



Co-funded by
the European Union



ATLAS .LAB

G A M E B A N K



ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗΣ ΔΗΛΩΣΗ: Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι ωστόσο αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ταμείου Ασύλου, Μετανάστευσης και Ολοκλήρωσης (AMIF). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η χορηγούσα αρχή μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες γι' αυτές.

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή στην Τράπεζα Παιχνιδιών	4
Για ποιόν απευθύνεται η Τράπεζα Παιχνιδιών;	4
Πώς να χρησιμοποιήσετε την Τράπεζα Παιχνιδιών	5
Τι είδους παιχνίδια περιλαμβάνονται στην Τράπεζα Παιχνιδιών;	5
Ποιος είναι ο σκοπός των παιχνιδιών στην Τράπεζα Παιχνιδιών;	5
Μπορώ να προσαρμόσω τα παιχνίδια ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών μου και το πλαίσιο;	6
Οδηγίες ευαισθητοποίησης	6
Παιχνίδια κοινωνικοποίησης και παγοθραύστες	8
Διαπολιτισμικά παιχνίδια	12
Γλωσσικός τομέας 1 - Προσωπική παρουσίαση	17
Γλωσσικός τομέας 2 - Τροφή και ποτά	23
Γλωσσικός τομέας 3 - Στο σχολείο	34
Γλωσσικός τομέας 4 - Ρούχα και αξεσουάρ	41
Γλωσσικός τομέας 5 - Υγεία και συναισθήματα	49
Γλωσσικός τομέας 6 - Πόλη, γειτονιά και ελεύθερος χρόνος	53
Βιβλιογραφία	58
Διαδικτυογραφία	60

Εισαγωγή στην Τράπεζα Παιχνιδιών

Καλώς ήρθατε στην Τράπεζα Παιχνιδιών Theory of Change – ATLAS.LAB για την εκμάθηση γλωσσών! Η Τράπεζα Παιχνιδιών δημιουργήθηκε από τον Διεθνή Οργανισμό Διασώσης (IRC) στο πλαίσιο του έργου «Theory of Change: η χρήση της τέχνης της Ρητορικής Ομιλίας ως καινοτόμου εργαλείου» (ToC). Το έργο ToC συγχρηματοδοτείται από το Ταμείο Ασύλου, Μετανάστευσης και Ένταξης (AMIF) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (101141204). Στόχος του έργου είναι η αντιμετώπιση των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν τα παιδιά μεταναστών στην ένταξη στις κοινωνίες υποδοχής, με ιδιαίτερη έμφαση στην εκπαίδευση και την εκμάθηση γλωσσών. Το έργο ευθυγραμμίζεται με τις πρωτοβουλίες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και τη Στρατηγική της ΕΕ για τα Δικαιώματα του Παιδιού, τονίζοντας τα δικαιώματα όλων των παιδιών, ανεξάρτητα από την καταγωγή τους.

Σε ποιον απευθύνεται αυτή η Game Bank;

Η Τράπεζα Παιχνιδιών περιλαμβάνει ένα σύνολο δραστηριοτήτων και παιχνιδιών που σχεδιάστηκαν για εκπαιδευτικών δεύτερης γλώσσας, εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς λειτουργούς που εμπλέκονται στη διευκόλυνση της εκπαίδευσης και της κοινωνικής και γλωσσικής ένταξης παιδιών και εφήβων με μεταναστευτικό υπόβαθρο. Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν για παιδιά ηλικίας 11 έως 13 ετών και εφήβους ηλικίας 14 έως 18 ετών, με έμφαση σε εκείνους που έχουν φτάσει πρόσφατα στη νέα χώρα υποδοχής και με γλωσσικό επίπεδο από PREA1 έως A2 σύμφωνα με το ΚΠΓ (Κοινο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες). Απευθύνονται ειδικά σε μαθητές που είναι εγγράμματοι στις μητρικές τους γλώσσες, πράγμα που σημαίνει ότι οι μαθητές που θα τα χρησιμοποιήσουν μπορούν να διαβάζουν και να γράφουν σε μία ή περισσότερες μητρικές γλώσσες. Εάν είναι απαραίτητο να διδαχθεί δεύτερη γλώσσα σε αγράμματους ή χαμηλόβαθμους εγγράμματους μαθητές, είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθεί άλλη μεθοδολογία και να καταφύγει κανείς στον νέο οδηγό αναφοράς για τον Αλφαριθμητισμό και τη Διδασκαλία Δεύτερης Γλώσσας, LASLLIAM. Ο οδηγός σχεδιάστηκε για αγράμματους ή χαμηλόβαθμους εγγράμματους ενήλικες και όχι για νεαρούς μαθητές, αλλά είναι το μοναδικό ευρωπαϊκό έγγραφο που είναι διαθέσιμο αυτή τη στιγμή για αυτόν τον συγκεκριμένο στόχο μαθητών.

Πώς να χρησιμοποιήσετε την Τράπεζα Παιχνιδιών

Η Τράπεζα Παιχνιδιών συνδέεται με το Εργαλείο Θεωρίας της Αλλαγής, το οποίο παρέχει ένα θεωρητικό πλαίσιο για την προώθηση της απόκτησης δεύτερης γλώσσας σε πολυγλωσσικά και διαπολιτισμικά περιβάλλοντα. Το Εργαλείο περιλαμβάνει επίσης γλωσσικούς τομείς (π.χ. η αυτοπαρουσίαση, η αγορά τροφίμων, ο περιπάτος στην πόλη) με δραστηριότητες βασισμένες στο επίπεδο A1 του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες. Για ορισμένες δραστηριότητες, υπάρχουν προτάσεις για προσαρμογή τους σε άλλα επίπεδα, για παράδειγμα, σε χαμηλότερο επίπεδο, PreA1, ή σε υψηλότερο επίπεδο, όπως το A2. Οι γλωσσικές δραστηριότητες στο εργαλείο διαφέρουν επίσης ανάλογα με την ηλικία: ορισμένες προτείνονται για μαθητές ηλικίας 11-13 ετών, άλλες για μαθητές ηλικίας 14-18 ετών. Μέσα σε κάθε γλωσσικό τομέα, οι τίτλοι των συμπληρωματικών παιχνιδιών περιλαμβάνονται σε αυτήν την Τράπεζα Παιχνιδιών.

Τι είδους παιχνίδια περιλαμβάνονται στην Τράπεζα Παιχνιδιών;

Το Game Bank χωρίζεται σε τρία τμήματα. Πρώτα, υπάρχουν τα παιχνίδια κοινωνικοποίησης, τα παιχνίδια για το σπάσιμο του πάγου, έπειτα τα διαπολιτισμικά παιχνίδια και τέλος τα γλωσσικά παιχνίδια που συνδέονται με τις διαφορετικές γλωσσικές περιοχές του εργαλείου.

Ποια είναι η λειτουργία των παιχνιδιών στην Τράπεζα Παιχνιδιών;

Ορισμένα παιχνίδια είναι χρήσιμα για κοινωνικοποίηση, γνωριμία και εξοικείωση μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών. Άλλα παιχνίδια, που είναι πιο διαπολιτισμικά, εξυπηρετούν την ενίσχυση ολόκληρης της διαφορετικής γλωσσικής και πολιτισμικής γκάμας που υπάρχει στην τάξη ή στην ομάδα των μαθητών, χωρίς ποτέ να επιβάλλουν τη χρήση της μητρικής γλώσσας, αλλά ενθαρρύνοντας τη χρήση διαφορετικών γλωσσών εκτός από τη δεύτερη γλώσσα, προκειμένου να προωθηθεί η μάθηση σε ένα πολυγλωσσικό πλαίσιο που σέβεται και καλωσορίζει την πολυμορφία. Τα γλωσσικά παιχνίδια, από την άλλη πλευρά, είναι επεκτάσεις των δραστηριοτήτων στο εργαλειοθήκη.



Σημειώνονται στο Εργαλειοθήκη με αυτό το σύμβολο

Για παράδειγμα, εάν το Toolkit περιλαμβάνει ασκήσεις με το λεξιλόγιο των χαιρετισμών, η Τράπεζα Παιχνιδιών περιλαμβάνει παιχνίδια για τη χρήση των γλωσσικών τύπων χαιρετισμών. Αυτό επιτρέπει στους μαθητές να τα ξαναχρησιμοποιήσουν σε διαφορετικά πλαίσια με παιγνιώδη τρόπο και να ποικίλλουν τις τεχνικές μάθησης, ενώ έχει σχεδιαστεί και με διαπολιτισμικό προσανατολισμό. Επιπλέον, τα γλωσσικά παιχνίδια συχνά προσφέρουν δυναμικές εναλλακτικές λύσεις σε πιο παραδοσιακές δραστηριότητες. Παρουσιάζονται εξωτερικές δραστηριότητες, ψηφιακές, καλλιτεχνικές και πολυτροπικές δραστηριότητες, όπως η δημιουργία ενός διαπολιτισμικού και γλωσσικού podcast, δραστηριότητες με βάση το παιχνίδι και δραστηριότητες συνεργατικής μάθησης.

Μπορώ να προσαρμόσω τα παιχνίδια σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών μου και το πλαίσιο;

Όλα τα παιχνίδια στην Τράπεζα Παιχνιδιών μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με το πλαίσιο, τις ανάγκες και τις επιθυμίες των μαθητών και με αυτό που θέλουν να κάνουν περισσότερο. Η διάρκεια είναι ευμετάβλητη και μπορεί επίσης να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ανάγκες. Όπως και στο Εργαλειοθήκη, μερικά παιχνίδια στην Τράπεζα Παιχνιδιών είναι κατάλληλα για μαθητές ηλικίας 11-13 ετών και άλλα για μαθητές ηλικίας 14-18 ετών.

Οδηγίες ευαισθησίας

Πριν προχωρήσετε σε δραστηριότητες από την Τράπεζα Παιχνιδιών, είναι σημαντικό να λάβετε υπόψη πρακτικές που σέβονται τις διαφορετικές ευαισθησίες των συμμετεχόντων. Οι παρακάτω οδηγίες μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος τάξης που αναγνωρίζει και εκτιμά τις ταυτότητες, τις ικανότητες και τις εμπειρίες των παιδιών, ενισχύοντας τη συμπεριληπτικότητα και τον αμοιβαίο σεβασμό. Η ενσωμάτωση μιας ψυχοκοινωνικής προσέγγισης στη γλωσσική εκπαίδευση όχι μόνο υποστηρίζει τους μαθητές στη διαχείριση του άγχους και του τραύματος, αλλά βελτιώνει και τη γενική τους ευεξία. Αυτό το θεμέλιο επιτρέπει καλύτερη συγκέντρωση, βελτιωμένη διατήρηση πληροφοριών και μια πιο αποτελεσματική εμπειρία μάθησης.

Ακολουθώντας αυτές τις απλές συστάσεις, οι διευκολυντήρες μπορούν να δημιουργήσουν μια θεραπευτική και θεραπευτική ατμόσφαιρα στην τάξη που ενισχύει τόσο τη συναισθηματική όσο και την ακαδημαϊκή ανάπτυξη. Παρακάτω παρουσιάζονται συγκεκριμένες πρακτικές για να καθοδηγήσουν τους διευκολυντήρες στην αντιμετώπιση βασικών πτυχών:

1. Ταυτότητα

- ✓ Αναγνωρίστε και αντιμετωπίστε την περιθωριοποίηση παιδιών από συγκεκριμένα υπόβαθρα, διασφαλίζοντας ένα ίσο και περιεκτικό περιβάλλον για όλους.
- ✓ Διατηρήστε μια πολιτική μηδενικής ανοχής σε πείραγμα ή εκφοβισμό βασισμένο σε διαφορές.
- ✓ Αποφύγετε να δείχνετε εύνοια σε οποιαδήποτε ομάδα.
- ✓ Χρησιμοποιείτε διακριτικότητα όταν ζευγαρώνετε παιδιά από διαφορετικές ομάδες στις αρχές της παρέμβασης. Καθώς γίνονται πιο εξοικειωμένα μεταξύ τους, η ενσωμάτωση θα φαίνεται πιο φυσική.
- ✓ Προσαρμόστε τις δραστηριότητες λαμβάνοντας υπόψη τις δυναμικές των φύλων, όπως η αποφυγή φυσικής επαφής, η διαίρεση της τάξης ανά φύλο όταν είναι κατάλληλο, ή η τροποποίηση συζητήσεων που αφορούν ευαίσθητα θέματα.

2. Ικανότητες

- ✓ Δημιουργήστε ένα ασφαλές και φιλόξενο περιβάλλον όπου όλα τα παιδιά αισθάνονται αποδεκτά και αξιολογημένα.
- ✓ Παρεμβαίνετε άμεσα για να σταματήσετε οποιαδήποτε μορφή διακρίσεων.
- ✓ Τροποποιήστε δραστηριότητες για να εξασφαλίσετε ότι η συμμετοχή είναι προσβάσιμη σε όλα τα παιδιά, ανεξάρτητα από τις ικανότητές τους.
- ✓ Προτεραιότητα στη συμπερίληψη, αναγνωρίζοντας τις μοναδικές δυνατότητες και τη συμβολή κάθε παιδιού.

