να ταιριάξει τα ονόματα του φαγητού με τις σωστές εικόνες. Πρέπει να σύρετε το σωστό όνομα στο σωστό φαγητό και να το ρίξετε. Εάν είναι σωστό, θα παραμείνει, εάν δεν χρειάζεται να προσπαθήσει ξανά. Κάθε φορά που κάνετε κλικ σε μια λέξη, είναι προφανές και τα παιδιά πρέπει να το επαναλάβουν με τη βοήθεια του δασκάλου.
- Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει με το να επισημάνει τα τρόφιμα χρησιμοποιώντας χρώματα.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν τις ονομασίες των τροφίμων κάθε φορά που προκύπτει ένας σωστός συνδυασμός.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

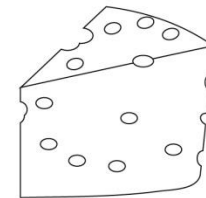
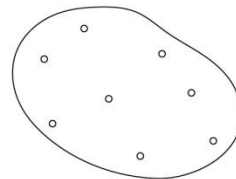
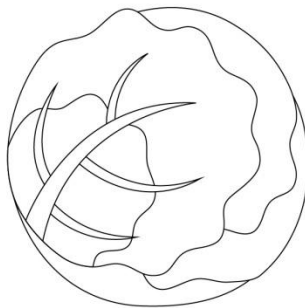
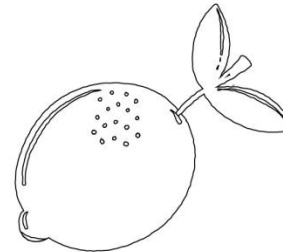
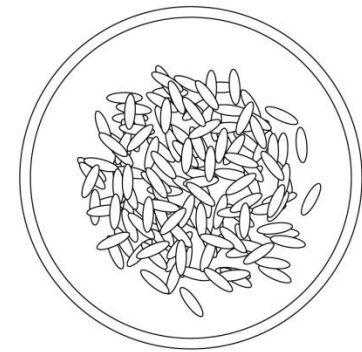
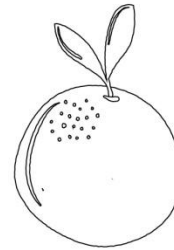
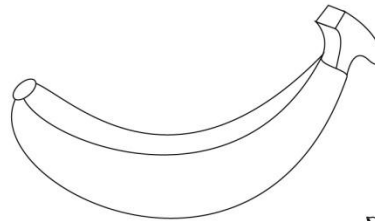
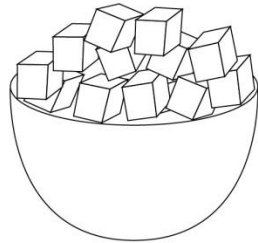
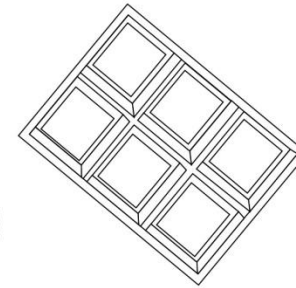
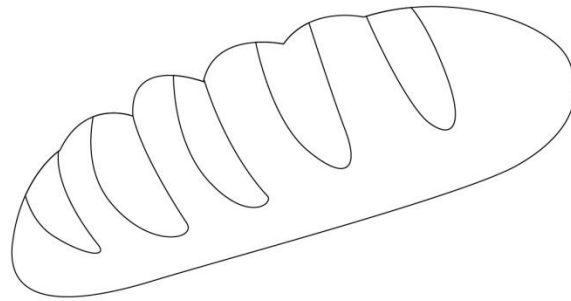
- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού
- In this game Lingo is shopping for food following a list appearing on the blackboard. Each item

- appearing on the board needs to be dragged and dropped in the basket.
- Σε αυτό το παιχνίδι το Lingo ψωνίζει τρόφιμα ακολουθώντας μια λίστα που εμφανίζεται στον μαυροπίνακα. Κάθε στοιχείο που εμφανίζεται στον πίνακα πρέπει να σύρεται και να πέφτει στο καλάθι.
- Ο δάσκαλος μπορεί να παρουσιάσει τις γεύσεις με το να τις περιγράφει (γλυκό, ξινό, αλμυρό, πικρό).
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν όλα τα τρόφιμα θα έχουν τοποθετηθεί στο καλάθι.



#### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η δραστηριότητα είναι ιδανική για επανάληψη του λεξιλογίου σχετικά με τρόφιμα αλλά και χρώματα. Ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τα παιδιά να χρωματίσουν τρόφιμα ένα ένα. Για παράδειγμα: “Χρωματίστε τα γλυκά, κόκκινα φρούτα”. Τα παιδιά θα χρωματίσουν τη φράουλα.
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνοι τους όσο συχνά θέλουν.



**Ομάδα στόχος**

Προσχολική και Πρώτη σχολική ηλικία – Επίπεδο A1 (CEFR)

**Μαθησιακή ενότητα**

Language Game 9 – ΣΧΟΛΙΚΗ ΤΑΞΗ

**Σχέδιο Μαθήματος****Γλώσσα**

Αγγλικά

**Πλαίσιο χρήσης της ενότητας:**

Η Ενότητα 9 υλοποιεί τους μαθησιακούς στόχους του Παιχνιδιού 9 - Τάξη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ατομικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διδασκαλία εννοιών σχετικά με την σχολική τάξη ή σε συνδυασμό με άλλα εργαλεία εκμάθησης που παρουσιάζονται στο πρόγραμμα διδασκαλίας των σχολείων. Είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την κατάκτηση των νέων γλωσσικών δεξιοτήτων και την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Αυτό το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να υλοποιήσει την ενότητα παιχνιδιών με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

**Προαπαιτούμενα:**

Αυτό είναι το ένατο παιχνίδι από τα συνολικά εννέα. Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει την προσέγγιση σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών.

Στην περίπτωση που τα παιδιά δεν είναι ακόμα σε θέση να διαβάσουν ή να γράψουν, η προσέγγιση θα είναι καθαρά οπτική και φωνητική.

Σε αντίθετη περίπτωση κατά την οποία τα παιδιά μπορούν ήδη να διαβάζουν και να γράφουν, οι δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής πρέπει να ασκούνται παράλληλα με το παιχνίδι.

**Σενάριο:**

Ο Lingo είναι ένας μικρός εξωγήινος ο οποίος έπεσε στη Γη και είναι πρόθυμος να ανακαλύψει τον πολιτισμό μας, αλλά πρώτα πρέπει να μάθει μερικά βασικά στοιχεία της γλώσσας για να επικοινωνήσει με τους ντόπιους. Ο Lingo δεν είναι ούτε αγόρι ούτε κορίτσι, έτσι ώστε τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα. Ο Lingo ζητά από τα παιδιά βοήθεια σχετικά με το ταξίδι της ανακάλυψης.

**Στόχοι:**

- ✓ Εκμάθηση βασικού λεξιλογίου: Αντικείμενα της τάξης
- ✓ Να μπορούν τα παιδιά να ονοματίσουν βασικά αντικείμενα της τάξης

**Δομή παιχνιδιού:**

- Ανακαλυπτική δραστηριότητα:  
Ο Lingo προσκαλείται στο σχολείο για να παρατηρήσει με ποιό τρόπο μαθαίνουν τα παιδιά στη Γη.
- Δραστηριότητα διατήρησης:  
Τα παιδιά μαζί με τον Lingo τακτοποιούν την τάξη ονοματίζοντας όλα τα αντικείμενά της

## **Βήμα προς βήμα υλοποίηση διδακτικού σεναρίου**

### **Βήμα 1: Ξεκινάμε την εφαρμογή**

- Ξεκινάμε την εφαρμογή. Δηλώνουμε την καταγωγή μας και τη γλώσσα που μαθαίνουμε. Πρέπει να επιλέξουμε τα Αγγλικά στο κάτω μέρος της οθόνης.

