



Moss - Σενάριο διδασκαλίας VEGA

Θέμα: Συγγραφή μυθιστορήματος

Μάθημα: Σουηδικά και λογοτεχνία, Αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα

Ηλικία / Τάξη: 12+ / 6+

Σύντομη περιγραφή του παιχνιδιού VR σε αυτό το σενάριο:

- Το Moss είναι ένα παιχνίδι παζλ δράσης-περιπέτειας για έναν παίκτη. Στο Moss, οι παίκτες συναντούν τον Quill, ένα νεαρό ποντίκι με μεγάλο όνειρα. Ενώ εξερευνά το δάσος, βρίσκει ένα μυστηριώδες γυάλινο κειμήλιο και ξυπνάει μια αρχαία μαγεία. Με τον θείο της να βρίσκεται πλέον σε σοβαρό κίνδυνο, η Quill πρέπει να ξεκινήσει ένα επικό ταξίδι - και σας χρειάζεται εκεί στο πλευρό της. Μαζί θα ταξιδέψετε σε ξεχασμένα βασίλεια, θα λύσετε δύσκολους γρίφους και θα πολεμήσετε απειλητικούς εχθρούς. Μόνοι σας, κανείς δεν μπορεί να κατακτήσει αυτό που έχετε να αντιμετωπίσετε. Αλλά ενωμένοι, μπορεί να νικήσετε ακόμα και τους πιο σκοτεινούς κακοποιούς. Το Moss εκμεταλλεύεται πλήρως τη σημερινή τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας, επιτρέποντάς σας να μετακινείτε αντικείμενα, να πολεμάτε τους εχθρούς και να χειρίζεστε το πεδίο του παιχνιδιού ως βασικός σύμμαχος της ηρωίδας, Quill.



Εισαγωγή στο σενάριο

Αφού παίξουν οι μαθητές ένα κεφάλαιο του παιχνιδιού Moss (τα πρώτα 45 λεπτά του μαθήματος), οι μαθητές θα γράψουν ένα μέρος του δικού τους φανταστικού μυθιστορήματος, εμπνευσμένο από τις περιπέτειες της μικρής ποντικού Quill. Οι μαθητές θα λάβουν εργασίες σε κάθε κεφάλαιο που θα τους βοηθήσουν να χτίσουν την ιστορία τους, όπως η περιγραφή του σκηνικού (χάρτης του Moss, το Clearing, το σπίτι του θείου, το κάστρο), η παρουσίαση των βασικών χαρακτήρων κ.λπ. Το παιχνίδι είναι στα αγγλικά, αλλά οι μαθητές θα γράψουν στην πρώτη τους γλώσσα. Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των τριών ατόμων, όπου η συνεργασία είναι το κλειδί αν θέλουν να φτάσουν στο επόμενο κεφάλαιο. Ο ενθουσιασμός από την επίλυση προβλημάτων-παζλ και τα φανταστικά γραφικά του παιχνιδιού θα εμπνεύσουν τους μαθητές να γίνουν νέοι συγγραφείς φαντασίας!

Μαθησιακά αποτελέσματα:

Οι μαθητές είναι σε θέση να:

- συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους στην επίλυση προβλημάτων προβάλλοντας το παιχνίδι στο <https://www.oculus.com/casting>
- διαμορφώνουν μια δομή για τη συγγραφή και
- γράφουν ένα μυθιστόρημα φαντασίας
- δίνουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση
- παρουσιάζουν την εργασία τους στους συμμαθητές τους

Μια επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων από το φινλανδικό πρόγραμμα σπουδών