3. Εμπειρίες

- ✓ Αφιερώστε χρόνο για να μάθετε για το ιστορικό των παιδιών και τυχόν σημαντικά γεγονότα της ζωής τους που μπορεί να έχουν βιώσει.
- ✓ Αποφεύγετε να ασκείτε άμετρη πίεση στα παιδιά να απαντήσουν σε ερωτήσεις ή να συμμετάσχουν πέρα από το επίπεδο άνεσής τους.
- ✓ Παρέχετε ατομική υποστήριξη εάν ένα παιδί αναστατωθεί, φροντίζοντας το ιδιωτικά και προσφέροντάς του καθησύχαση.
- ✓ Να είστε ενήμεροι για το πώς αντιδρούν τα άλλα παιδιά στην αγωνία ενός συμμαθητή τους και αποτρέψτε την κρίση ή τη στιγματοποίηση. Ενθαρρύνετε την ενσυναίσθηση και την κατανόηση αντ' αυτού.

Παιχνίδια κοινωνικοποίησης και παγοθραύστες

Γιατί παιχνίδια κοινωνικοποίησης στην αρχή ενός μαθήματος γλώσσας;

Τα παιχνίδια κοινωνικοποίησης είναι απαραίτητα για τη δημιουργία ενός χαλαρού και φιλόξενου περιβάλλοντος μάθησης για όλους τους μαθητές, τους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς. Στην αρχή ενός μαθήματος ή μιας δραστηριότητας, η δημιουργία ενός θετικού κλίματος είναι καίριας σημασίας. Τα παρακάτω παιχνίδια είναι χρήσιμα για να γνωριστούν οι μαθητές μεταξύ τους, να ενισχύσουν την ομαδική εργασία, να εκφράσουν τις προτιμήσεις και τις ανάγκες τους. Αυτά τα παιχνίδια είναι επίσης σημαντικά για τους δασκάλους και τους εκπαιδευτικούς στην αρχή, ώστε να γνωρίσουν καλύτερα τους μαθητές, να αξιολογήσουν τις επικοινωνιακές και γλωσσικές τους δεξιότητες και να μάθουν για τις προηγούμενες γλωσσικές τους γνώσεις.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Το διαβατήριό μου

1Α

- ✓ Δώστε σε κάθε μαθητή ένα άδειο πρότυπο «διαβατηρίου», που περιλαμβάνει ενότητες για προσωπικά στοιχεία όπως Όνομα και ηλικία, Χόμπι, Αγαπημένα ζώα, παιχνίδια και τρόφιμα, Χώρες που ονειρεύονται να επισκεφτούν. Για να υποστηρίξετε την κατανόηση, δώστε οπτικά βοηθήματα (π.χ., εικονίδια ή εικόνες) δίπλα σε ερωτήσεις όπως «Αγαπημένο Παιχνίδι» ή «Αγαπημένο Ζώο».
- ✓ Προτρέψτε τους μαθητές να συμπληρώσουν τα διαβατήριά τους χρησιμοποιώντας σχέδια, επικολλημένες εικόνες ή γραπτές λέξεις, ανάλογα με τις ικανότητες και τις προτιμήσεις τους.
- ✓ Για να υποστηρίξετε την κατανόηση, δώστε οπτικά βοηθήματα (π.χ., εικονίδια ή εικόνες) δίπλα σε ερωτήσεις όπως «Αγαπημένο Παιχνίδι» ή «Αγαπημένο Ζώο».
- ✓ Δημιουργήστε μια τοιχογραφία ή έναν πίνακα που θα περιλαμβάνει όλα τα διαβατήρια των μαθητών για να γιορτάσετε την πολυμορφία και τη δημιουργικότητα της ομάδας.



Αν τα παιδιά δεν είναι έτοιμα ή δεν αισθάνονται άνετα να συστηθούν προφορικά, μην επιμείνετε. Επιτρέψτε τους να συμμετέχουν με το δικό τους ρυθμό και επίπεδο άνεσης.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 – Παρουσίαση με εικόνες

2Α

- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να καθίσουν σε κύκλο.
- ✓ Δώστε τους μια τράπουλα – μπορεί να είναι οποιαδήποτε τράπουλα: εικόνες που επιλέγετε από το Διαδίκτυο, κάρτες επιτραπέζιων παιχνιδιών, σχέδια κ.λπ.
- ✓ Ζητήστε από όλους τους μαθητές να επιλέξουν μια εικόνα που τους αρέσει και να την κολλήσουν σε ένα έγχρωμο χαρτόνι γράφοντας το όνομά τους πάνω του.
- ✓ Αν έχουν τις γλωσσικές δεξιότητες, οι μαθητές μπορούν επίσης να συστηθούν και να εξηγήσουν γιατί επέλεξαν αυτήν την εικόνα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 – Παρουσίαση με κινήσεις

3Α

- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο.
- ✓ Πείτε το όνομά σας σε συνδυασμό με μια συγκεκριμένη κίνηση. Για παράδειγμα, αν το όνομά σας είναι Μάρκος, πείτε «Μάρκος» και κάντε ένα άλμα. Ζητήστε από όλους τους μαθητές να κάνουν το ίδιο με τα ονόματά τους και τις κινήσεις που προτιμούν.
- ✓ Με τη σειρά, ο καθένας πρέπει να προσπαθήσει να καλέσει συμμαθητές του θυμόμενος το όνομά τους και την αντίστοιχη κίνηση.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 – 1, 2, 3 ΑΣΤΕΡΙΑ!

4Α

- ✓ Τοποθετήστε τους μαθητές σε μια σειρά κατά μήκος ενός τοίχου και εξηγήστε ότι ο στόχος τους είναι να φτάσουν στον τοίχο σύμφωνα με τις οδηγίες και να παραμείνουν ακίνητοι όταν θα πείτε «ΑΣΤΕΡΙ».
- ✓ Γυρίστε προς τον απέναντι τοίχο και φωνάξτε «1, 2, 3 ΑΣΤΕΡΙ!» και γυρίστε πίσω.
- ✓ Οι μαθητές που θα μπορέσουν να παραμείνουν ακίνητοι μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν.
- ✓ Στους επόμενους γύρους, οι μαθητές προσπαθούν να φτάσουν στον τοίχο σύμφωνα με τις οδηγίες. Για παράδειγμα, πριν αρχίσετε να μετράτε, μπορείτε να πείτε «ΕΛΕΦΑΝΤΕΣ... 1,2,3 ΑΣΤΕΡΙ!» ή «ΒΑΤΡΑΧΟΙ... 1,2,3 ΑΣΤΕΡΙ!» ή «ΠΗΔΗΜΑΤΑ... 1,2,3 ΑΣΤΕΡΙ!». Μπορείτε να εφεύρετε όσους νέους τρόπους θέλετε.
- ✓ Συνεχίστε έως ότου ένας από τους μαθητές φτάσει στον τοίχο.

Να θυμάστε:

- Βεβαιωθείτε ότι όλοι μπορούν να τρέξουν, να περπατήσουν ή να πηδήξουν χωρίς κανένα πρόβλημα.
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι γνωρίζουν τις κινήσεις, τις ενέργειες ή τα ζώα που θέλετε να μιμηθούν.
- Για να διευκολύνετε την κατανόηση, μπορείτε να δείξετε τις εικόνες των ζώων ή των κινήσεων πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 5 – Ταξιδιωτικές βαλίτσες

5A

- ✓ Δώστε σε κάθε μαθητή μια εικόνα μιας βαλίτσας και ζητήστε τους να τη διακοσμήσουν, να τη βάψουν ή να την τροποποιήσουν έτσι ώστε να αντιπροσωπεύει τη δική τους βαλίτσα.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν και να γράψουν μέσα στη βαλίτσα λέξεις που είναι σημαντικές για αυτούς και θέλουν πάντα να τις κουβαλούν μαζί τους σε κάθε ταξίδι (π.χ. από το σπίτι στο σχολείο ή από το κέντρο υποδοχής στο εκπαιδευτικό κέντρο). Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν τη μητρική τους γλώσσα ή οποιαδήποτε άλλη γλώσσα γνωρίζουν. Εκτός από λέξεις, μπορούν επίσης να κολλήσουν εικόνες που τους αρέσουν ή που τους αντιπροσωπεύουν, ετικέτες από τρόφιμα ή προϊόντα που αγαπάνε, μάρκες που τους αρέσουν κ.λπ. Μπορούν επίσης να φέρουν αντικείμενα για να τα τοποθετήσουν δίπλα στη "βαλίτσα" τους - για παράδειγμα, μπορεί να θέλουν πάντα να κουβαλούν ένα βιβλίο, ένα άρωμα ή ένα βραχιόλι.
- ✓ Για να ολοκληρώσετε, οι μαθητές μπορούν να εξηγήσουν στην τάξη το περιεχόμενο της βαλίτσας τους, εξηγώντας τις επιλογές τους ή δείχνοντας τι έχουν συμπεριλάβει.



Αυτή είναι μια δραστηριότητα που πραγματοποιήθηκε στη Βαρκελώνη κατά τη διάρκεια του έργου New ABC. Στον παρακάτω σύνδεσμο μπορείτε να βρείτε περαιτέρω οδηγίες σχετικά με τον τρόπο προετοιμασίας της δραστηριότητας και να δείτε πώς μπορούν να φαίνονται τα τελικά προϊόντα.

<https://www.mdpi.com/2075-4698/13/10/221>

Διαπολιτισμικά παιχνίδια

Γιατί διαπολιτισμικά παιχνίδια στην Τράπεζα Παιχνιδιών;

Ο σκοπός αυτών των δραστηριοτήτων είναι να αναδείξουν ολόκληρο το γλωσσικό ρεπερτόριο των μαθητών, δίνοντάς τους ορατότητα και αξία μέσα στην τάξη. Αυτή η προσέγγιση βοηθά τους μαθητές να εκτιμήσουν το «γλωσσικό κεφάλαιο» που διαθέτουν, ενισχύοντας την αίσθηση της υπερηφάνειας και την αυτοεκτίμησή τους. Αυτές οι δραστηριότητες δημιουργούν μια θετική και ενδυναμωτική προοπτική για τις γλωσσικές και διαπολιτισμικές τους δεξιότητες επικοινωνίας, εστιάζοντας σε αυτά που γνωρίζουν παρά σε αυτά που δεν γνωρίζουν. Τέτοια παιχνίδια ενισχύουν την αμοιβαία γνώση αλλά και την εκτίμηση της πολιτισμικής πολυμορφίας που οδηγεί σε πολιτισμική ευαισθητοποίηση, ενθαρρύνει την ενεργή ακρόαση μεταξύ των μαθητών, την ενσυναίσθηση, τον διάλογο και τον αμοιβαίο σεβασμό.

Όπως αναφέρεται στο Toolkit, η σημασία της αξιολόγησης όλων των διαφορετικών γλωσσών και πολιτισμών στο σχολείο και η θεώρηση του πολυγλωσσικού ομιλητή ως πλεονέκτημα είναι επίσης ένδειξη του στόχου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής να μειώσει την πρόωρη εγκατάλειψη του σχολείου και να παρέχει σε όλους τους μαθητές τις ίδιες ευκαιρίες. Η ενδυνάμωση όλων των ενδιαφερομένων με τη χρήση διαφορετικών γλωσσικών και πολιτισμικών ρεπερτορίων συνιστάται στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην απόκτηση γλώσσας. Μια τέτοια επιλογή φέρνει επίσης πιο κοντά τις οικογένειες των μαθητών, οι οποίες αισθάνονται πιο ευπρόσδεκτες και εμπλεκόμενες στην εκπαίδευση των παιδιών τους και μπορεί επίσης να ενισχύσει πιο ουσιαστικούς δεσμούς μεταξύ σχολείων ή εκπαιδευτικών κέντρων και οικογενειών ή, γενικότερα, μεταξύ ολόκληρης της εκπαιδευτικής κοινότητας που εμπλέκεται.

Τέλος, η χρήση διαφορετικών γλωσσικών και πολιτισμικών ρεπερτορίων ευνοεί την απόκτηση δεύτερης ή άλλων γλωσσών.

