

### Αγγλικά: *InFluent* και άλλα παιχνίδια - VEGA Teaching Scenario

**Θέμα:** Εκμάθηση Αγγλικών μέσω του παιχνιδιού Η/Υ *Influent* και συνεργατικών ομαδικών παιχνιδιών

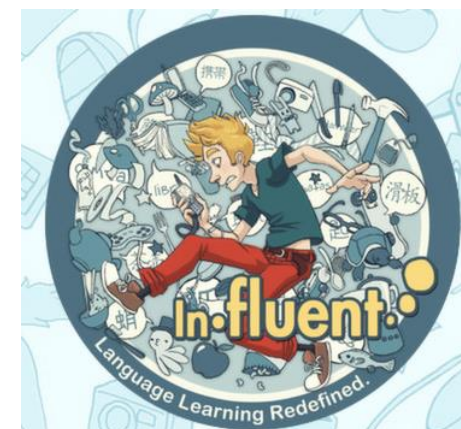
**Μάθημα:** Αγγλικό λεξιλόγιο, προφορά, δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής

**Ηλικία / Τάξη:** 11+ / Τάξη 5+

#### Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού *InFluent*:

Το *Influent* είναι ένα παιχνίδι εκμάθησης γλωσσών που επικεντρώνεται στην απόκτηση λεξιλογίου και την προφορά και δίνει στους παίκτες την ελευθερία να επιλέξουν τις λέξεις που θέλουν να μάθουν χωρίς να χρειάζονται μολύβια ή βιβλία!

Εμπνευσμένο από παλιούς τίτλους του Dreamcast (συγκεκριμένα τα Shenmue και Toy Commander), το *Influent* βυθίζει τους παίκτες σε ένα πλήρως διαδραστικό τρισδιάστατο περιβάλλον, όπου τα ονόματα για κάθε αντικείμενο στο παιχνίδι μπορούν να βρεθούν με ένα μόνο κλικ! Στην πραγματικότητα, ακόμη περισσότερες πληροφορίες μπορούν να μάθουν με ένα διπλό κλικ! Κάθε πόρτα, συρτάρι και ντουλάπι μπορεί να ανοίξει με ένα δεξί κλικ εδώ και ένα δεξί κλικ εκεί, αποκαλύπτοντας όλο και περισσότερα πράγματα προς μάθηση! Γεμάτο με εκατοντάδες ηχητικές προφορές (που ηχογραφήθηκαν με επιμέλεια ειδικά για αυτό το παιχνίδι), το *Influent* προσφέρει στους παίκτες μια μοναδική ευκαιρία να απολαύσουν την εκμάθηση λεξιλογίου και προφοράς στη γλώσσα της επιλογής τους.



[Εισαγωγή παιχνιδιού](#)

[Τρέιλερ παιχνιδιού.](#)

[Βίντεο Kickstarter](#)

[Μπορείτε να βρείτε το παιχνίδι εδώ](#) στο λογαριασμό σας στο Stem. Ορισμένες από τις γλώσσες είναι δωρεάν, δυστυχώς όμως πρέπει να πληρώσετε για την αγγλική γλώσσα, περίπου 4 δολάρια ΗΠΑ.

**Εισαγωγή στο σενάριο** *(συμπεριλαμβανομένων πιθανών εφαρμογών, εναλλακτικών λύσεων, κινδύνων και πιθανών προκλήσεων):*

Το παιχνίδι Influent είναι ένα εύκολο και διασκεδαστικό παιχνίδι, σχεδιασμένο για να αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους στην εκμάθηση γλωσσών. Αυτό το σενάριο επικεντρώνεται στην αγγλική γλώσσα, αλλά μπορείτε να επιλέξετε από μια ποικιλία γλωσσών. Οι μαθητές ξεκινούν κάθε μάθημα με ένα σύντομο ομαδικό παιχνίδι στα Αγγλικά και στη συνέχεια παίζουν το παιχνίδι Influent, όπου φτιάχνουν λίστες λεξιλογίου. Το παιχνίδι είναι μεγάλο και μπορείτε να συνεχίσετε να το χρησιμοποιείτε ή να σταματήσετε σε ένα συγκεκριμένο σημείο, όπως συνιστάται στο σενάριο. Όσο περισσότερο παίζετε, τόσο περισσότερα μαθαίνετε, όχι μόνο στα Αγγλικά αλλά και νέα *fiduses* στο παιχνίδι, για παράδειγμα το άνοιγμα ντουλαπιών και άλλα.