**Βήμα 2: Εισαγωγή στην ιστορία** (προσπερνάμε το Βήμα 2 αν οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με το ευρύτερο σενάριο της ιστορίας)

- Ξεκινάμε με το να εισάγουμε στην τάξη την ιστορία του Lingo, να κάνουμε τα παιδιά να τον συμπαθήσουν, να τον γνωρίσουν καλύτερα ώστε να θελήσουν να τον βοηθήσουν. Τα παιδιά αναμένεται να έχουν περισσότερο κίνητρο και να επιτύχουν καλύτερα αποτελέσματα αν οδηγηθούν στο να πιστέψουν ότι είναι υπεύθυνα για τη διδασκαλία του Lingo. Συνεπώς, τους διαβάζουμε ή αφηγούμαστε την ιστορία που διαδραματίζεται στην εισαγωγική οθόνη του Language Games:



*"Κάτι συνέβη σήμερα. Υπήρξε ένα ατύχημα στην Αγγλία. Ένα παράξενος μικρός μπλε εξωγήινος έπεσε με το διαστημόπλοιο του κοντά στο Λονδίνο. Φαίνεται λίγο χαμένος και μπερδεμένος και δεν μιλάει την τοπική γλώσσα. Παιδιά, θα θέλατε να βοηθήσετε;"*

- Τα παιδιά πρέπει να συμφωνήσουν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Μπορείτε να εξηγήσετε ότι μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ηλεκτρονική σύνδεση με τον μπλε εξωγήινο και να τον βοηθήσουμε να μάθει κάποια βασική γλώσσα για να διευκολύνει τη διαμονή του στη Γη. Και από τη στιγμή που έπεσε στην Αγγλία, θα τον βοηθήσουμε να μάθει αγγλικά.
- Συνεχίστε την επόμενη οθόνη και επιλέξτε Παιχνίδι 9 – Σχολική τάξη.





### Βήμα 3: Παίζοντας το εισαγωγικό παιχνίδι

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού. Ο Lingo επισκέπτεται σχολική αίθουσα διδασκαλίας. Τα παιδιά θα βοηθήσουν το Lingo να ταυτίσει τα ονόματα των αντικειμένων με τις σωστές εικόνες. Πρέπει να σύρετε το σωστό όνομα στο σωστό στοιχείο και να το ρίξετε. Εάν είναι σωστό, θα παραμείνει, εάν δεν χρειάζεται να προσπαθήσει ξανά. Κάθε φορά που κάνετε κλικ σε μια λέξη, αυτή προφέρεται και τα παιδιά πρέπει να την επαναλάβουν με τη βοήθεια του δασκάλου.
- Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει με το να επισημάνει τα αντικείμενα της τάξης χρησιμοποιώντας χρώματα αλλά και λεξιλόγιο που αφορά τη θέση στον χώρο όπως αριστερά, δεξιά κλπ.
- Οι μαθητές επαναλαμβάνουν την ονομασία των αντικειμένων της τάξης κάθε φορά που προκύπτει ένας σωστός συνδυασμός.



- Μπορείτε να παίξετε όσες φορές θέλετε το παιχνίδι και αυτό μπορεί να γίνει επιλέγοντάς το από το βασικό μενού και μέχρι στη στιγμή που θα θεωρήσετε ότι έχει κατακτηθεί η απαιτούμενη γνώση

### Βήμα 4: Παίζοντας το παιχνίδι διατήρησης

- Ανάλογα με την ηλικία και την ικανότητα των παιδιών, εσείς ή τα παιδιά θα εκτελέσετε τις δραστηριότητες και τον χειρισμό του παιχνιδιού

Σε αυτό το παιχνίδι το Lingo βοηθά τα παιδιά να τακτοποιήσουν την τάξη ενώ ονοματίζουν τα αντικείμενα της τάξης που εμφανίζονται στη μέση του δωματίου.

- Ο δάσκαλος μπορεί να κάνει χρήση των αντικειμένων στην πραγματική αίθουσα διδασκαλίας, επισημαίνοντας τα στοιχεία αυτά και ζητώντας από τα παιδιά τα ονόματα των αντικειμένων.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται μόλις όλα τα αντικείμενα της τάξης θα έχουν αποκτήσει “όνομα” και αφού θα έχουν τοποθετηθεί στη σωστή θέση.