Αυτές οι δραστηριότητες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως παροιμιώδεις «πάγοι» για να γνωρίσουν οι μαθητές μεταξύ τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Το λουλούδι της γλώσσας

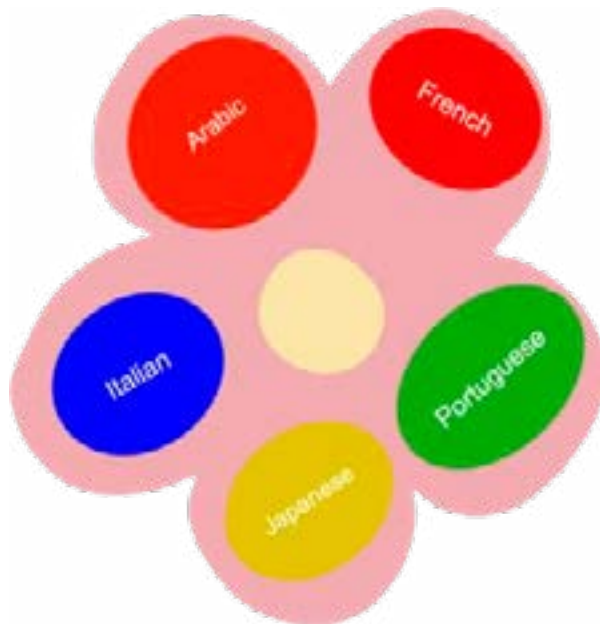
1Α

- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να ζωγραφίσουν τον εαυτό τους ή να γράψουν το όνομά τους στο κέντρο του λουλουδιού σε σχήμα πέταλου.
- ✓ Ζητήστε τους να αναλογιστούν τις διαφορετικές γλώσσες που μιλούν, καταλαβαίνουν ή γνωρίζουν και να γράψουν τα ονόματα των γλωσσών στα διάφορα πέταλα, ακολουθώντας αυτές τις οδηγίες:
 1. Οι γλώσσες που μιλάω: κόκκινο
 2. Οι γλώσσες που δεν μιλάω αλλά καταλαβαίνω: μπλε
 3. Οι γλώσσες που μπορώ να διαβάσω και να καταλάβω: πράσινο
 4. Οι γλώσσες που δεν μιλάω αλλά έχω ακούσει: άσπρο
 5. Οι γλώσσες που δεν μιλάω αλλά μπορώ να δω γραμμένες: κίτρινο
 6. Οι γλώσσες που θα ήθελα να μάθω: πορτοκαλί
- ✓ Έπειτα, ο καθένας μπορεί να εξηγήσει το δικό του λουλούδι
- ✓ Δημιουργήστε μια αφίσα ή ένα τοιχογράφημα με όλα τα διαφορετικά λουλούδια, δημιουργώντας έναν «κηπο με χάρτινα λουλούδια»..
- ✓ Αν είναι δυνατόν, συζητήστε μαζί για τις διαφορετικές γλώσσες που υπάρχουν, για τις γλώσσες που οι μαθητές θα ήθελαν να μάθουν και για τις δεξιότητες που έχουν σε άλλες γλώσσες (για παράδειγμα, μπορεί να καταλαβαίνουν τρεις γλώσσες, αλλά να μιλούν μόνο δύο). Μπορείτε επίσης να αναλογιστείτε τις γλώσσες που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιό σας (π.χ. στο σχολείο, στη γειτονιά, στην πόλη)



Τι χρειάζομαι;

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| • Ψαλίδι. | • Άδεια σχήματα λουλουδιών. |
| • Λευκά φύλλα. | • Κόλλα. |
| • Χρωματιστές κάρτες. | • Ψαλίδι. |
| • Μολύβια. | |



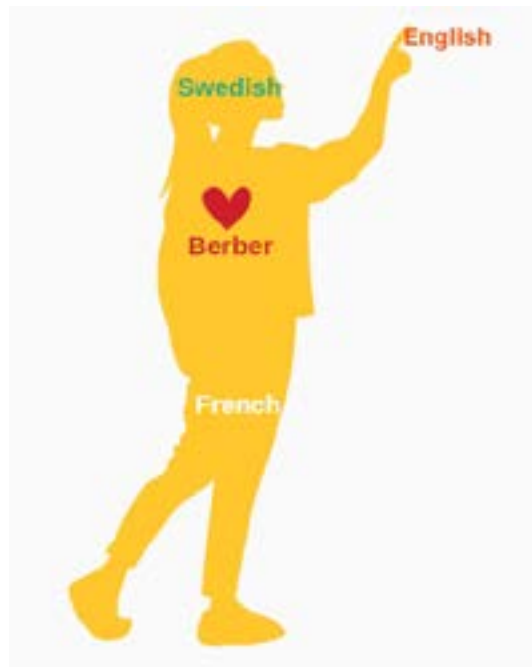
Μπορείτε να βρείτε πολλές εκδοχές αυτής της δραστηριότητας στο διαδίκτυο. Προσφέρουμε την πρωτότυπη παρούσα έκδοση του [CARAP/FREPA](#): Ένα πλαίσιο αναφοράς για πλουραλιστικές προσεγγίσεις που προτάθηκε από τους Masat D. και Moore E. της ομάδας GREIP (Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης - UAB) και επαναδοκιμάστηκε κατά τη διάρκεια του έργου New ABC στην Ισπανία και την Ιταλία.

Η γλωσσική βιογραφία είναι μια εναλλακτική της γλωσσικής λουλούδας (ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1) και είναι ιδιαίτερα κατάλληλη για μαθητές ηλικίας 14-18 ετών,,

2A

- ✓ Δώστε σε κάθε μαθητή ένα σχήμα ανθρώπου.
- ✓ Όλοι πρέπει να γράψουν τις γλώσσες που μιλούν, γνωρίζουν και μπορούν να γράψουν μέσα στο σχήμα του ανθρώπου, συμπεριλαμβανομένων διαλέκτων και γλωσσικών παραλλαγών. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μητρική τους γλώσσα ή οποιαδήποτε άλλη γλώσσα γνωρίζουν.
- ✓ Η τοποθέτηση της γλώσσας μέσα στο σώμα αποφασίζεται από τους μαθητές, για παράδειγμα, ένας μαθητής μπορεί να γράψει τη μητρική του γλώσσα στα πόδια και τη γλώσσα που αποκτά στο χέρι, ένας άλλος μπορεί να επιλέξει να γράψει τη μητρική του γλώσσα στην περιοχή της καρδιάς και τη γλώσσα που μελετά στο κεφάλι.
- ✓ Ο δάσκαλος μπορεί να καθοδηγήσει τους μαθητές σχετικά με τα μέρη του σώματος και να τους ζητήσει να δώσουν αξία σε διαφορετικές περιοχές όπως η καρδιά. Με την ανάθεση σημασίας σε μέρη του σώματος μπορούν στη συνέχεια να συμπεράνουν τη σημασία κάθε γλώσσας για αυτούς.

Η δραστηριότητα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς και τους συμμετέχοντες να ενισχύσουν όλα τα γλωσσικά αποθέματα στην τάξη, αλλά και να κατανοήσουν ποιες γλώσσες γνωρίζουν τα παιδιά, θα ήθελαν να χρησιμοποιήσουν στην τάξη ή όχι. Ένα παράδειγμα του γλωσσικού πορτραίτου είναι το ακόλουθο:



Η εικόνα δημιουργήθηκε για τον σκοπό της εξήγησης της δραστηριότητας.

Η μικρή κοπέλα έχει γράψει το όνομα της μητρικής της γλώσσας στην καρδιά της, τα Βερβερικά. Στα πόδια της, έχει εντάξει τη γαλλική γλώσσα γιατί είναι μια γλώσσα που την έχει στηρίξει και βοηθήσει στις σπουδές και τα ταξίδια της. Στα χέρια της βλέπουμε την αγγλική γλώσσα γιατί τώρα τη χρησιμοποιεί ως μέσο επικοινωνίας και ως γλώσσα διαμεσολάβησης. Τέλος, στο κεφάλι βρίσκουμε τη σουηδική γλώσσα γιατί είναι η δεύτερη γλώσσα που μαθαίνει, και της προκαλεί κάποια κόπωση και πονοκεφάλους.

Μπορείτε να βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες και περαιτέρω οδηγίες εδώ:

[Ευρωπαϊκό Εργαλείο για τη Διδασκαλία Γλωσσών σε Πρόσφυγες](#)



Γλωσσικός τομέας 1

Προσωπική παρουσίαση

Σε αυτή την ενότητα, θα βρείτε παιχνίδια και ασκήσεις που σχετίζονται με τον πρώτο γλωσσικό τομέα του ATLAS.LAB Toolkit.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Χάρτης του κόσμου

1Α

- ✓ Δείξτε στους μαθητές έναν χάρτη του κόσμου και ρωτήστε τους αν γνωρίζουν τα ονόματα άλλων χωρών από όλο τον κόσμο.
- ✓ Για κάθε χώρα που επιλέγουν, ρωτήστε αν γνωρίζουν ποια γλώσσα ομιλείται σε αυτήν και αν μπορούν να γράψουν μια λέξη ή ένα χαιρετισμό σε αυτή τη γλώσσα. Για παράδειγμα, αν γνωρίζουν την Ισπανία, μπορούν να γράψουν «*hola*».

HOLA



Για παράδειγμα, μπορούν να προσθέσουν το "Καλημέρα" και στα Ισπανικά και στα Καταλανικά για τη Βαρκελώνη, μαζί με ένα ηχητικό κλιπ ή γραπτό κείμενο. Μπορούν να εξερευνήσουν χαιρετισμούς σε άλλα μέρη, όπως να προσθέσουν το "Buongiorno" για τη Ρώμη ή σημειώσεις σχετικά με τα στυλ επικοινωνίας στη Νέα Υόρκη.

Δείτε αυτό το παράδειγμα ενός χάρτη χαιρετισμών:
Χαιρετισμοί σε Πολλές Γλώσσες.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 – Χαιρετισμοί με χειρονομίες

2Α

- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να περιγράψουν πώς οι άνθρωποι χαιρετιούνται στις χώρες που γνωρίζουν – συμπεριλαμβανομένης της χώρας καταγωγής τους, αν είναι σχετικό. Ρωτήστε τους αν είναι κατάλληλο να χαιρετιούνται με χειραψία ή φιλή.
- ✓ Ζητήστε τους να εξηγήσουν πώς συστήνονται σε διαφορετικές χώρες (για παράδειγμα, ένας μαθητής θα μπορούσε να εξηγήσει ότι στην Ιταλία συνήθως σφίγγουν τα χέρια, ενώ στην Ισπανία είναι γενικά αποδεκτό να δίνονται δύο φιλιές στο μάγουλο, ξεκινώντας από το δεξί μάγουλο, ακόμα και όταν γνωρίζουν κάποιον για πρώτη φορά).
- ✓ Για να υποστηρίξετε τη συζήτηση, χρησιμοποιήστε τις παρακάτω εικόνες για να συζητήσετε τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι χαιρετιούνται στον κόσμο.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 – Οπτική μνήμη

3Α

- ✓ Δείξτε τις δύο παρακάτω εικόνες στους μαθητές για 30 δευτερόλεπτα. Ζητήστε τους να θυμηθούν όσες περισσότερες λεπτομέρειες από τις εικόνες μπορούν.
- ✓ Ετοιμάστε μια σειρά ερωτήσεων που θα πρέπει να απαντήσουν χωρίς να κοιτάξουν τις εικόνες. Ο μαθητής που θυμάται τις περισσότερες πληροφορίες κερδίζει.

Για παράδειγμα, μπορείτε να ρωτήσετε: Πόσα αγόρια υπάρχουν; Πόσα κορίτσια; Είναι μέρα ή νύχτα;



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 – Βρες τις λέξεις

4Α

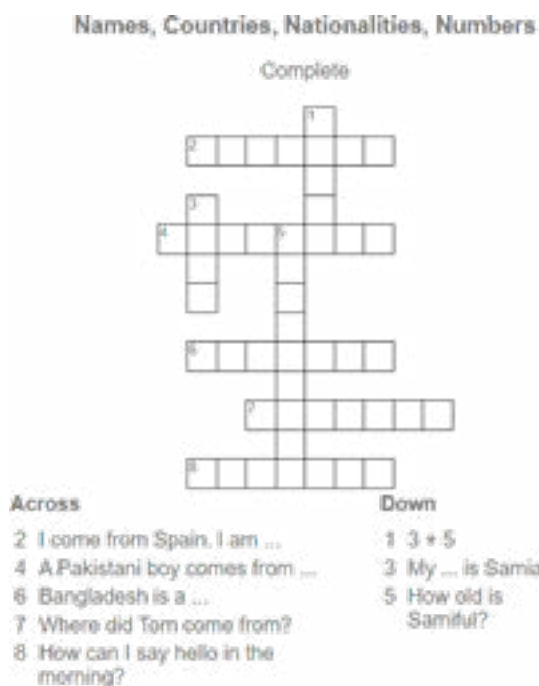
- ✓ Ετοιμάστε ένα σταυρόλεξο όπως στο παρακάτω παράδειγμα και εκτυπώστε τόσα αντίτυπα όσα οι μαθητές της τάξης σας.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να βρουν τις λέξεις οριζόντια και κάθετα.

Σε αυτό το παράδειγμα, πρέπει να βρουν τις εξής λέξεις: **ΟΝΟΜΑ** – ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ – ΧΩΡΑ – ΗΛΙΚΙΑ – ΚΑΛΗΜΕΡΑ – ΓΕΙΑ – ΝΥΧΤΑ – ΚΟΡΙΤΣΙΑ – ΑΓΟΡΙ

(Στο κίτρινο θα βρείτε το παράδειγμα και με έντονη γραφή τις λύσεις).