Η εισαγωγή στην αρχή του παιχνιδιού είναι λίγο μεγάλη. Λέει ότι μπαίνουμε στον κόσμο του Andrew Cross, εφευρέτη του SanjigenJiten, μιας έξυπνης συσκευής που σαρώνει αντικείμενα και παρέχει τα ονόματά τους σε οποιαδήποτε γλώσσα. Αλλά το πρωτότυπο του Andrew κλέβεται από έναν πεινασμένο για εξουσία Διευθύνοντα Σύμβουλο Τεχνολογίας, γεγονός που ωθεί τον Andrew να ξεκινήσει έναν διαδικτυακό έρανο για να καλύψει τα νομικά έξοδα που απαιτούνται για να τους πολεμήσει στα δικαστήρια. Μαθαίνοντας μια ξένη γλώσσα λέξη προς λέξη, ο Andrew συλλέγει υποσχέσεις καθώς μεταδίδει ζωντανά την πρόοδο του στην αυξανόμενη κοινότητα των υποστηρικτών του!

Κάθε μάθημα ξεκινά με ένα ομαδικό παιχνίδι, εκτός από το πρώτο, όπου οι μαθητές κάνουν μια εισαγωγή στο παιχνίδι InFluent.

Όλα τα παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για να αυξήσουν την επίγνωση του λεξιλογίου και της γραμματικής των μαθητών, καθώς και για να εξασκήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

## Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

- να εξασκηθούν στην αγγλική γλώσσα διαβάζοντας και ακούγοντας
- να αποκτήσουν αυξημένο λεξιλόγιο στην αγγλική γλώσσα, τόσο γραπτά όσο και προφορικά
- να εξασκηθούν στην κατανόηση της αγγλικής γλώσσας
- μαθαίνετε επίθετα, ρήματα και ουσιαστικά μέσα από το παιχνίδι
- να αυξήσουν τις γραμματικές τους γνώσεις και τις δεξιότητες δομής προτάσεων.
- να απολαύσουν την εκμάθηση λεξιλογίου και προφοράς στην αγγλική γλώσσα με τη χρήση σύγχρονων μεθόδων διδασκαλίας.
- να εξασκούν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες



## Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το ισλανδικό πρόγραμμα σπουδών

### Αγγλικά:

Ο μαθητής μπορεί:

- να ακούσει λεπτομερείς πληροφορίες, να επιλέγεται από τις σχετικές και να απαντάτε ή να τις επεξεργάζεστε
- να εφαρμόσει με ρεαλιστικό τρόπο την αυτοαξιολόγηση και την αξιολόγηση από ομότιμους σε σχέση με τα θέματα της μελέτης και παρείχε δίκαιη ανατροφοδότηση
- να χρησιμοποιήσει την εμπειρία και τις γνώσεις τους για να δημιουργήσουν νέα γνώση και να τη χρησιμοποιήσουν σε ένα νέο πλαίσιο
- να εργαστεί ανεξάρτητα, με άλλους και υπό καθοδήγηση και να λαμβάνουν υπόψη τι έχουν να πουν οι άλλοι
- να εφαρμόζει μια ποικιλία μεθόδων μάθησης που μπορούν να είναι χρήσιμες στη μελέτη

### Διαμορφωτική αξιολόγηση

**Αριθμός φοιτητών:**

- Όλη η τάξη (αν υπάρχουν αρκετοί υπολογιστές/ipads για όλους)

**Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):**

- 6x60 λεπτά μαθήματα

**Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):**

- Υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο και το παιχνίδι InFluent (online) Ή iPad με το παιχνίδι InFluent κατεβασμένο
- Το πακέτο για την αγγλική γλώσσα πρέπει να αγοραστεί.
- Ένας υπολογιστής/iPad για κάθε μαθητή - οι μαθητές θα πρέπει να διατηρούν το ίδιο εργαλείο κατά τη διάρκεια της εργασίας στο σενάριο, επειδή αποθηκεύει το παιχνίδι και μπορούν να ξεκινήσουν από εκεί που άφησαν το παιχνίδι την τελευταία φορά.
- Ελέγξτε ότι το διαδίκτυο λειτουργεί
- Πληροφορίες σχετικά με το θέμα που θα παρακολουθήσει στους μαθητές

**Πριν από την έναρξη του προγράμματος (προπαρασκευαστικές εργασίες για τον εκπαιδευτικό):**

- Παρακολουθήστε τα εισαγωγικά βίντεο και δοκιμάστε το παιχνίδι

- Ετοιμάστε τα βίντεο για να τα δείξετε στους μαθητές
  - [Εισαγωγή παιχνιδιού](#)
  - [Trailer παιχνιδιού.](#)
  - [Βίντεο Kickstarter](#)
- Ελέγξτε τα ομαδικά παιχνίδια και προετοιμάστε τα.



**Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων):**

### Μάθημα 1

- Αφού λάβουν μια εισαγωγή για το επερχόμενο έργο από τον καθηγητή, οι μαθητές παίρνουν από έναν υπολογιστή/ίpad και ανοίγουν το παιχνίδι στο [λογαριασμό Stem του σχολείου.](#)
- Οι μαθητές παρακολουθούν μια εισαγωγή για το παιχνίδι InFluent και πριν ξεκινήσει το ίδιο το παιχνίδι, ο δάσκαλος βεβαιώνεται ότι όλοι έχουν καταλάβει περί τίνος πρόκειται.
- Οι μαθητές αρχίζουν να παίζουν το παιχνίδι και να συλλέγουν όσες περισσότερες λέξεις μπορούν.

### Μάθημα 2

- Το μάθημα ξεκινά με ένα σύντομο παιχνίδι: Ο **τελευταίος που στέκεται όρθιος:**
  - Πρόκειται για ένα παιχνίδι που δίνει χρόνο στους μαθητές να σκεφτούν και ενθαρρύνει τη μάθηση από ομοτίμους. Καθώς ακούνε τους άλλους μαθητές να μιλούν, θα καταλάβουν κάποιες λέξεις. Βάλτε όλους τους μαθητές να σχηματίσουν έναν κύκλο και να σταθούν στο κέντρο με μια μπάλα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ονομάσετε

μια κατηγορία (φαγητό, μέρη, χόμπι κ.λπ.) και να δώσετε τη μπάλα σε έναν μαθητή. Αφήστε τον να την πετάξει σε έναν άλλο μαθητή καθώς εκείνος κατονομάζει μια λέξη που σχετίζεται με το θέμα. Αν επαναλάβουν μια λέξη ή δεν μπορούν να πουν άλλες λέξεις, πρέπει να καθίσουν. Ο τελευταίος άνθρωπος/μαθητής που θα μείνει όρθιος κερδίζει το παιχνίδι.

- Μετά το παιχνίδι οι μαθητές παίρνουν τους υπολογιστές/iPads τους και **συνεχίζουν το παιχνίδι InFluent** και παίζουν για το υπόλοιπο του μαθήματος.

### Μάθημα 3:

Το μάθημα αρχίζει με ένα παιχνίδι:

- **To Board Race** είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που χρησιμοποιείται για την επανάληψη του λεξιλογίου. Ακούστε τι πρέπει να κάνετε:
- Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα έναν χρωματιστό μαρκαδόρο. Σχεδιάστε μια γραμμή στη μέση του πίνακα και γράψτε ένα θέμα στην κορυφή. Οι μαθητές πρέπει στη συνέχεια να γράψουν όσες περισσότερες λέξεις σχετίζονται με το θέμα σε μια σκυταλοδρομία, παρατάσσονται και έρχονται ο ένας μετά τον άλλο. Ο πρώτος θα γράψει την πρώτη λέξη και θα δώσει τον χρωματιστό μαρκαδόρο στον επόμενο στη σειρά. Βαθμολογήστε κάθε ομάδα με έναν πόντο για κάθε σωστή λέξη. Οι δυσανάγνωστες ή ανορθόγραφες λέξεις δεν υπολογίζονται.
- Μετά το παιχνίδι οι μαθητές παίρνουν τους υπολογιστές/iPads τους και **συνεχίζουν το παιχνίδι** και παίζουν για το υπόλοιπο του μαθήματος.

