



Influent - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: Εκμάθηση γλώσσας και γραμματικής με το Influent

Μάθημα: Εκμάθηση ξένων γλωσσών

Ηλικία/Τάξη: 11 + / 5

Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού:

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



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

Η εκμάθηση νέων γλωσσών μπορεί να είναι πρόκληση. Εμπλουτίζοντας τη διδασκαλία με παιχνίδια, η μάθηση μπορεί να γίνει πιο διασκεδαστική. Οι μαθητές μπορούν να εδραιώσουν τις γνώσεις τους με τη βοήθεια του παιχνιδιού.

Το σενάριο αφορά την εξήγηση του πού βρίσκονται τα πράγματα, πού τοποθετούνται και από πού λαμβάνονται. Στην εξέγερση σάρωσης, η γραμματική και η εκμάθηση λέξεων συνδέονται.

Σε αυτό το σενάριο είναι ωφέλιμο να αλλάξετε τη γραμματική με κάτι προκλητικό στη γλώσσα-στόχο.

Μαθησιακά αποτελέσματα για αυτό το σενάριο:

- εξάσκηση και εκμάθηση νέων λέξεων σε μια ξένη γλώσσα
- εξάσκηση στις προθέσεις
- αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- να αναπτύσσουν δεξιότητες αυτοαξιολόγησης

Επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το φινλανδικό πρόγραμμα σπουδών:

Γενικοί στόχοι για τη διδασκαλία ξένων γλωσσών

Θα προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών για τη γλωσσική και πολιτιστική ποικιλομορφία του σχολείου και του γύρω κόσμου και θα τους ενθαρρύνει να επικοινωνούν σε αυθεντικά περιβάλλοντα.

Η ισότητα των φύλων στην επιλογή γλωσσών και στις γλωσσικές σπουδές ενισχύεται με την ενημέρωση σχετικά με τις γλωσσικές επιλογές με διάφορους και ενδιαφέροντες τρόπους, με την ενθάρρυνση των μαθητών να λαμβάνουν αποφάσεις σχετικά με την επιλογή γλωσσών με βάση τα ατομικά τους ενδιαφέροντα, με την επεξεργασία θεμάτων με πολλούς τρόπους και από διαφορετικές οπτικές γωνίες και με τη χρήση ποικίλων και πρακτικών μεθόδων εργασίας.

Τα ψηφιακά εργαλεία προσφέρουν μια φυσική ευκαιρία για την εφαρμογή της γλωσσικής διδασκαλίας σε αυθεντικές καταστάσεις και με βάση τις επικοινωνιακές ανάγκες των μαθητών. Η διδασκαλία πρέπει επίσης να παρέχει δεξιότητες που προωθούν τη συμμετοχή και την ενεργό επιρροή σε έναν διεθνή κόσμο.

Η διδασκαλία πρέπει να ενισχύει την εμπιστοσύνη των μαθητών στην ικανότητά τους να μαθαίνουν γλώσσες και να τις χρησιμοποιούν με γενναιότητα. Οι μαθητές πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να μελετούν με το δικό τους ρυθμό και, αν χρειαστεί, να λαμβάνουν υποστήριξη για τη μάθησή τους. Η διδασκαλία πρέπει να οργανώνεται έτσι ώστε και οι μαθητές που προχωρούν ταχύτερα ή γνωρίζουν τη γλώσσα από πριν να μπορούν να σημειώσουν πρόοδο.