Φ	B	P	A	Δ	Υ	Ψ	Ω	N	M	Z	E
Θ	E	P	P	A	I	O	Θ	I	Π	O	Θ
O	Π	O	N	O	M	A	N	N	Δ	Σ	N
K	O	P	I	T	Σ	I	A	K	Ξ	K	I
A	H	E	Γ	Ξ	I	Ω	O	A	I	A	K
E	Λ	Δ	H	A	Ξ	I	O	E	Ψ	Λ	O
Δ	I	Δ	B	N	Γ	Δ	A	K	B	H	T
A	K	P	Ψ	B	Ω	E	I	K	H	M	H
H	I	E	P	P	Θ	B	A	Ψ	T	E	T
Φ	A	Γ	O	P	I	Φ	Φ	X	Ω	P	A
T	Υ	Γ	Z	N	B	Ψ	H	Ξ	Φ	A	E
Φ	H	E	Γ	E	I	A	Π	O	T	Υ	P

- ✓ Στη συνέχεια, ετοιμάστε ένα σταυρόλεξο όπως στο παρακάτω παράδειγμα και εκτυπώστε τόσα αντίτυπα όσα οι μαθητές της τάξης σας.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να λύσουν τα στοιχεία για να συμπληρώσουν το σταυρόλεξο.



Για να δημιουργήσετε δωρεάν δραστηριότητες σταυρόλεξου, μπορείτε είτε να τις σχεδιάσετε με το χέρι στον πίνακα είτε να χρησιμοποιήσετε δωρεάν διαδικτυακές εφαρμογές, όπως το [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/), το [Puzzle-marker](https://www.puzzle-marker.com/), το [Wordwall](https://www.wordwall.net/), καθώς και πολλές άλλες διαθέσιμες πλατφόρμες.



Γλωσσικός τομέας 2

Τρόφιμα και ποτά

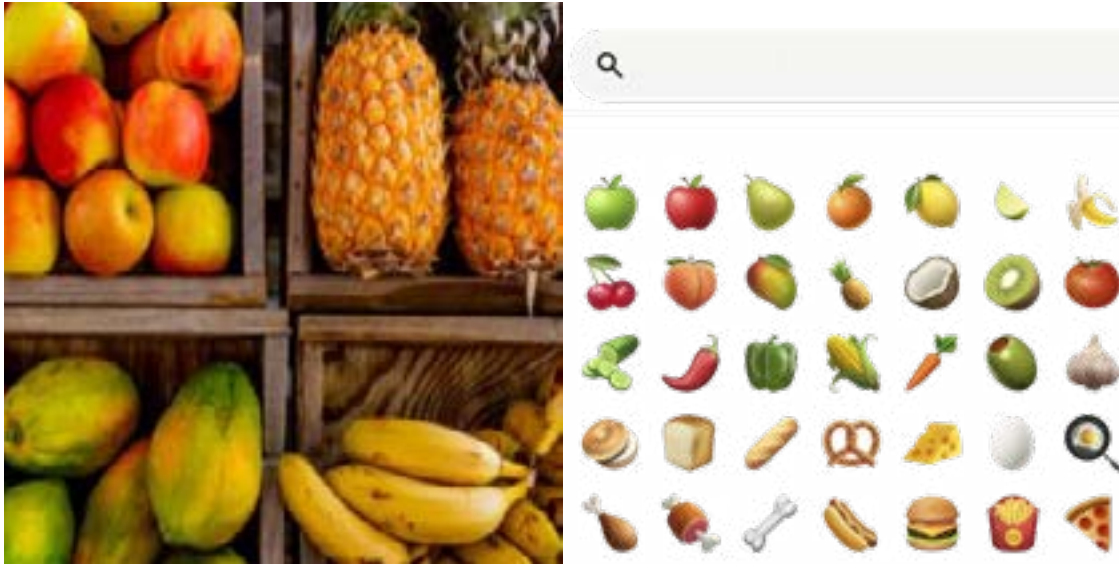
ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Μαγειρέψτε και βγάλτε μια φωτογραφία

1A

- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να ετοιμάσουν ένα πιάτο ή ένα ποτό που τους αρέσει, όπως ένα smoothie, και να βγάλουν μια φωτογραφία του και να την δημοσιεύσουν στα social media ή να τη μοιραστούν με την υπόλοιπη τάξη. Αν οι μαθητές δεν θέλουν ή δεν μπορούν να μαγειρέψουν, μπορούν επίσης να μοιραστούν ένα πιάτο που έχει ετοιμάσει κάποιος άλλος.
- ✓ Ζητήστε από τους συμμαθητές τους να μαντέψουν τα συστατικά που χρησιμοποιήθηκαν στη συνταγή. Προτείνετε να χρησιμοποιήσουν τα τρόφιμα και τα ποτά που έμαθαν από την Ενότητα 1 του Εργαλείου.
- ✓ Ελέγξτε μαζί αν τα συστατικά έχουν μαντευτεί σωστά.
- ✓ Μετρήστε και δείξτε πόσοι μαθητές αρέσκονται ή δεν αρέσκονται στα πιάτα που μοιράστηκαν.

1B

- ✓ Εάν είναι δυνατόν, οργανώστε την τάξη να πάει μαζί στη λαϊκή αγορά.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να ετοιμάσουν μια λίστα αγορών με πράγματα που θα χρειάζονταν για να προετοιμάσουν το πιάτο τους.
- ✓ Όταν βρεθούν στην αγορά, χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και ζητήστε τους να τραβήξουν φωτογραφία όλων των απαραίτητων συστατικών στο συντομότερο δυνατό χρόνο και να τις ανεβάσουν στην ομαδική συζήτηση της τάξης στο WhatsApp ή στο φάκελο Drive.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να συνδυάσουν όλες τις φωτογραφίες που τράβηξαν με τα emoticon που συνήθως βρίσκονται διαθέσιμα στο διαδίκτυο, όπως στο ακόλουθο παράδειγμα.



Αν οι μαθητές είναι πολύ μικροί ή δεν έχουν πρόσβαση στα κοινωνικά δίκτυα, κάθε ομάδα θα πρέπει να συνοδεύεται από έναν διευκολυντή ή έναν δάσκαλο που θα τραβήξει φωτογραφίες για λογαριασμό τους χωρίς να τις ανεβάζει σε κοινωνικά δίκτυα ή ομάδες WhatsApp.



2Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες και βάλτε τους να στεκονται σε σειρά.
- ✓ Κάθε ομάδα έχει εικόνες με φαγητά και ποτά σε χρωματιστές κάρτες. Για παράδειγμα, η Ομάδα 1 έχει 10 είδη φαγητών και ποτών σε κίτρινη κάρτα, η Ομάδα 2 έχει 10 είδη φαγητών και ποτών σε κόκκινη κάρτα.
- ✓ Τοποθετήστε δύο δοχεία, ένα για φαγητά και ένα για ποτά.
- ✓ Με τη σειρά, δώστε το OK στον κάθε μαθητή να τρέξει και να τοποθετήσει μια κάρτα στο σωστό κουτί.
- ✓ Η ομάδα που έχει τοποθετήσει σωστά τα φαγητά και τα ποτά στο σωστό κουτί κερδίζει.



Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε τη δραστηριότητα ως εξής:

1. Μπορείτε να κάνετε τη δραστηριότητα είτε στην τάξη είτε σε εξωτερικό χώρο.
2. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε να διαχωρίσετε τα φρούτα από τα λαχανικά ή να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές κατηγορίες ανάλογα με τις συγκεκριμένες εκπαιδευτικές ανάγκες της ομάδας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 - Τι υπάρχει στο ψυγείο μου;



Ως προαπαιτούμενο για αυτήν τη δραστηριότητα, οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν:

1. όλα τα τρόφιμα και τα ποτά που θα χρησιμοποιήσετε
2. υπάρχει/υπάρχουν, δεξιά, αριστερά, κάτω, πάνω, δίπλα, κοντά ή μακριά.

3Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες.
- ✓ Δώστε σε κάθε ομάδα εικόνες με φαγητά και ποτά και κολλητική ταινία ή κόλλα.
- ✓ Κρεμάστε δύο μεγάλες, εκτυπωμένες εικόνες ψυγείων (τουλάχιστον μεγέθους A3) στους τοίχους της τάξης ή έξω από αυτή.
- ✓ Δώστε στους μαθητές οδηγίες για το τι και πού να τοποθετήσουν το φαγητό ή το ποτό. Με στροφή, ένα μέλος από κάθε ομάδα τρέχει στο ψυγείο και κολλάει το φαγητό ή το ποτό στο ψυγείο της ομάδας τους σύμφωνα με τις οδηγίες. Για παράδειγμα: υπάρχει μια μπανάνα στο πάνω ράφι. Υπάρχουν δύο ντομάτες κάτω από την μπανάνα. Υπάρχει ένα κοτόπουλο στα δεξιά της μπανάνας. Υπάρχει ένα μπουκάλι νερό στα αριστερά των ντοματών.
- ✓ Η ομάδα που έχει τοποθετήσει σωστά τα φαγητά και τα ποτά στη σωστή θέση κερδίζει.



Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε τη δραστηριότητα ως εξής:

1. Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι χωρίς να αναφέρετε τη θέση των διαφορετικών τροφίμων, αλλά μόνο λέγοντας ποια τρόφιμα και ποτά βρίσκονται στο ψυγείο.
2. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τους μαθητές να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα στο σπίτι χρησιμοποιώντας το LearningApps (ενότητα «Ομαδική εργασία»), χρησιμοποιώντας τις εικόνες του ψυγείου και των διαφορετικών τροφίμων και ποτών.



4A

- ✓ Μαζί με τους μαθητές, δημιουργήστε κάρτες ντόμινο με φαγητά και ποτά όπως στο παράδειγμα από φύλλα χαρτιού A4.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να σχηματίσουν κύκλο και δώστε στον καθένα από αυτούς τέσσερις ή πέντε κάρτες ντόμινο.
- ✓ Τοποθετήστε στο πάτωμα μια κάρτα ντόμινο – για παράδειγμα μία με μια μπανάνα και γάλα πάνω της.
- ✓ Με τη σειρά, οι μαθητές αρχίζουν να τοποθετούν τις κάρτες ντόμινο που έχουν και ταιριάζουν με αυτές που βρίσκονται στο πάτωμα. Για παράδειγμα, αν ένας μαθητής έχει μια κάρτα ντόμινο με μια μπανάνα πάνω της, μπορεί να τη συνδέσει με αυτή που βρίσκεται στο πάτωμα, αν δεν έχει τότε παραλείπει τη σειρά του.
- ✓ Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας μαθητής να μην έχει άλλες κάρτες ντόμινο. Όποιος ξεμείνει από κάρτες ντόμινο πρώτος κερδίζει.



Όταν οι μαθητές τοποθετούν τις κάρτες ντόμινο στο πάτωμα, επαναλαμβάνουν τα ονόματα των τροφίμων ή των ποτών. Ο δάσκαλος μπορεί επίσης να εργαστεί στις εκφράσεις:
Το έχω, δεν το έχω.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 5 – Μπίνγκο με φαγητά και ποτά

5A

- ✓ Μαζί με τους μαθητές, δημιουργήστε πίνακες μπίνγκο με όλα τα τρόφιμα και τα ποτά από την Δραστηριότητα 1 του Εργαλείου, όπως στο παρακάτω παράδειγμα. Επίσης ετοιμάστε μια τσάντα με κάρτες που απεικονίζουν τα ίδια αντικείμενα που υπάρχουν στους πίνακες μπίνγκο.
- ✓ Δώστε σε κάθε μαθητή μια κάρτα μπίνγκο.
- ✓ Αρχίστε να τραβάτε μία κάρτα κάθε φορά από την τσάντα και να αναφέρετε δυνατά το αντικείμενο που απεικονίζεται σε αυτή.
- ✓ Οι μαθητές που έχουν αυτό το τρόφιμο ή ποτό το σημαδεύουν με ένα σταυρό (X) στον πίνακά τους μπίνγκο. Ο μαθητής που τερματίσει πρώτος κερδίζει το παιχνίδι. Πρέπει να επαναλάβει τα ονόματα των
- ✓ τροφίμων και ποτών στον πίνακά του μπίνγκο για να διασφαλιστεί ότι είναι σωστά.

Μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε αυτήν τη δραστηριότητα ως εργασία για το σπίτι χρησιμοποιώντας το LearningApps ή το Wordwall.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 6 – Τρώγοντας στον κόσμο

6A

- ✓ Εκτυπώστε τις παρακάτω εικόνες (ή παρόμοιες).
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να κοιτάξουν αυτά τα μέρη όπου μπορείτε να φάτε. Καθοδηγήστε τη συζήτηση λέγοντας: *Πού σας αρέσει να τρώτε; Πού δεν σας αρέσει να τρώτε; Γνωρίζετε τα ονόματα των αντικειμένων στις φωτογραφίες;*



Καθοδηγήστε τους μαθητές να επεκτείνουν γλωσσικά με τις παρακάτω ερωτήσεις: Φανταστείτε ένα τραπέζι ετοιμασμένο για γεύμα—τι αντικείμενα βλέπετε; Ίσως πιάτα, μπολ, ποτήρια ή ακόμα και ξυλάκια ή πιρούνια. Μπορείτε να σκεφτείτε τρόφιμα που τρώγονται με τα χέρια ή αυτά που απαιτούν μαχαιροπίρουνα; Ποια προτιμάτε και γιατί; Σε αυτή τη χώρα, τα τραπέζια μπορεί να έχουν συγκεκριμένες διατάξεις—έχετε παρατηρήσει κάτι ενδιαφέρον; Μην κάνετε άμεση αναφορά στις χώρες καταγωγής των μαθητών, αλλά αφήστε χώρο για διαπολιτισμική αντανάκλαση.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 7 – Διοργάνωση πάρτι



Ως προαπαιτούμενο για αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν:

1. τα ονόματα των διαφόρων γευμάτων (π.χ.: μεσημεριανό, βραδινό, σνακ)
2. τις ώρες της ημέρας
3. τοποθεσίες και μέρη



- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες.
- ✓ Κάθε ομάδα πρέπει να σκεφτεί πώς θα οργανώσει ένα γεύμα. Κάθε ομάδα πρέπει να αποφασίσει:
 1. Το μέρος: π.χ. ένα πάρκο για πικ νικ για να φάνε στο πάτωμα, το σπίτι ενός φίλου για να φάνε στο τραπέζι ή στον καναπέ ενώ βλέπουν μια ταινία, το σαλόνι στο σπίτι για να φάνε σε χαλάκια και μαξιλάρια.
 2. Τι θα φάνε.
 3. Τι θα πιούν.
 4. Τι ώρα σερβίρεται το γεύμα;
- ✓ Μαζί πρέπει να ετοιμάσουν μια πρόσκληση για γεύμα χρησιμοποιώντας τις προτάσεις στην εικόνα παρακάτω. Για να τους βοηθήσετε, γράψτε στον πίνακα άλλες προτάσεις που μπορεί να χρειαστούν για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 8 – Χρησιμοποιήστε τις 5 αισθήσεις σας!

Πριν ξεκινήσετε τις δραστηριότητες, λάβετε υπόψη τα ακόλουθα:

1. **Να έχετε υπόψη τις αλλεργίες και τους διατροφικούς περιορισμούς:** Ελέγξτε με τους μαθητές και τις οικογένειές τους εκ των προτέρων για να διασφαλίσετε ότι όλα τα τρόφιμα που χρησιμοποιούνται είναι ασφαλή και περιεκτικά για όλους. Σημειώστε ξεκάθαρα όλα τα συστατικά και αποφύγετε, αν είναι δυνατόν, τους κοινούς αλλεργιογόνους παράγοντες.
2. **Προτεραιότητα σε επαναχρησιμοποιήσιμα ή κομποστοποιήσιμα υλικά:** Χρησιμοποιήστε επαναχρησιμοποιήσιμα πιάτα, ποτήρια και μαχαιροπήρουνα για να ελαχιστοποιήσετε τα απόβλητα. Εάν είναι απαραίτητα τα μιας χρήσης, επιλέξτε κομποστοποιήσιμες ή βιοδιασπώμενες επιλογές.
3. **Προτρέψτε τον σεβασμό για το φαγητό:** Τονίστε τη σημασία του να μην σπαταλάμε φαγητό, χρησιμοποιώντας μικρές μερίδες και ενσωματώνοντας τα υπολείμματα σε άλλες δραστηριότητες ή γεύματα όταν είναι δυνατόν.
4. **Διασφαλίστε την καθαριότητα και την ασφάλεια:** Διατηρείτε καθαρούς τους χώρους χειρισμού τροφίμων, πλύντε τα χέρια πριν από τη δραστηριότητα και αποθηκεύστε τα τρόφιμα στη σωστή θερμοκρασία για να διατηρηθεί η υγιεινή.





8A

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και καθοδηγήστε τους στα διάφορα στάδια του παιχνιδιού.
- ✓ Σε κάθε στάδιο του παιχνιδιού, οι μαθητές θα πρέπει να απαντούν με τη σειρά σε μια ερώτηση ή να μαντέψουν το φαγητό ή το ποτό. Η ομάδα που μαντέψει πρώτη και δώσει σωστές απαντήσεις κερδίζει.
- ✓ **BHMA 1:** Ζητήστε από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να μυρίσουν καφέ και να μαντέψουν τι είναι. Μπορείτε να τους καθοδηγήσετε κάνοντας ερωτήσεις όπως: Είναι τσάι; νομίζεις ότι είναι χυμός πορτοκάλι;
- ✓ **BHMA 2:** Ζητήστε από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να ακούσουν διαφορετικούς ήχους. Μπορείτε να κουνήσετε νερό σε ένα πλαστικό μπουκάλι ή ρύζι σε ένα δοχείο. Ζητήστε τους να μαντέψουν τι είναι.
- ✓ **BHMA 3:** Ζητήστε από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να δοκιμάσουν λίγο αλάτι και ζάχαρη και να μαντέψουν τι είναι.
- ✓ **BHMA 4:** Ζητήστε από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να αγγίξουν μια μπανάνα, ένα πορτοκάλι, μια ντομάτα ή ένα μήλο και να μαντέψουν ποιο φαγητό είναι.
- ✓ **BHMA 5:** Οι μαθητές με ανοιχτά τα μάτια τους κοιτάζουν ένα φαγητό και μαντεύουν το όνομα. Για παράδειγμα, γιαούρτι, μελιτζάνα, μακαρόνια. Σε αυτή την περίπτωση μπορείτε να ποικίλλετε τα φαγητά και να παρουσιάζετε τα πιο δύσκολα για να μαντέψουν.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 9 – Η συνταγή της πίτσας

9Α

- ✓ Δείξτε στους μαθητές την παρακάτω εικόνα και ζητήστε τους να τα βάλουν στη σωστή σειρά. Βάλτε τη συνταγή στη σωστή σειρά.
- ✓ Ρωτήστε τους μαθητές αν έχουν φάει ποτέ πίτσα, ποια εκδοχή προτιμούν και με ποια συστατικά. Ζητήστε πάντα από τους μαθητές να ονομάσουν λέξεις και συστατικά σε άλλες γλώσσες που γνωρίζουν. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην απομνημόνευση του λεξιλογίου ή άλλων γλωσσικών δομών.



Οι μαθητές του επιπέδου A2 μπορούν να γράψουν τη συνταγή και να τοποθετήσουν όχι μόνο εικόνες αλλά και προτάσεις με τη σωστή σειρά.



Γλωσσικός τομέας 3

Στο σχολείο

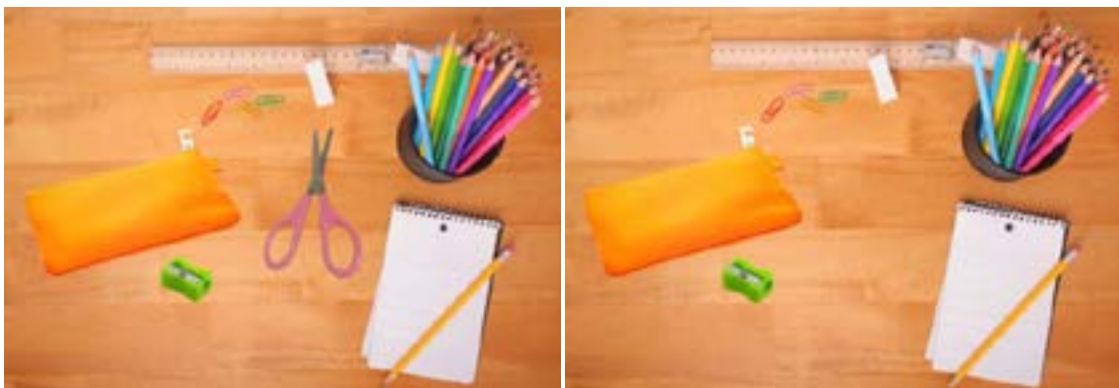
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 – Οπτική μνήμη: τι λείπει;

1Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες.
- ✓ Δείξτε τους μια φωτογραφία, όπως αυτή που βλέπετε παρακάτω, και μετά δείξτε μια δεύτερη, πανομοιότυπη φωτογραφία, από την οποία λείπει ένα αντικείμενο. Οι μαθητές πρέπει να μαντέψουν τι λείπει.

1Β

- ✓ Τοποθετήστε σε ένα τραπέζι αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι μαθητές στο σχολείο, συμπεριλαμβανομένου ενός βιβλίου και ενός τετραδίου.
- ✓ Με τη σειρά, κάθε μαθητής βγαίνει από την αίθουσα αφού κοιτάξει προσεκτικά τι υπάρχει στο τραπέζι.
- ✓ Οι υπόλοιποι μαθητές αποφασίζουν τι θα αφαιρέσουν, για παράδειγμα το ψαλίδι (δείτε την παρακάτω φωτογραφία).
- ✓ Όταν ο μαθητής επιστρέψει, πρέπει να μαντέψει ποιο αντικείμενο λείπει.
- ✓ Μπορείτε να κάνετε τη δραστηριότητα σταδιακά πιο δύσκολη, αφαιρώντας όλο και περισσότερα αντικείμενα.



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 – Το παιχνίδι με το μαντήλι

2Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες, η μία απέναντι από την άλλη. Αναθέστε έναν αριθμό σε κάθε παίκτη.
- ✓ Κρατήστε ένα μεγάλο δοχείο με αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι μαθητές στο σχολείο (π.χ.: ένα σακίδιο, ένα κόκκινο μαρκαδόρο και ένα πράσινο μαρκαδόρο, μια γόμα, κόλλα, κ.λπ.).
- ✓ Πείτε το όνομα ενός αντικειμένου και στη συνέχεια τον αριθμό. Οι άνθρωποι που αντιστοιχούν στον καλούμενο αριθμό στις δύο ομάδες τρέχουν να ανακτήσουν το ονομαζόμενο αντικείμενο.
- ✓ Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να πάρει το αντικείμενο και να επιστρέψει στην ομάδα του χωρίς να τον ακουμπήσει ο αντίπαλός του.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3 – Ας παίξουμε

3Α

- ✓ Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια.
- ✓ Κάθε ζευγάρι έχει ένα πρόγραμμα σχολικών μαθημάτων του Yussuf με κάποιες πληροφορίες που λείπουν. Τα ζευγάρια πρέπει να μαντέψουν πότε έχει το μάθημα τέχνης ο Yussuf. Απάντηση: το μάθημα τέχνης είναι την Παρασκευή μεταξύ 8:30 και 9:30 π.μ.
- ✓ Ο μαθητής Α έχει ένα φύλλο με κάποιες πληροφορίες και ο μαθητής Β έχει ένα φύλλο με διαφορετικές πληροφορίες. Για να συμπληρώσουν το πρόγραμμα και να μάθουν ποια μέρα και ώρα έχει μάθημα τέχνης ο Yussuf, ο μαθητής Α και ο μαθητής Β πρέπει να επικοινωνήσουν και να ακούσουν ο ένας τον άλλον για να το βρουν σωστά.
- ✓ Το ζευγάρι που συμπληρώσει πρώτο το πρόγραμμα με τις σωστές πληροφορίες κερδίζει.

Πρόγραμμα για φοιτητές:

Ωρολόγιο Πρόγραμμα του Γιουσούφ					
Ώρα	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή
8:30-9:30	ΑΓΓΛΙΚΑ	ΓΡΑΦΗ		ΓΑΛΛΙΚΑ	
9:30-10:30	ΙΣΤΟΡΙΑ				
10:30-10:45	ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ				
10:45-11:45	ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ	ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ			
11:45-12:45	ΑΝΑΓΝΩΣΗ		ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ		ΓΑΛΛΙΚΑ

Πληροφορίες για τον μαθητή Α

- Τα αγγλικά διδάσκονται την Παρασκευή μετά το διάλειμμα.
- Τα αγγλικά διδάσκονται τρεις φορές την εβδομάδα.
- Η φυσική αγωγή πραγματοποιείται την τελευταία ώρα της Πέμπτης.
- Τα μαθήματα της Τρίτης ολοκληρώνονται με τα μαθηματικά.
- Την Πέμπτη, μεταξύ του μαθήματος των γαλλικών και των μαθηματικών υπάρχει μάθημα γραφής.
- Η τέχνη διδάσκεται μόνο μία φορά την εβδομάδα.

Πληροφορίες για τον μαθητή Β

- Την Παρασκευή, πριν από το διάλειμμα, διδάσκεται γεωγραφία.
- Τα αγγλικά διδάσκονται την Τετάρτη, από την πρώτη έως την τρίτη ώρα.
- Την Πέμπτη, πριν από τη φυσική αγωγή, υπάρχουν μαθηματικά.
- Η Τετάρτη ξεκινά με μάθημα αγγλικών.
- Την Τρίτη, πριν από τη φυσική αγωγή, υπάρχει μάθημα ανάγνωσης.
- Την Τετάρτη, μετά το διάλειμμα, υπάρχει γαλλική γλώσσα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4 – Επικοινωνιακή ανάγνωση

4Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και δώστε τους ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού για να γράψουν.
- ✓ Για κάθε ομάδα, ετοιμάστε και γράψτε απλά κείμενα σε ένα φύλλο χαρτιού. Κρεμάστε τα ετοιμασμένα κείμενα στον τοίχο.
- ✓ Με τη σειρά, κάθε μαθητής τρέχει να διαβάσει μια πρόταση από το φύλλο χαρτιού που κρέμεται στον τοίχο, επιστρέφει, λέει στην ομάδα όσα θυμάται, και γράφουν μαζί στο χαρτί. Ο δάσκαλος ορίζει ένα χρονικό όριο για τις ομάδες να πάνε και να επιστρέψουν από τον τοίχο. Όταν τελειώσει ο χρόνος, κερδίζει η ομάδα που έχει ολοκληρώσει το περισσότερο κείμενο σωστά.

Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε τη δραστηριότητα ως εξής:

1. Κρεμάστε μια εικόνα στον τοίχο. Οι μαθητές που έχουν μεγαλύτερες γλωσσικές ικανότητες μπορούν να τρέξουν, να κοιτάξουν την εικόνα, να επιστρέψουν και να εξηγήσουν στην ομάδα τι έχουν δει. Η ομάδα σχεδιάζει αυτό που επικοινωνείται.
2. Αν οι μαθητές δεν έχουν επαρκείς γλωσσικές ικανότητες, μπορούν να παρατηρήσουν την εικόνα, να επιστρέψουν στην ομάδα και να σχεδιάσουν αυτό που βρίσκεται στο φύλλο.



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5 – Βρες τον παρείσακτο

5A

- ✓ Ετοιμάστε πίνακες ως εξής: κάθε πίνακας θα πρέπει να περιέχει διαφορετικά αντικείμενα – τρία παρόμοια μεταξύ τους και ένα παρείσακτο.
- ✓ Για κάθε πίνακα, οι μαθητές θα πρέπει να μαντέψουν ποιο αντικείμενο είναι το παρείσακτο.



Οι μαθητές του επιπέδου A2 πρέπει να εξηγήσουν γιατί το αντικείμενο που επέλεξαν είναι ο ενοχλητικός παρείσακτος.

ΣΤΥΛΟΣ 	ΜΗΛΟ 	ΓΟΜΑ 	ΜΟΛΥΒΙ 
ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ 	ΒΙΒΛΙΟ 	ΜΟΛΥΒΙ 	ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ 

ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑΡΙΟ 	ΣΤΥΛΟ 	ΓΑΛΑ 	ΒΙΒΛΙΟ 
ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ 	ΑΙΘΟΥΣΑ ΤΑΞΗΣ 	ΧΑΡΤΙ 	ΕΙΣΟΔΟΣ 

Γλωσσικός τομέας 4

Ρούχα και αξεσουάρ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Ντυσιμο για μια εκδηλωση

1Α

- ✓ Φέρτε στη τάξη μερικά περιοδικά μόδας ή σουπερ μάρκετ
- ✓ Ετοιμάστε έγχρωμες κάρτες με τις ακόλουθες πληροφορίες:
 1. **πορτοκαλί κάρτες:** τοποθεσία (π.χ. πάρκο, σινεμά, πάρτι για το τέλος του Ραμαζανιού, πάρτι Πρωτοχρονιάς, πάρτι για το τέλος μαθήματος γλώσσας, εξετάσεις γλώσσας, πάρτι γενεθλίων, κλπ.). Μπορείτε να προσθέσετε όσες τοποθεσίες και τύπους πάρτυ θεωρήσετε σκόπιμο. Μπορείτε να προσθέσετε αν είναι ζεστά ή κρύα, καλοκαίρι ή χειμώνα ή να αφήσετε τους μαθητές να επιλέξουν πότε και πού θα γίνει το γεγονός.
 2. **ροζ κάρτες:** άτομα (π.χ. Σαμιά, 13 ετών, Χοσέ, 15 ετών, κλπ.). Προσαρμόστε τις κάρτες με γεγονότα και άτομα ανάλογα με την ηλικία των μαθητών με τους οποίους εργάζεστε.
 3. **μπλε κάρτες:** ρούχα και αξεσουάρ (π.χ. παντελόνι, κασκόλ, παντόφλες, μπλουζάκι, χιτζάμπι, ζώνη, σκουλαρίκια, παπούτσια, κάλτσες, κλπ.).
- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων.
- ✓ Κάθε ομάδα παίρνει 1 πορτοκαλί κάρτα, 1 ροζ κάρτα και 1 μπλε κάρτα. Ανάλογα με το τι γράφεται σε κάθε κάρτα, η ομάδα μπορεί να περιγράψει ή να γράψει ποιο είναι το άτομο, πού πηγαίνει και πώς θα ντυθεί. Στη συνέχεια, πρέπει να εξηγήσουν αν έχουν όλα τα απαραίτητα ρούχα ή αξεσουάρ ή αν λείπουν κάποια. Για παράδειγμα, αν έχουν πάρτι στο πάρκο αλλά έχουν μόνο εντυπωσιακά ρούχα, οι μαθητές μπορούν να πουν: δεν έχουμε αθλητικά παπούτσια, δεν έχουμε τζιν, κλπ.
- ✓ Παρακάτω μπορείτε να δείτε μερικά παραδείγματα, αλλά να θυμάστε ότι σε κάθε πορτοκαλί κάρτα θα υπάρχει μια τοποθεσία, σε κάθε ροζ κάρτα θα υπάρχει ένα άτομο και σε κάθε μπλε κάρτα ρούχα και αξεσουάρ.

Πορτοκαλί κάρτες	Ροζ κάρτες	Μπλε κάρτες
Πάρκο - καλοκαίρι Κινηματογράφος - χειμώνας Πρωτοχρονιάτικο πάρτι Πάρτι γενεθλίων	Σαμιά, 13 ετών Γιουσούφ, 16 ετών Μάρτα, 12 ετών Μίρντα, 17 ετών	Παντελόνι και ροζ παπούτσια Χιτζάμπ, πουκάμισο, σαγιονάρες Ζώνη, σκουλαρίκια, κάλτσες Κασκόλ, πουλόβερ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 – Μάντεψε τη λέξη

2A

- ✓ Επισκεφτείτε το [LearningApps](https://learningapps.org) για να δημιουργήσετε μια διαδραστική δραστηριότητα και επιλέξτε την εικόνα-λέξη που αντιστοιχίζεται.
- ✓ Ανεβάστε μια εικόνα (π.χ., ένα μαγαζί, τάξη, ή πάρκο); προσθέστε σύμβολα (π.χ., κόκκινες τελείες) στην εικόνα, κάθε μια αντιστοιχώντας σε ένα αντικείμενο ή λέξη (π.χ., τσάντα, καπέλο, μολύβι, κλπ.) και δώστε πολλαπλής επιλογής απαντήσεις για κάθε σύμβολο ώστε οι μαθητές να μπορούν να αντιστοιχίσουν λέξεις με την εικόνα.
- ✓ Ως παράδειγμα, μπορείτε να εισάγετε την παρακάτω δραστηριότητα ακολουθώντας τον σύνδεσμο ή σκανάροντας τον QRcode. Θα δείτε μια εικόνα ενός μαγαζιού με έναν υπάλληλο και ένα άτομο που θέλει να αγοράσει ρούχα. Μπορείτε να κάνετε κλικ στις τέσσερις τελείες κοντά σε κάθε αντικείμενο και να επιλέξετε τη σωστή λέξη. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τη δραστηριότητα δωρεάν επιλέγοντας εικόνες κατάλληλες για την ηλικία που περιέχουν λέξεις που έχουν εργαστεί οι μαθητές σας. Η δραστηριότητα παραμένει ιδιωτική και ορατή μόνο σε όσους έχουν τον σύνδεσμο ή το QRcode. Βεβαιωθείτε ότι επιλέγετε την επιλογή «ιδιωτική» και όχι «δημόσια» στο τέλος της δραστηριότητας.



<https://learningapps.org/watch?v=p8bg7cghj24>

Going shopping



22



✚ Edit again

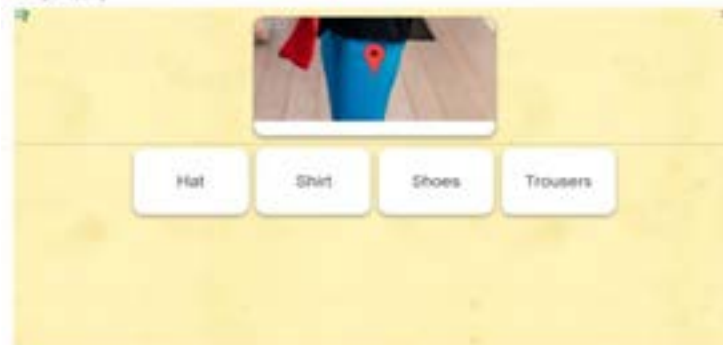
✔ Save App



Going shopping



22



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 – Μάντεψε το αντικείμενο ή το ρούχο

3Α

- ✓ Επιλέξτε μια ομάδα λέξεων που σχετίζονται με ρούχα ή αξεσουάρ (π.χ., καπέλο, ζώνη, παντελόνι).
- ✓ Επιλέξτε μια λίστα με ανθρώπους γνωστούς στους μαθητές (ο δάσκαλος, ένας συμμαθητής, ένας εκπαιδευτικός, ή χαρακτήρες από το διδακτικό υλικό)
- ✓ Γράψτε κάθε όνομα σε ένα post-it note. Για να υποστηρίξετε αρχάριους μαθητές, μπορείτε να γράψετε τα επιλεγμένα ονόματα ανθρώπων, ρούχων και αξεσουάρ στον πίνακα.
- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες ή παίξτε ως τάξη.
- ✓ Κάθε μαθητής με τη σειρά του παίρνει ένα post-it note και το τοποθετεί στο μέτωπό του χωρίς να διαβάσει τη λέξη.
- ✓ Ο μαθητής στη συνέχεια κάνει ερωτήσεις για να μαντέψει τη λέξη στο post-it του, όπως:
 1. «Είναι άνθρωπος;»
 2. «Είναι ρούχο;»
 3. «Είναι κάποιος που γνωρίζω;»
 4. «Είναι αξεσουάρ;»
- ✓ Για πιο προχωρημένους μαθητές, οι συμμαθητές απαντούν μόνο με «ναι» ή «όχι».
- ✓ Για αρχάριους (π.χ., PreA1 ή A1), μπορείτε να δίνετε υποδείξεις ή να παρέχετε πλήρεις απαντήσεις για να κάνετε την άσκηση πιο εύκολη.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 – Ας παίξουμε με την τέχνη!

4Α

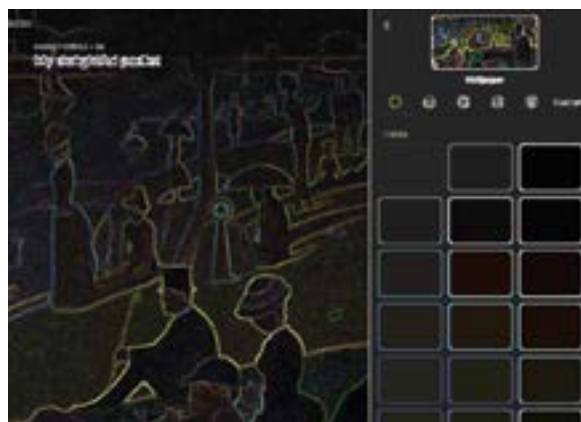
- ✓ Δημιουργήστε τη δική σας μαυροπίνακα στο Padlet χρησιμοποιώντας τον πίνακα που βλέπετε στην εικόνα παρακάτω. Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να παίξετε με την τέχνη.
- ✓ Ρωτήστε τους μαθητές αν γνωρίζουν τον πίνακα. Αρχικά δείξτε τον σε ασπρόμαυρο. Ρωτήστε τους τι χρώματα βλέπουν στα αντικείμενα και να ονομάσουν κάθε αντικείμενο. Πείτε και/ή γράψτε: *Ο Ζωρζ Σερά είναι καλλιτέχνης και ο δημιουργός του πίνακα: "Μια Κυριακή Απόγευμα στη Γκραντ Ζατ". Ζωγραφίστηκε το 1884. Μπορείτε να τον δείτε στο Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης της Νέας Υόρκης, ΗΠΑ.*



- ✓ Στη συνέχεια, ζητήστε από τους μαθητές να αναζητήσουν στον πίνακα ρούχα και αξεσουάρ που ήδη γνωρίζουν όπως: ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ ΡΟΥΧΑ, ΟΜΠΡΕΛΛΑ, ΚΑΠΕΛΟ.



Μια άλλη πιθανότητα είναι να παίξετε με τον πίνακα και να τον αναπαράγετε ψηφιακά σε διαφορετικές εκδοχές. Μπορείτε να το κάνετε στο Word κάνοντας κλικ στην εικόνα και επιλέγοντας καλλιτεχνικά εφέ. Μπορείτε να ρωτήσετε τους μαθητές αν τους αρέσει περισσότερο ή λιγότερο και γιατί, καθώς και ποιες αλλαγές θα έκαναν.