Σουηδικά & λογοτεχνία



- Το Μ8 θα υποστηρίξει τον μαθητή στην αύξηση των λογοτεχνικών του γνώσεων και στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντός του για την παιδική και νεανική λογοτεχνία και τα κείμενα των μέσων ενημέρωσης, καθώς και να παρέχει ευκαιρίες για θετικές αναγνωστικές εμπειρίες που ο μαθητής μπορεί να μοιραστεί.
- Το Μ9 ενθαρρύνει τον μαθητή να εκφράζει εμπειρίες, σκέψεις και απόψεις και ενισχύουν τη θετική εικόνα του μαθητή για τον εαυτό του ως παραγωγού κειμένων
- Το Μ10 να ενθαρρύνει και να καθοδηγεί τους μαθητές στην αναπαραγωγή και παρουσίαση των σκέψεών τους και στην εξάσκηση στην παραγωγή αφηγηματικών, περιγραφικών, διδακτικών και απλών επιχειρηματολογικών κειμένων, ακόμη και σε περιβάλλοντα μάθησης πολυμέσων
- Το Μ11 υποστηρίζει τους μαθητές ώστε να αναπτύξουν περαιτέρω την ικανότητα τους να γράφουν με ευχέρεια χειρόγραφα και ψηφιακά και να ενισχύσουν την ορθογραφία και τις βασικές δομές του γραπτού λόγου
- Το Μ12 ενθαρρύνει τον μαθητή να μάθει τις διαδικασίες παραγωγής κειμένων και την ικανότητα να αξιολογεί τα δικά του κείμενα, προσφέροντας ευκαιρίες να λάβει και να δώσει εποικοδομητική απάντηση και διδάσκει τους μαθητές να λαμβάνει υπόψη του τον αποδέκτη του κειμένου και να εφαρμόζει κανόνες δεοντολογίας, εμπιστευτικότητας και πρότυπα για τα πνευματικά δικαιώματα στο διαδίκτυο

Αγγλικά:

- Στο Μ5 θα εξετάσουν μαζί με τους δασκάλους τους στόχους της διδασκαλίας και θα δημιουργήσουν μια ανεκτική ατμόσφαιρα μελέτης, όπου το πιο σημαντικό είναι να μεταδίδεται το μήνυμα και να ενθαρρύνονται οι μαθητές.
- Το Μ6 καθοδηγεί τους μαθητές να αναλάβουν την ευθύνη για τις γλωσσικές τους σπουδές, τους ενθαρρύνουν να εξασκούν γενναία τις γνώσεις τους στην αγγλική γλώσσα, με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων και να δοκιμάζουν τους τρόπους εκμάθησης γλωσσών που τους ταιριάζουν καλύτερα
- Το Μ10 καθοδηγεί τον μαθητή να εξοικειωθεί με προφορικά και γραπτά κείμενα διαφόρων επιπέδων δυσκολίας με τη βοήθεια διαφόρων στρατηγικών κατανόησης ανάγνωσης και ακρόασης

Διαμορφωτική αξιολόγηση

Αριθμός φοιτητών:

- 15-20 μαθητές (3 μαθητές σε κάθε ομάδα)

Διάρκεια (εκτιμώμενος χρόνος/αριθμός μαθημάτων):

- 7 μαθήματα x 45 λεπτά το καθένα (παιχνίδι και γραφή)

Προαπαιτούμενα (απαραίτητο υλικό και ηλεκτρονικοί πόροι):

- Υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο
- Γυαλιά VR με εγκατεστημένο το παιχνίδι Moss ([Steam](#))
- Ελέγξτε ότι το διαδίκτυο λειτουργεί
- Παίζοντας το παιχνίδι, μπαίνοντας σε αυτό και γνωρίζοντας την ιστορία και τις λειτουργίες είναι ο καλύτερος τρόπος για να εμπνεύσετε τους μαθητές.
Αν δεν έχετε πολύ χρόνο: παρακολουθήστε [το Moss Review for Oculus Quest](#) και ελέγξτε το [Moss - controls, chapter directory & glossary](#).

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

- Δημιουργήστε μια εργασία στο Google Classroom με την περιγραφή του έργου και ένα πρότυπο της κύριας εργασίας: Το μυθιστόρημα.
- Προγραμματίστε τις εργασίες για τη συνεδρία στο Google Classroom και ορίστε μια προθεσμία για αυτές.
- Έχετε έτοιμα βίντεο στο Youtube (walkthroughs) για βοήθεια στα επίπεδα
- Βεβαιωθείτε ότι όλα τα γυαλιά VR έχουν μπαταρία
- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες το πολύ τριών ατόμων
- Βεβαιωθείτε ότι είναι δυνατή η μεταφορά των γυαλιών VR σε υπολογιστή (και βιντεοπροβολέα).