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Αριθμός φοιτητών: 20 φοιτητές

Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων): 45 λεπτά

Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):

- Influent εγκατεστημένο στους χρησιμοποιούμενους υπολογιστές

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

- Κατεβάστε το influent σε υπολογιστές ή ipads.
- Βεβαιωθείτε ότι έχετε κατεβάσει τη σωστή έκδοση, στη σωστή γλώσσα.
- Επιλέξτε τις λέξεις προς εκμάθηση ([το παράδειγμα περιλαμβάνεται σε αυτό το σενάριο](#)). Προαιρετική χρήση, διαφορετικά ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν τις λέξεις.
- συνοψίστε τη γραμματική ([παράδειγμα που περιλαμβάνεται σε αυτό το σενάριο για τα σουηδικά-φινλανδικά](#))

Το κύριο μέρος του σεναρίου:

Μάθημα 1:

- Ξεκινήστε εισάγοντας τους μαθητές στη [γραμματική](#). Αφήστε τους μαθητές να ζωγραφίσουν εικόνες στα τετράδιά τους και περπατήστε μέσα από τη γραμματική μερικές φορές. Δώστε παραδείγματα.
- Παρουσιάστε στους μαθητές τον κατάλογο λέξεων και διαβάστε τον.
- Δείξτε στους μαθητές το παιχνίδι και εξηγήστε πώς λειτουργεί, ενώ στο επόμενο μάθημα οι μαθητές θα μπορούν να το δοκιμάσουν οι ίδιοι.
- [Influent Gameplay \(PC HD\)](#)
- Εργασία για το σπίτι, εξάσκηση στις 10 πρώτες λέξεις.

Μάθημα 2:

- Παρακολουθήστε μαζί το εισαγωγικό βίντεο και συζητήστε για το περιεχόμενο του παιχνιδιού.
 - εκμάθηση νέων λέξεων
 - και πώς να γράφεται και να προφέρεται
- Οι μαθητές αρχίζουν να παίζουν, θα παίξουν σε ζευγάρια.
- Οι μαθητές θα ακολουθήσουν τις οδηγίες στην οθόνη του δικού τους παιχνιδιού.
- Ξεκινήστε περπατώντας γύρω από το διαμέρισμα.
- Οι μαθητές προσπαθούν να μιλούν την ξένη γλώσσα που μαθαίνουν.
- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε είναι να συγκεντρώσετε τις ίδιες λέξεις που υπάρχουν στον κατάλογο λέξεων. Θυμηθείτε να πατήσετε το + για να προσθέσετε.
- Ξεκινήστε με τα δέκα πρώτα.
- Όταν οι μαθητές συγκεντρώσουν τις 10 λέξεις είναι έτοιμοι για την πρόκληση *Star Challenge* (ανοίξτε τη λίστα λέξεων για να ξεκινήσετε την πρόκληση).
- Ανακεφαλαιώστε κάνοντας ερωτήσεις στους μαθητές σχετικά με το παιχνίδι, λέξεις. Και ζητήστε τους επίσης να εξηγήσουν πού βρίσκεται το πράγμα, από πού το παίρνουν και πού το τοποθετούν.
- Θυμηθείτε να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι έχει αποθηκευτεί.
- Κατ' οίκον εργασία εξάσκηση στις ακόλουθες 10 λέξεις.

Μάθημα 3:

- Φινλανδική συλλογή όλων των λέξεων σε σύνολο 20 λέξεων. Αυτές οι λέξεις μπορούν να είναι ουσιαστικά και ρήματα (μετά την ολοκλήρωση της πρόκλησης αστεριών μπορείτε να συλλέξετε ρήματα και επίθετα).
- Παίξτε ξανά την πρόκληση αστερών
- Εργασία για το σπίτι είναι να εξασκηθείτε και στις 20 λέξεις

Μάθημα 4:

- Οι μαθητές εργάζονται με τις ίδιες λέξεις όπως και στα προηγούμενα μαθήματα.
- Αφήστε τους μαθητές να γράψουν προτάσεις με τις λέξεις.

- Διατυπώστε ερωτήσεις και απαντήσεις. Πού είναι κάτι; Από πού λαμβάνεται κάτι ή πού τοποθετείται.
- Αφήστε τους μαθητές να διαβάσουν δυνατά τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις για την προβλήτα τους.

Αξιολόγηση:

- Ελέγξτε τις λέξεις με εθελοντικό τρόπο.
- Συνοψίστε τα προηγούμενα μαθήματα
- Αν έχετε χρόνο, αφήστε τους μαθητές να συνεχίσουν να παίζουν.