**Στο τέλος του μαθήματος:** Αναστοχασμός.

- Πώς σας φάνηκε το ομαδικό παιχνίδι Board Race;
- Πώς σας φάνηκε το παιχνίδι InFluent;
- Βρήκατε λέξεις που δεν καταλάβατε;

### Μάθημα 4:

Προετοιμασία του εκπαιδευτικού:

- Βρείτε 20 αντικείμενα που συνδέονται με το λεξιλόγιο του παιχνιδιού.

-----

- Το παιχνίδι: **Είκοσι αντικείμενα**
- Ώρα να δοκιμάσετε τη μνήμη και το λεξιλόγιο των μαθητών σας! Συγκεντρώστε 20 αντικείμενα που μπορούν να βρεθούν στην τάξη (ή όπου θέλουν οι δάσκαλοι) και απλώστε τα όλα στο θρανίο. Δείξτε τα όλα στους μαθητές για μια στιγμή περίπου και στη συνέχεια καλύψτε τα όλα με μια κουβέρτα ή ένα σεντόνι μετά από ένα λεπτό.
- Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν όσα στοιχεία θυμούνται σε ένα χαρτί. Γράψτε έναν κατάλογο των στοιχείων στον πίνακα και αφήστε τους μαθητές να αυτοδιορθωθούν.
- Μετά το παιχνίδι οι μαθητές παίρνουν τους υπολογιστές/iPads τους και **συνεχίζουν το παιχνίδι InFluent** και παίζουν για το υπόλοιπο του μαθήματος.

**Στο τέλος του μαθήματος:** Αναστοχασμός.

- Πώς σας φάνηκε το παιχνίδι Twenty Objects;
- Βρήκατε σήμερα λέξεις στο InFluent που δεν καταλάβατε;

**Μάθημα 5:**

- Ένα παιχνίδι: **Σταυρόλεξο**
- Ο δάσκαλος γράφει μια λέξη κάθετα στον πίνακα, καλό είναι να επιλέξει κάποια συγκεκριμένη ομάδα λέξεων, π.χ. ουσιαστικό. Κάθε μαθητής πρέπει να σκεφτεί μια λέξη, ξεκινώντας με κάθε γράμμα της κάθετης λέξης και να τη γράψει στο

παζλ. Ο δάσκαλος μπορεί να αλλάξει τον κανόνα και να επιτρέψει στις λέξεις που γράφουν οι μαθητές να αγγίζουν την κάθετη λέξη κάπου στη μέση

- Αυτό μπορεί επίσης να γίνει σε χαρτί, αν το επιλέξει ο δάσκαλος.
- Μετά το παιχνίδι οι μαθητές παίρνουν τους υπολογιστές/iPads τους και **συνεχίζουν το παιχνίδι** και παίζουν για το υπόλοιπο του μαθήματος.

**Στο τέλος του μαθήματος:** Αναστοχασμός.

- Πώς σας φάνηκε να παίζετε τα παιχνίδια στην τάξη;
- Βρήκατε λέξεις που δεν καταλάβατε;