Το κύριο μέρος του σεναρίου (αριθμός μαθημάτων): 7

Μέρος πρώτο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

1. Εισαγωγή - Moss

1. Δείξτε στους μαθητές το τρέιλερ [Moss Trailer | Oculus Quest](#)

- Ξεκινήστε να παίζετε. Κανόνες για το παιχνίδι στην ομάδα: Οι υπόλοιποι ακολουθούν το cast και βοηθούν στην επίλυση των γρίφων και στην εκκαθάριση των επιπέδων. Αφού επανεξετάσουν τα στοιχεία ελέγχου (υπενθυμίστε τους να βγάλουν στιγμιότυπα οθόνης) και τον τρόπο εκμαγείου, οι μαθητές επιτρέπεται να ξεκινήσουν.

2. Κεφάλαιο 1 – Το ξέφωτο

Εργασία στο Google Classroom - Περιγράψτε το περιβάλλον

- Οι μαθητές συνδέονται στο Google Classroom, ανοίγουν το πρότυπο εγγράφου και αρχίζουν να περιγράφουν το σκηνικό του παιχνιδιού. Ολοκληρώνουν την εργασία στο σπίτι αν δεν την έχουν ολοκληρώσει.
- Οι μαθητές μπορούν επίσης να αρχίσουν να γράφουν στο κύριο έγγραφό τους (Το μυθιστόρημα), το οποίο βρίσκεται επίσης στην περιγραφή του έργου ως πρότυπο.

Μέρος δύο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

- Μετά από μια σύντομη ενημέρωση σχετικά με το έργο της σημερινής συνεδρίας, οι μαθητές μπορούν να αρχίσουν να παίζουν.

Κεφάλαιο 2 - Φεύγοντας από το σπίτι

Εργασία - Περιγράψτε τους κύριους χαρακτήρες

Απολογισμός με τους μαθητές στο τέλος του δεύτερου μαθήματος (15-20 λεπτά)

- Πώς πάει το παιχνίδι; Υπάρχουν δυσκολίες με την ολοκλήρωση των επιπέδων; Μοιραστείτε hacks και συμβουλές για το παιχνίδι.
- Πώς πάει το γράψιμο; Συζητώντας τις εργασίες, οι μαθητές συμπληρώνουν τα κενά.

Τρίτο μέρος (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

- Ίδια διαδικασία με την προηγούμενη συνεδρία.

Κεφάλαιο 3 - Ο Ναός του Βάλτου

Εργασία 1) Περιγράψτε το ναό και τις μάχες

2) Διαβάστε το μυθιστόρημα των μελών της ομάδας μέχρι στιγμής, ελέγξτε την ορθογραφία και τη γραμματική και δώστε ανατροφοδότηση

Τέταρτο μέρος (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

Κεφάλαιο 4 - Τελευταία ανάπαυλα

Ανάθεση - Περιγράψτε τους κακούργους (τα κακά πλάσματα)

Μέρος πέμπτο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

Κεφάλαιο 5: Η εγκαταλελειμμένη πόλη

Εργασία: Περιγράψτε την Εγκαταλελειμμένη Πόλη και τι νομίζετε ότι συνέβη εκεί.

Μέρος έκτο (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

Κεφάλαιο 6: Η επικράτεια του Sarffog & το κάστρο

Εργασία: 1) Περιγράψτε τη μάχη μεταξύ του Quill και του Sarffog

2) Πού νομίζετε ότι ο Quill βρίσκει το κουράγιο;

- **Ορίστε μια προθεσμία για να είναι έτοιμο το μυθιστόρημα πριν από το έβδομο μέρος!**

Μέρος επτά (δύο μαθήματα 2 x 45 λεπτά)

Συζήτηση, διόρθωση, ολοκλήρωση του μυθιστορήματος, παρουσίαση και αξιολόγηση

- Παρουσιάσεις σε μικρότερες ομάδες (όχι το ίδιο με τις ομάδες παιχνιδιού) και προφορική ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές.
- Οι μαθητές αξιολογούν την εργασία, το μυθιστόρημά τους, την εργασία τους και τη συνεργασία τους στην ομάδα στην έρευνα αξιολόγησης i Google Forms

Πρόσθετες εργασίες για γρήγορους παίκτες και συγγραφείς:

1. Τέχνη: Πάρτε ένα στιγμιότυπο οθόνης από το παιχνίδι και προσπαθήστε να το αναπαραστήσετε με νερομπογιές.
2. Μουσική: Ακούστε το soundtrack στο [Spotify](#). Επιλέξτε το αγαπημένο σας τραγούδι και γράψτε μια κριτική.