4B

- ✓ Εκτυπώστε τις παρακάτω εικόνες. Αναπαριστούν το νησί Île de la Jatte στη Γαλλία, κοντά στο Παρίσι, όπου μπορούν να βρουν τον πίνακα ζωγραφικής στο παιχνίδι παραπάνω.
- ✓ Ρωτήστε τους μαθητές: Ξέρετε πού βρίσκεται το Παρίσι; Έχετε επισκεφτεί ποτέ το Παρίσι;
- ✓ Παρέχετε στους μαθητές ταμπλέτες ή smartphones ή μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις δικές τους κινητές συσκευές και ζητήστε τους να αναζητήσουν την τοποθεσία στο Google Maps. Ρωτήστε τους: Τι βλέπουν; Ο πίνακας μοιάζει με τις εικόνες του Google Maps; Είναι διαφορετικός; Υπάρχουν άνθρωποι στο μέρος που μπορείτε να δείτε με το Google Earth; Είναι ντυμένοι όπως στον πίνακα ή είναι διαφορετικοί;



- ✓ Στη συνέχεια, ρωτήστε τους μαθητές: Γνωρίζετε κάποια άλλα μέρη παρόμοια με αυτό κοντά στο ποτάμι; Υπάρχουν παρόμοια μέρη κοντά στο σχολείο που πηγαίνετε ή όπου ζείτε;
- ✓ Μπορείτε στη συνέχεια να αναζητήσετε άλλους πίνακες που αναπαριστούν υπαρκτά αντικείμενα ή μέρη από διαφορετικούς καλλιτέχνες, σύγχρονους ή από άλλες εποχές. Όπως και στην προηγούμενη άσκηση, ζητήστε από τους μαθητές να αναζητήσουν τα μέρη που αναπαρίστανται ή να τα ανακατασκευάσουν στην τάξη. Φανταστείτε, για παράδειγμα, έναν πίνακα που απεικονίζει έναν άνδρα που γράφει σε ένα τραπέζι, ντυμένο με μαύρο σακάκι, μεγάλο καπέλο, κ.λπ. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια ή ομάδες για να αναδημιουργήσουν ό,τι βλέπουν στον πίνακα και να το περιγράψουν, είτε γραπτά είτε προφορικά. Για παράδειγμα, μπορεί να παρατηρηθεί, να περιγραφεί και να αναπαραχθεί ο παρακάτω πίνακας. Μερικοί μαθητές μπορούν να κάνουν μια πλήρη περιγραφή, άλλοι να αναγνωρίσουν χρώματα, τρόφιμα ή αντικείμενα. Οι μαθητές μπορούν επίσης να ξαναζωγραφίσουν με διαφορετικά χρώματα, διαφορετικά τρόφιμα ή να αναδημιουργήσουν τον πίνακα με κάποιες τροποποιήσεις και στη συνέχεια να εξηγήσουν τις διαφορετικές επιλογές τους στην τάξη.
- ✓ Όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, μπορείτε να ερευνήσετε πού βρίσκεται ο πίνακας και να ρωτήσετε τους μαθητές αν γνωρίζουν το μέρος, αν τους αρέσει.



Νεκρή φύση με ροδάκινα και σταφύλια

Pierre Auguste Renoir , 1881

Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε τη δραστηριότητα ως εξής:

1. Μπορείτε να αναζητήσετε μουσεία κοντά στο σχολείο ή το εκπαιδευτικό κέντρο όπου εργάζεστε. Μπορείτε να πάτε εκεί και να ζητήσετε, για παράδειγμα, να αναζητήσετε όλους τους πίνακες στους οποίους υπάρχουν γυναίκες ντυμένες με μακριές φούστες ή άντρες που φοράνε καπέλα.
2. Στο σχολείο, η δραστηριότητα μπορεί να αφορά πολλούς εκπαιδευτικούς, όχι μόνο τον ειδικό της δεύτερης γλώσσας αλλά και τον καθηγητή τέχνης, τον καθηγητή λογοτεχνίας ή άλλους επαγγελματίες όπως έναν φωτογράφο ή καλλιτέχνη. Η δραστηριότητα μπορεί επίσης να είναι μέρος ενός μαθήματος πολιτικής αγωγής στο τέλος του οποίου οι μαθητές μέσω ενός πίνακα, μιας τοιχογραφίας, ενός σχεδίου μπορούν να μεταδώσουν ένα μήνυμα για την κοινωνία, τη γειτονιά ή το σχολείο χρησιμοποιώντας διαφορετικές γλώσσες.
3. Η δραστηριότητα ανοίγει την πιθανότητα να εργαστείτε πάνω στο πώς η μόδα έχει αλλάξει με τα χρόνια, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα της τάξης. Είναι δυνατόν να εξετάσετε διαφορετικά είδη ρούχων, από μια χώρα ή πολλές χώρες, και να τα τοποθετήσετε σε μια χρονολογική σειρά.



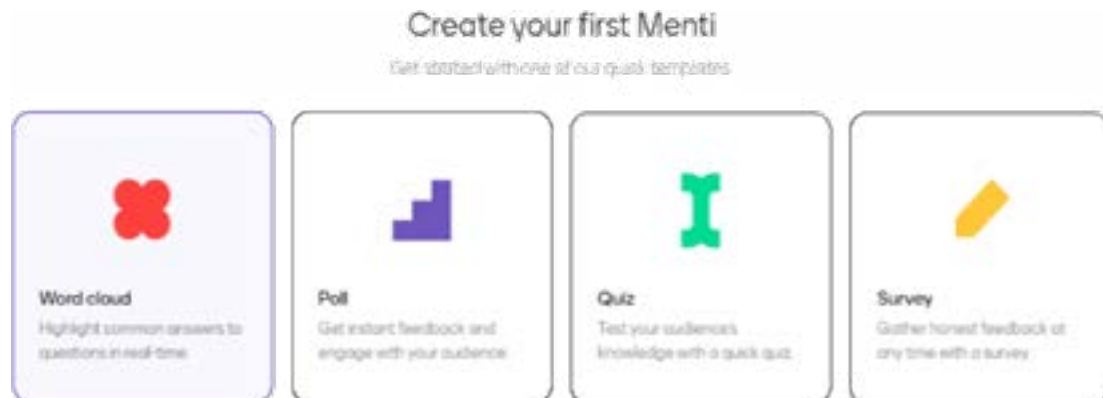
Γλωσσικός τομέας 5

Υγεία και συναισθήματα

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 - Mentimeter: η λέξη ΥΓΕΙΑ

1Α

- ✓ Συζητήστε με τους μαθητές την έννοια της λέξης ΥΓΕΙΑ. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα Σύννεφο Λέξεων χρησιμοποιώντας τη δωρεάν έκδοση της εφαρμογής Mentimeter.
- ✓ Μόλις εγγραφείτε και δημιουργήσετε το Σύννεφο Λέξεων, μοιραστείτε τον σύνδεσμο προς αυτό με τους μαθητές σας και δείτε τις απαντήσεις τους.
- ✓ Ρωτήστε την τάξη, γενικά, γιατί έγραψαν αυτές τις λέξεις, αν συμφωνούν ή διαφωνούν. Θυμηθείτε ότι μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν λέξεις σε άλλες γλώσσες



Health

Health

12 responses



hospital
positive thinking
body
therapy
doctors
medicines
mind
pizza
dentist
food
sadness
friends

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 - Θεατρικό παιχνίδι: γιατρός, ασθένεια, φάρμακο

2Α

- ✓ Δημιουργήστε κάρτες διαφορετικών χρωμάτων στις οποίες θα γράψετε φάρμακα, γιατρούς και ασθένειες, ως εξής:
 1. Στις **κόκκινες κάρτες** μπορείτε να γράψετε ονόματα ασθενειών ή παθήσεων όπως κρύωμα, πονοκέφαλος, στομαχόπονος, πονόδοντος, γρίπη, αλλεργία, εμμηνόρροια, ναυτία κ.λπ.
 2. Στις **καφέ κάρτες** μπορείτε να γράψετε ονόματα ειδικών γιατρών όπως παιδίατροι, γυναικολόγοι, οδοντίατροι, οφθαλμίατροι, γενικοί ιατροί κ.λπ.
 3. Στις **μωβ κάρτες** μπορείτε να γράψετε ονόματα πιθανών φαρμάκων ή φυσικών θεραπειών όπως δισκία, σιρόπι, μέλι, τζίντζερ, θερμοφόρα
- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 3 ή 2 ατόμων.
- ✓ Δώστε σε κάθε ομάδα 3 κάρτες για να δημιουργήσουν ένα θεατρικό διάλογο. Δώστε παραδείγματα γλωσσικών τύπων που θα χρησιμοποιηθούν στον διάλογο, π.χ. «Είμαι άρρωστος/η, χρειάζομαι φάρμακο, έχω ...», «Πόσες φορές την ημέρα πρέπει να παίρνω το φάρμακο;» κ.λπ.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 - Συμβουλές για έναν φίλο

3Α

- ✓ Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια.
- ✓ Δώστε σε κάθε ζευγάρι το παρακάτω σενάριο: «Ο φίλος σας ο Σαμίρ σας έστειλε ένα μήνυμα. Έχει βήχα, πονόλαιμο και κρύωμα σήμερα. Έχει ήδη επισκεφτεί το γιατρό και παίρνει φάρμακα, αλλά θέλει να μάθει αν υπάρχει κάτι άλλο που μπορεί να κάνει για να συνέλθει γρηγορότερα. Μπορείτε να του δώσετε συμβουλές;»
- ✓ Κάθε ζευγάρι γράφει μια απάντηση στο μήνυμα του Σαμίρ σε ένα φύλλο χαρτί.
- ✓ Προτρέψτε τους μαθητές να δώσουν συμβουλές όπως:
 1. «Μπορείς να πεις ζεστό νερό με μέλι και τζίντζερ.»
 2. «Θα πρέπει να ξεκουραστείς, να κοιμηθείς καλά και να ακούσεις χαλαρωτική μουσική.»
- ✓ Η δραστηριότητα είναι ανώνυμη — οι μαθητές δεν πρέπει να γράψουν τα ονόματά τους στο χαρτί. Μόλις ολοκληρωθεί, τα ζευγάρια διπλώνουν τα φύλλα τους και τα δίνουν στον δάσκαλο.
- ✓ Διαβάστε όλες τις συμβουλές στην τάξη.
- ✓ Στον μαυροπίνακα, ο δάσκαλος καταγράφει ποιες προτάσεις εμφανίστηκαν πιο συχνά στις απαντήσεις.

Θυμηθείτε ότι οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τα ονόματα των τροφίμων και των ποτών και πρέπει να έχουν ήδη εργαστεί σε μερικές καθημερινές δραστηριότητες όπως ο ύπνος, η ξεκούραση, το διάβασμα, το άκουσμα μουσικής



Γλωσσικός τομέας 6

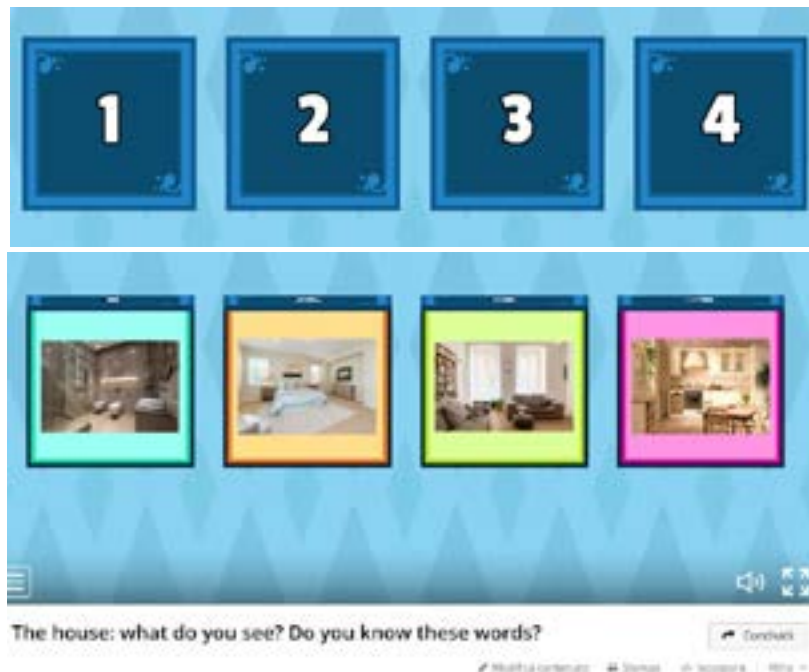
Πόλη, γειτονιά και ελεύθερος χρόνος

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1 –Μάντεψε τα αντικείμενα μέσα στο κουτί

1Α

- ✓ Χρησιμοποιώντας το Wordwall ή άλλες δωρεάν διαδικτυακές εφαρμογές, ετοιμάστε τέσσερα/πέντε πλαίσια που αντιστοιχούν σε δωμάτια του σπιτιού.
- ✓ Δείξτε στους μαθητές τα διαφορετικά πλαίσια και ζητήστε τους να ανοίξουν ένα.
- ✓ Μόλις ανοίξει το πλαίσιο, ζητήστε από τους μαθητές να μαντέψουν τις λέξεις που γνωρίζουν σχετικά με το συγκεκριμένο δωμάτιο. Αν δεν γνωρίζουν καμία λέξη, εξηγήστε και παρέχετε τους το απαραίτητο λεξιλόγιο και δείξτε τους πώς γράφονται.
- ✓ Οδηγήστε τους μαζί στη δημιουργία ενός πολύγλωσσου γλωσσαρίου για τα διαφορετικά δωμάτια του σπιτιού.
- ✓ Μπορείτε να βρείτε την δραστηριότητα ως παράδειγμα στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://wordwall.net/it/resource/83860246>