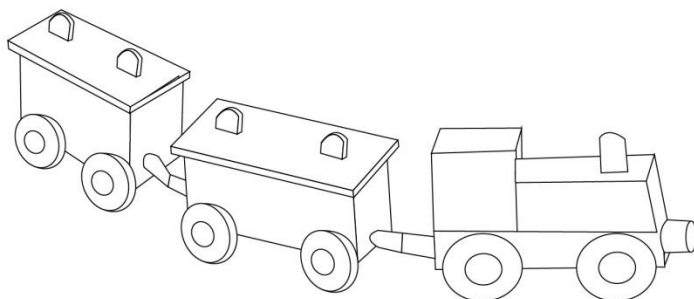
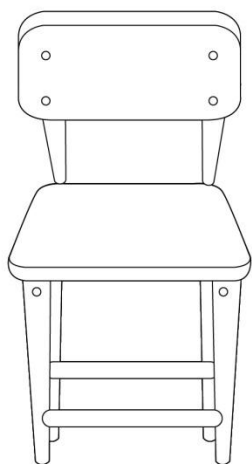
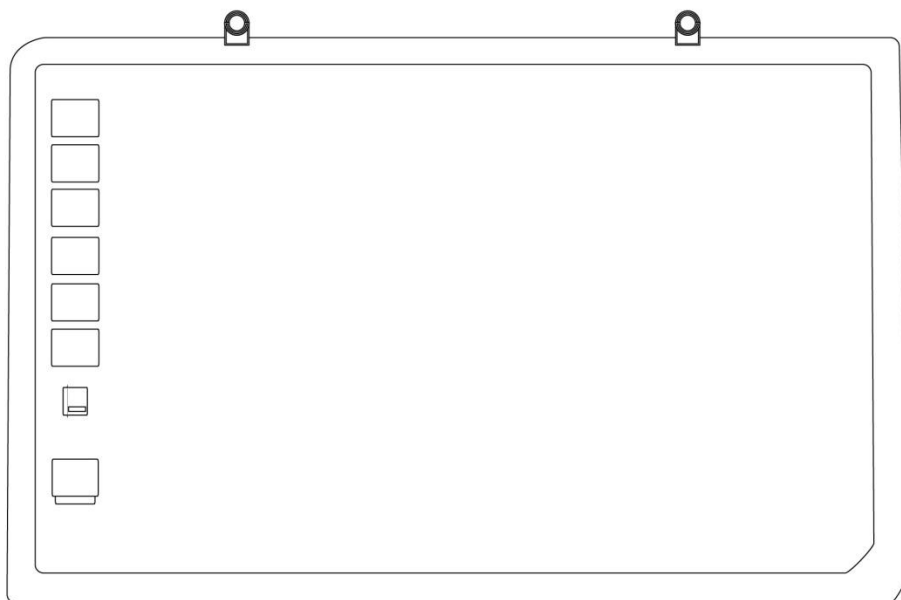
### Βήμα 5: Δραστηριότητες παρακολούθησης

- Ανάλογα με την ηλικία και τις ικανότητες των παιδιών, υπάρχουν διάφορες επιλογές για δραστηριότητες παρακολούθησης
  - Εκτυπώστε το συνημμένο φύλλο το οποίο μπορούν να χρωματίσουν τα παιδιά. Αυτή η άσκηση είναι κατάλληλη για την επανάληψη των αντικειμένων της τάξης. Ενώ τα παιδιά χρωματίζουν, ο δάσκαλος μπορεί να περιφερθεί μέσα στην τάξη, να επισημάνει τα αντικείμενα και να ζητήσει από τα παιδιά να τα ονοματίσουν.
  - Τα παιδιά μπορούν να επαναλάβουν τα παιχνίδια μόνοι τους όσο συχνά θέλουν.

# LanguageGames



$$1 + 1 = 2$$





Ελπίζουμε ειλικρινά ότι το Language Games θα εξυπηρετήσει ιδιαίτερα τη διδασκαλία γλωσσών κατα την πρώτη σχολική ηλικία και ότι αυτά τα Σχέδια Μαθήματος θα σας ενθαρρύνουν να αξιοποιήσετε καλύτερα το παρόν προϊόν. Για τυχόν πρόσθετες πληροφορίες και μελλοντική εξέλιξη, επισκεφτείτε την ιστοσελίδα μας στο [www.languagegames.eu](http://www.languagegames.eu)



**Erasmus+**

2015-1-R001-KA201-015212

Αυτό το έργο χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το λογισμικό αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.