BASKET  
MIXER  
POT  
CAT  
DISH  
KETTLE  
CABINET

## Μάθημα 6:

Ένα παιχνίδι: **Δύο αλήθειες και ένα ψέμα**

### ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ:

- Γράψτε στον πίνακα 3 δηλώσεις για τον εαυτό σας, εκ των οποίων οι δύο θα πρέπει να είναι ψέματα και η μία θα πρέπει να είναι αλήθεια.
- Επιτρέψτε στους μαθητές σας να σας κάνουν ερωτήσεις για κάθε δήλωση και στη συνέχεια να μαντέψουν ποια είναι η αλήθεια. Ίσως να θέλετε να εξασκηθείτε στο πρόσωπό σας στο πόκερ πριν ξεκινήσετε αυτό το παιχνίδι!
- Αν μαντέψουν σωστά, τότε κερδίζουν.
- **Επέκταση:** Δώστε χρόνο στους μαθητές να γράψουν τις δικές τους δύο αλήθειες και ένα ψέμα.
- Βάλτε τους σε ζευγάρια και βάλτε τους να παίξουν ξανά, αυτή τη φορά με τη λίστα τους, με τον νέο τους σύντροφο. Αν θέλετε να επεκτείνετε πραγματικά το παιχνίδι και να δώσετε στους μαθητές ακόμα περισσότερο χρόνο για να εξασκήσουν τις δεξιότητες ομιλίας/ακρόασης, αλλάξτε τους παρτενέρ κάθε πέντε λεπτά.
- Συγκεντρώστε ξανά όλη την τάξη και βάλτε τους μαθητές να ανακοινώσουν ένα νέο πράγμα που έμαθαν για έναν άλλο μαθητή ως ανακεφαλαίωση.
- Μετά το παιχνίδι οι μαθητές παίρνουν τους υπολογιστές/iPads τους και **συνεχίζουν το παιχνίδι** και παίζουν για το υπόλοιπο του μαθήματος.

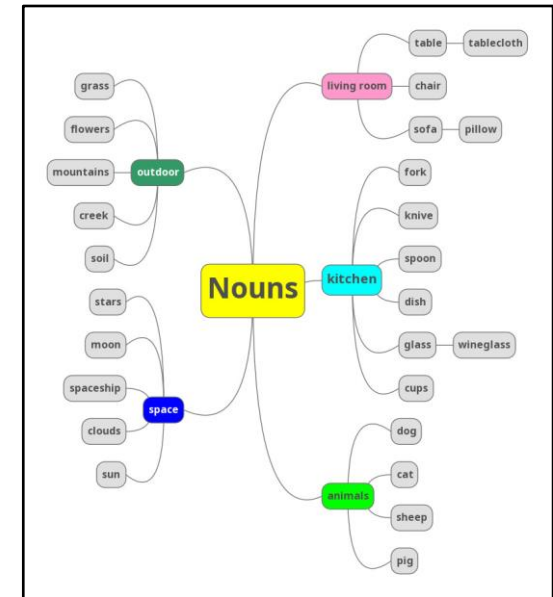




## Μάθημα 8:

### Mindmaps.

- Σε αυτή την τελευταία τάξη του σεναρίου οι μαθητές χρησιμοποιούν το λεξιλόγιό τους για να φτιάξουν έναν χάρτη στο [mindmup.com](http://mindmup.com). Ο δάσκαλος επιλέγει με ποια κατηγορία θα δουλέψει, δείτε ένα παράδειγμα στην εικόνα, όπου τα ουσιαστικά και ορισμένες ομάδες είναι στο επίκεντρο, όπως τα μέρη του σπιτιού ή τα τρόφιμα κ.λπ. Ο δάσκαλος επιλέγει επίσης έναν ελάχιστο αριθμό λέξεων που θα χρησιμοποιήσει. Οι μαθητές δουλεύουν πάνω στον mindmap πριν τον κατεβάσουν και τον παραδώσουν στον καθηγητή, αλλάζουν χρώματα και άλλα. Το δουλεύουν αυτό ατομικά και ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει τον mindmap ως μέρος της αξιολόγησης της εργασίας των μαθητών. Μπορεί επίσης να εκτυπώσει τα σύννεφα λέξεων, αν τον βολεύει.
- Στο τέλος του μαθήματος υπάρχει χρόνος για **αξιολόγηση**. Οι μαθητές κάθονται σε έναν κύκλο και όλοι απαντούν στις ερωτήσεις.
  - Πώς σας φάνηκε αυτό το έργο στο σύνολό του;
  - Τι σας δυσκόλεψε περισσότερο;
  - Τι ήταν το πιο ενδιαφέρον;
  - Πιστεύετε ότι μάθατε κάποιες νέες λέξεις στα αγγλικά;
  - Ποιο ομαδικό παιχνίδι σας άρεσε περισσότερο;



[Φόρμες Google - Αξιολόγηση του σεναρίου από τους μαθητές](#)