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 – Ταίριαξε λέξεις και εικόνες στην πόλη

2Α

- ✓ Χρησιμοποιώντας το Wordwall ή άλλες δωρεάν διαδικτυακές εφαρμογές, επιλέξτε μία ή διαφορετικές εικόνες από μια τοποθεσία ή ένα τοπίο και επιλέξτε μερικές λέξεις όπως παράθυρο, κτίριο, δρόμος, παζάρι κλπ.
- ✓ Ζητήστε από τους μαθητές να αντιστοιχίσουν τη σωστή λέξη με τις λευκές κουκκίδες στην εικόνα. Μπορείτε να δημιουργήσετε μια δραστηριότητα λεξιλογίου όπου οι μαθητές πρέπει να αντιστοιχίσουν λέξεις με λευκές κουκκίδες σε μια εικόνα.
- ✓ Μπορείτε να βρείτε την δραστηριότητα ως παράδειγμα στον παρακάτω σύνδεσμο:
<https://wordwall.net/it/resource/83859870>

Kathmandu: names and places

• Istruzioni

Diagramma



Etichette

1.	Street market	☐	☐	☐	☐
2.	Temple	☐	☐	☐	☐
3.	Building	☐	☐	☐	☐
4.	Cars	☐	☐	☐	☐
5.	Street	☐	☐	☐	☐
6.	Windows	☐	☐	☐	☐
7.	Roofs	☐	☐	☐	☐

Η εικόνα θα πρέπει να είναι χρήσιμη για διδακτικούς σκοπούς και να περιλαμβάνει λέξεις που οι μαθητές σας γνωρίζουν και είναι χρήσιμες για αυτούς.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3 – Πολύγλωτσο τοπίο

Τι είναι πολυγλωσσικά τοπία;

Για να απαντήσετε σε αυτή την ερώτηση και να μάθετε περισσότερα για τις δυνατότητες και τη σημασία της χρήσης πολυγλωσσικών τοπίων στην εκπαίδευση, σας συνιστούμε να διαβάσετε το άρθρο που γράφτηκε από τη Lisa Marie Brinkmann, την Joana Duarte και τη Sílvia Melo-Pfeifer το 2022 και είναι διαθέσιμο στον ακόλουθο σύνδεσμο:

<https://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/1475/1313>

Στο άρθρο, οι συγγραφείς αναφέρουν επίσης και άλλους συγγραφείς οι οποίοι ορίζουν τις πολυγλωσσικές τοπιογραφίες ως:



«Οι γλώσσες σε δημόσιες πινακίδες, διαφημιστικές πινακίδες, ονόματα οδών, τοπωνύμια, εμπορικές επιγραφές καταστημάτων και δημόσιες πινακίδες σε κρατικά κτίρια [που] συνδυάζονται για να σχηματίσουν τη γλωσσική τοπιογραφία μιας συγκεκριμένης περιοχής, περιφέρειας ή αστικής συγκρότησης» (Landry & Bourhis, 1997, σ. 25).

Η σημασία της επισήμανσης της γλωσσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς αναφέρεται επίσης στο άρθρο:

«Η χρήση γλώσσας σε επιγραφές σε δημόσιους χώρους επηρεάζει την ορατότητα των γλωσσών και μπορεί να είναι ταυτόχρονα δείκτης και συντελεστής της εθνογλωσσικής ζωτικότητας μιας γλώσσας» (Kuipers-Zandberg & Kircher, 2020).

3A

- ✓ Επιλέξτε εικόνες που καταγράφουν ένα πολύγλωσσο τοπίο σε μια πολυπολιτισμική και πολύγλωσση γειτονιά, όπως στο παρακάτω παράδειγμα. Χρησιμοποιήστε φωτογραφίες από την πόλη ή την περιοχή σας για να κάνετε τη δραστηριότητα πιο σημαντική και παρακινητική για τους μαθητές.
- ✓ Ρωτήστε τους μαθητές αν γνωρίζουν τις γλώσσες στις εικόνες και εξηγήστε τους τι είναι τα πολύγλωσσα τοπία.
- ✓ Παρέχετε στους μαθητές ταμπλέτες, smartphones ή συσκευές, είτε προσωπικές είτε από το σχολείο ή εκπαιδευτικό κέντρο, που θα τους επιτρέψουν να τραβήξουν φωτογραφίες στην πόλη και να καταγράψουν το πολύγλωσσο τοπίο.
- ✓ Καθοδηγήστε τους μαθητές έξω από την τάξη και κάντε τους τις παρακάτω ερωτήσεις:
 1. Ποιες περιοχές της πόλης σας αρέσουν περισσότερο; Γιατί; *Cosa fate di solito in quelle aree?*
 2. Τι κάνετε συνήθως σε αυτές τις περιοχές;
 3. Ποιες γλώσσες υπάρχουν σε αυτές τις περιοχές; Πιστεύετε ότι λείπουν κάποιες γλώσσες;
- ✓ Ζητήστε τους να σημειώσουν ποιες γλώσσες βλέπουν περισσότερο και ρωτήστε αν και τι θα ήθελαν να αλλάξουν.





Μπορείτε επίσης να τροποποιήσετε τη δραστηριότητα ως εξής:

1. Η δραστηριότητα μπορεί επίσης να συμπεριλαμβάνει τοιχογραφίες, γκράφιτι και αστική τέχνη στην ανάκλασή σας. Κάντε στους μαθητές τις παρακάτω ερωτήσεις: Σε ποια γλώσσα είναι; Χρησιμοποιείται η μη λεκτική διάσταση; Σας αρέσουν; Με ποιες άλλες γλώσσες και/ή εικόνες θα τα τροποποιούσατε;
2. Η δραστηριότητα μπορεί επίσης να περιλαμβάνει μια επίσκεψη στην βιβλιοθήκη της γειτονιάς για να δείτε ποια βιβλία υπάρχουν και σε ποιες γλώσσες. Κάντε στους μαθητές τις παρακάτω ερωτήσεις: Τι θα θέλατε να υπάρχει στη βιβλιοθήκη; Ορισμένες βιβλιοθήκες διαθέτουν επίσης μεγαθήκα και χώρο παιχνιδιών. Σε ποιες γλώσσες είναι; Τι θα θέλατε να διαβάσετε ή να κάνετε?

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4 – Πολύγλωσσο Podcast

4A

- ✓ Χρησιμοποιώντας τη δωρεάν έκδοση του Padlet, δημιουργήστε ένα podcast με τους μαθητές σας για την ιστορία της πόλης, της περιοχής, της γειτονιάς ή του σχολείου, από την οπτική γωνία των μαθητών.
- ✓ Μπορείτε να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες εργασίας, να τους συνοδεύσετε σε σημεία της πόλης όπου μπορούν να τραβήξουν φωτογραφίες, βίντεο ή να συλλέξουν υλικό που χρειάζονται και να τους βοηθήσετε να μεταφέρουν ό,τι έχουν συλλέξει σε κείμενο, αρχείο ήχου ή βίντεο. Μπορούν να διηγηθούν μικρές ιστορίες ή να περιγράψουν μια διαδρομή, πώς λειτουργεί μια υπηρεσία, ανάλογα με την ηλικία, τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και το γλωσσικό τους επίπεδο.
- ✓ Μην αναγκάζετε τους μαθητές να χρησιμοποιούν τη μητρική τους γλώσσα, αλλά καθοδηγήστε τους να επιλέξουν μια ή περισσότερες γλώσσες που τους αρέσουν και είναι διαθέσιμες για αυτούς.
- ✓ Μπορείτε να βρείτε την δραστηριότητα ως παράδειγμα στον ακόλουθο σύνδεσμο:
<https://padlet.com/valeriatonioli/podcast-plurilingual-cities-fsqj7yqvhhaqy93s>.
- ✓ Καθοδηγήστε τους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με το podcast που έχει ήδη δημιουργηθεί, θέτοντας τα ακόλουθα ερωτήματα: Μπορείτε να μαντέψετε ποιες γλώσσες χρησιμοποιούνται σε αυτό το podcast; Γνωρίζετε τα μέρη που αναφέρονται;

Βιβλιογραφία

Michel Candelier, M., Camilleri-Grima, A., Castellotti, V., De Pietro J., F., Lőrincz, I., Meißner, F., J., Noguerol, A., Schröder-Sura, A. (2012). *FREPA: Πλαίσιο Αναφοράς για Πλουραλιστικές Προσεγγίσεις στις Γλώσσες και τις Πολιτισμικές Ικανότητες και Πόρους*. Γκρατς, Ευρωπαϊκό Κέντρο Σύγχρονων Γλωσσών / Συμβούλιο της Ευρώπης.

www.ecml.at/portals/1/documents/ecml-resources/carap-en.pdf

Συμβούλιο της Ευρώπης. (2020). *ΚΟΙΝΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΛΩΣΣΕΣ: ΜΑΘΗΣΗ, ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ, ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ*. Συνοδός τόμος.

<https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>

Cummins, J. (1980). Ψυχολογική αξιολόγηση παιδιών μεταναστών: Λογική ή διαίσθηση; *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 1, σσ. 97-III.

Cummins, J. (2008). BICS και CALP: Εμπειρική και Θεωρητική Κατάσταση της Διακρίσης. Στο: Hornberger, N.H. (επιμ.) *Εγκυκλοπαίδεια Γλωσσικής και Εκπαίδευσης*. Springer, Boston, MA.

https://doi.org/10.1007/978-0-387-30424-3_36.

Baker, C. (1996). *Θεμέλια Διγλωσσικής Εκπαίδευσης και Διγλωσσίας*. 2η έκδ.. Clevedon, Multilingual Matters

Bligh, A. C. (2014). *Οι σιωπηρές εμπειρίες νέων διγλωσσικών μαθητών: Κοινωνιοπολιτισμική μελέτη στην περίοδο της σιωπής*. Sense Publishers.

Brinkmann, L. M., Duarte, J., & Melo-Pfeifer, S. (2022). Προώθηση της Πλουρογλωσσίας μέσω Γλωσσικών Τοπίων: Μια Πολυμεθοδική και Πολυχώρη Μελέτη στη Γερμανία και την Ολλανδία. *TESL Canada Journal*, 38(2), 88-112.

<https://doi.org/10.18806/tesl.v38i2.1358>

Dörnyei, Z. (2001). *Στρατηγικές Κινήτρων στην Τάξη Γλώσσας*. Cambridge, Cambridge University Press.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Γενική Διεύθυνση Εκπαίδευσης, Νεολαίας, Αθλητισμού και

Πολιτισμού. (2016-2017). *Αναθεώρηση της γλωσσικής εκπαίδευσης και της γλωσσικής ποικιλότητας στα σχολεία.*

[Rethinking language education and linguistic diversity in schools - Publications Office of the UE](#)

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Γενική Διεύθυνση Εκπαίδευσης, Νεολαίας, Αθλητισμού και Πολιτισμού. (2019-2020). *Η εκπαίδευση ξεκινά με τη γλώσσα.*

[Education begins with language - Publications Office of the EU](#)

García, O., Wei, L. (2014). *Διαγλωσσοποίηση: Γλώσσα, Διγλωσσία και Εκπαίδευση.* Palgrave Macmillan, Basingstoke, H.B.

Harmer, J. (2015). *Η πρακτική της διδασκαλίας της Αγγλικής γλώσσας* - 1η έκδοση. Pearson.

Krashen, S. (1981). *Εξαγωγή δεύτερης γλώσσας και εκμάθηση δεύτερης γλώσσας.* Toronto, Pergamon Press.

Vallejo, Rubinstein, C.; Tonioli, V. (2023). Εξερευνώντας τις Γλωσσικές και Πολιτισμικές

Ταυτότητες Παιδιών με Διεθνή Υπόβαθρο στην Καταλονία, Ισπανία. *SOCIETIES*, τόμ. 13 (ISSN 2075-4698),

<https://doi.org/10.3390/soc13100221>

Διαδικτυογραφία

Το έργο New ABC. Διαθέσιμο στο:

<https://newabc.eu/>

Ο ιστότοπος της UNESCO για τις μητρικές γλώσσες και τις πολύγλωσσες παιδαγωγικές προσεγγίσεις είναι διαθέσιμος στο:

<https://www.unesco.org/en/articles/why-mother-language-based-education-essential>

Οι οδηγίες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τις Βασικές Ικανότητες για Δια βίου Μάθηση είναι διαθέσιμες στο:

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

Οι οδηγίες της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την Αλφαριθμητοποίηση και την Εκμάθηση Δεύτερης Γλώσσας για τη Γλωσσική Ενσωμάτωση Ενηλίκων Μεταναστών (LASLIAM) είναι διαθέσιμες στο:

[συνέδριο του νέου οδηγού αναφοράς LASLIAM - Γλωσσική Ενσωμάτωση Ενηλίκων Μεταναστών \(LIAM\)](#)

Η Τράπεζα Συμπληρωματικών Περιγραφών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για Νεαρούς Μαθητές είναι διαθέσιμη στο:

[Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες \(QCER\)](#)



Co-funded by
the European Union

GR