Συνοπτική αξιολόγηση: α) Παιχνίδι

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
Ανάκληση πληροφοριών	Ο μαθητής δεν μπορεί να θυμηθεί καμία πληροφορία που καλύφθηκε στο παιχνίδι.	Ο μαθητής μπορεί να ανακαλέσει κάποιες πληροφορίες που καλύφθηκαν στο παιχνίδι.	Ο μαθητής μπορεί να ανακαλέσει τις βασικές αρχές του παιχνιδιού.	Ο μαθητής μπορεί να ανακαλέσει την πλειονότητα των πληροφοριών που καλύπτονται στο παιχνίδι.	Ο μαθητής μπορεί να ανακαλέσει ένα μεγάλο μέρος των πληροφοριών που καλύπτονται στο παιχνίδι.	Ο μαθητής μπορεί να ανακαλέσει όλες τις πληροφορίες και τις λεπτομέρειες που καλύπτονται στο παιχνίδι.

Μεταφορά	Ο μαθητής δεν μπορεί να συνδέσει τις πληροφορίες του παιχνιδιού με το δικό του γραπτό έργο.	Ο μαθητής μπορεί να μεταφέρει κάποιες πληροφορίες από το παιχνίδι στο δικό του γραπτό έργο.	Ο μαθητής μπορεί να μεταφέρει κάποιες πληροφορίες και μερικές λεπτομέρειες από το παιχνίδι στο δικό του γραπτό έργο.	Ο μαθητής μπορεί να μεταφέρει και να δείξει καλά παραδείγματα για το πώς οι πληροφορίες του παιχνιδιού έχουν συνδεθεί με το δικό του γραπτό έργο.	Ο μαθητής μπορεί να μεταφέρει και να χρησιμοποιήσει πληροφορίες από το παιχνίδι στο δικό του γραπτό έργο.	Ο μαθητής μπορεί να μεταφέρει και να χρησιμοποιήσει πληροφορίες από το παιχνίδι στο δικό του γραπτό έργο και να αποδείξει την κατανόηση του θέματος του παιχνιδιού, η οποία φαίνεται στο γραπτό του.
Επίλυση προβλημάτων	Ο μαθητής δεν προσπάθησε να λύσει προβλήματα στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής έδειξε ελάχιστο ενδιαφέρον για την επίλυση προβλημάτων στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής ήταν κάπως ενεργός στην επίλυση προβλημάτων στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής κατά καιρούς προσπαθούσε ενεργά να λύσει προβλήματα στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής εργάστηκε ενεργά για την επίλυση προβλημάτων στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής ασχολήθηκε πολύ με την επίλυση προβλημάτων στο παιχνίδι/κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Συνεργασία	Ο μαθητής δεν ήταν ικανός/πρόθυμος να συνεργαστεί με άλλους.	Ο μαθητής συμμετείχε, αλλά δεν ήταν ιδιαίτερα ενεργός στη συνεργασία.	Ο μαθητής συμμετείχε και ήταν κατά καιρούς ενεργός στη συνεργασία.	Ο μαθητής ήταν ενεργός τον περισσότερο χρόνο και συνεργαζόταν με άλλους.	Ο μαθητής συνεργαζόταν ενεργά ενώ εργαζόταν στην ομάδα.	Ο μαθητής ήταν πολύ ενεργός κατά την εργασία του στην ομάδα, επιδεικνύοντας εξαιρετικές δεξιότητες συνεργασίας.
Δημιουργικότητα	Ο μαθητής δεν σκέφτηκε ενεργά / δεν έδωσε δημιουργικές λύσεις σε εργασίες ή προκλήσεις.	Ο μαθητής σκέφτηκε / έδωσε δημιουργικές λύσεις σε εργασίες ή προκλήσεις μόνο όταν του ζητήθηκε.	Ο μαθητής περιστασιακά σκεφτόταν/παρείχε δημιουργικές λύσεις σε εργασίες ή προκλήσεις.	Ο μαθητής εξέτασε/παρείχε κάποιες δημιουργικές ιδέες και λύσεις κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.	Ο μαθητής εξέτασε ενεργά / έδωσε δημιουργικές λύσεις σε εργασίες ή προκλήσεις.	Ο μαθητής εξέτασε πολύ ενεργά/παρείχε δημιουργικές λύσεις σε εργασίες ή προκλήσεις.
Αρραβώνας	Ο μαθητής δεν συμμετείχε στις δραστηριότητες και τις εργασίες στην τάξη.	Ο μαθητής ήταν παρών, αλλά δεν συμμετείχε στις δραστηριότητες της τάξης.	Ο μαθητής ήταν ελαφρώς αφοσιωμένος κατά τη διάρκεια του μαθήματος.	Ο μαθητής ήταν αφοσιωμένος στο μεγαλύτερο μέρος του μαθήματος.	Ο μαθητής ήταν αφοσιωμένος σε όλες τις δραστηριότητες της τάξης.	Ο μαθητής ήταν πολύ αφοσιωμένος σε όλες τις δραστηριότητες της τάξης ανά πάσα στιγμή.

<p>Το τμήμα VR και η χρήση της εφαρμογής</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει εμφανείς δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού Moss, δεν δείχνει ενδιαφέρον και είναι απρόσεκτος στη χρήση του απαραίτητου εξοπλισμού.</p>	<p>Ο μαθητής παρουσιάζει κάποιες δυσκολίες στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού Moss. Προσπαθεί να κάνει σύμφωνα με τις οδηγίες, αλλά δεν μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον του συνέχεια. Ο μαθητής είναι μερικές φορές απρόσεκτος με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί τα κύρια χαρακτηριστικά του τρόπου λειτουργίας του παιχνιδιού Moss. Ακολουθεί ως επί το πλείστον τις οδηγίες, αλλά μερικές φορές δεν έχει επιμονή. Είναι συνήθως προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής δείχνει να κατανοεί καλά πώς λειτουργεί το παιχνίδι Moss. Ο μαθητής ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατανοεί άριστα τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού Moss. Ακολουθεί πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και είναι πολύ προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>	<p>Ο μαθητής κατέχει το παιχνίδι Moss. Ακολουθούν πάντα τις οδηγίες του δασκάλου και βοηθούν τους συμμαθητές τους. Να είναι πάντα προσεκτικός με τον εξοπλισμό.</p>
--	--	---	--	---	---	---

Αξιολόγηση/Κριτήρια: β) Σουηδικά & βιβλιογραφία

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
<p>Δραστηριότητα και δέσμευση στο έργο</p>	<p>Ο μαθητής δεν ήταν ενεργός και είχε προκλήσεις</p>	<p>Ο μαθητής έχει μόνο περιστασιακά ήταν ενεργός και</p>	<p>Ο μαθητής έχει ως επί το πλείστον ήταν ενεργός και</p>	<p>Ο μαθητής ήταν ενεργός και έδειξε</p>	<p>Ο μαθητής ήταν πολύ δραστήριος και έδειξε</p>	<p>Ο μαθητής ήταν πολύ δραστήριος, έδειξε μεγάλο</p>

	τη δουλειά που έγινε. Το ο μαθητής δεν έχει έδειξε καμία δέσμευση για το έργο.	έδειξε ενδιαφέρον. Ο μαθητής είχε δυσκολίες εύρεση κίνητρο.	έδειξε ενδιαφέρον και δέσμευση για το έργο.	ενδιαφέρον και δέσμευση στο έργο.	μεγάλο ενδιαφέρον και δέσμευση στο έργο.	ενδιαφέρον, ευθύνη και δέσμευση στο έργο.
Δομή και σχεδιασμός	Ο μαθητής δεν έχει σχεδιάσει καθόλου τη συγγραφή και το μυθιστόρημα φαντασίας δεν έχει δομή.	Ο μαθητής έχει σχεδιάσει τη συγγραφή απρόσεκτα και δεν ακολουθεί τη δομή του μυθιστορήματος.	Ο μαθητής έχει μια δομή για το μυθιστόρημα, αλλά δεν τηρεί το σχέδιο κατά τη συγγραφή.	Ο μαθητής έχει σχεδιάσει τη συγγραφή και έχει μια δομή για το μυθιστόρημα.	Ο μαθητής έχει μια σαφή δομή για τη συγγραφή και ακολουθεί το σχέδιο αναλόγως.	Ο μαθητής έχει σχεδιάσει μια αποτελεσματική και σαφή δομή και την ακολουθεί κατά τη συγγραφή του μυθιστορήματος. Ο μαθητής έχει δείξει μεγάλες συγγραφικές φιλοδοξίες από την αρχή μέχρι το τέλος.
Μυθιστόρημα φαντασίας	Ο μαθητής έχει γράψει ελάχιστα ή καθόλου.	Ο μαθητής έχει γράψει κάποιο κείμενο αλλά δεν έχει όλα τα μέρη ενός μυθιστορήματος φαντασίας (DNF).	Ο μαθητής έχει όλα τα στοιχεία ενός μυθιστορήματος φαντασίας, αλλά η γλώσσα είναι απλή και επαναλαμβανόμε	Ο μαθητής έχει γράψει ένα σύντομο μυθιστόρημα φαντασίας που έχει όλα τα μέρη. Η γλώσσα και η	Ο μαθητής έχει γράψει ένα μυθιστόρημα φαντασίας με σαφή δομή, ευέλικτη γλώσσα και με	Ο μαθητής έχει γράψει ένα καλά δομημένο μυθιστόρημα φαντασίας που διαβάζεται εύκολα και έχει μια συνεπή σκέψη σε όλο το

			ενη.	ορθογραφία είναι ικανοποιητικές.	συνεπή σκέψη σε όλο το κείμενο.	κείμενο. Το μυθιστόρημα έχει ευελιξία, ενθουσιασμό και οι χαρακτήρες περιγράφονται καλά.
Ανταπόκριση από ομότιμους	Ο μαθητής δεν έδωσε απάντηση από τους συμμαθητές του και δεν έλαβε υπόψη τα σχόλια των συμμαθητών του.	Ο μαθητής έδωσε ανατροφοδότηση από ομοτίμους χωρίς να ακολουθεί τις οδηγίες. Ο μαθητής έκανε δεν λαμβάνουν υπόψη λογαριασμό το δοθείσα απάντηση από την αξιολόγηση ζευγάρι.	Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από το ζεύγος αξιολόγησής του σχεδόν πάντα σύμφωνα με το οδηγίες. Το η απάντηση ήταν ως επί το πλείστον εποικοδομητική.	Ο μαθητής έλαβε και έδωσε ανατροφοδότηση από το ζεύγος αξιολόγησής του. Η απάντηση ήταν εποικοδομητική.	Ο μαθητής έδωσε μια ευέλικτη απάντηση και πήρε την απάντηση που έλαβε από το ζεύγος αξιολόγησης.	Ο μαθητής κατέβαλε προσπάθεια να εκφραστεί με ένα εποικοδομητικό και πολύτιμο τρόπο για το έργο, προκειμένου να βοηθήσει τους συνομηλίκους του περαιτέρω στο έργο τους. Ο μαθητής έλαβε ανατροφοδότηση από τον/την ζεύγος αξιολόγησης και το έλαβε υπόψη στη δική του εργασία.

Αξιολόγηση/Κριτήρια: γ) Αγγλικά

Βαθμίδες 5-10	5	6	7	8	9	10
Εκμάθηση γλωσσών/αγγλικά	Ο μαθητής έχει μεγάλες δυσκολίες στην εκμάθηση και κατανόηση των αγγλικών λέξεων στο παιχνίδι.	Ο μαθητής δυσκολεύεται να κατανοήσει τις αγγλικές λέξεις του παιχνιδιού.	Ο μαθητής γνωρίζει τις πιο σημαντικές αγγλικές λέξεις και έννοιες του παιχνιδιού.	Ο μαθητής δείχνει στοιχεία κατανόησης των αγγλικών λέξεων και εννοιών του παιχνιδιού.	Ο μαθητής κατανοεί καλά και έχει μάθει τις περισσότερες έννοιες και λέξεις στα αγγλικά.	Ο μαθητής κατακτά όλες τις έννοιες και τις λέξεις στα αγγλικά στο παιχνίδι.