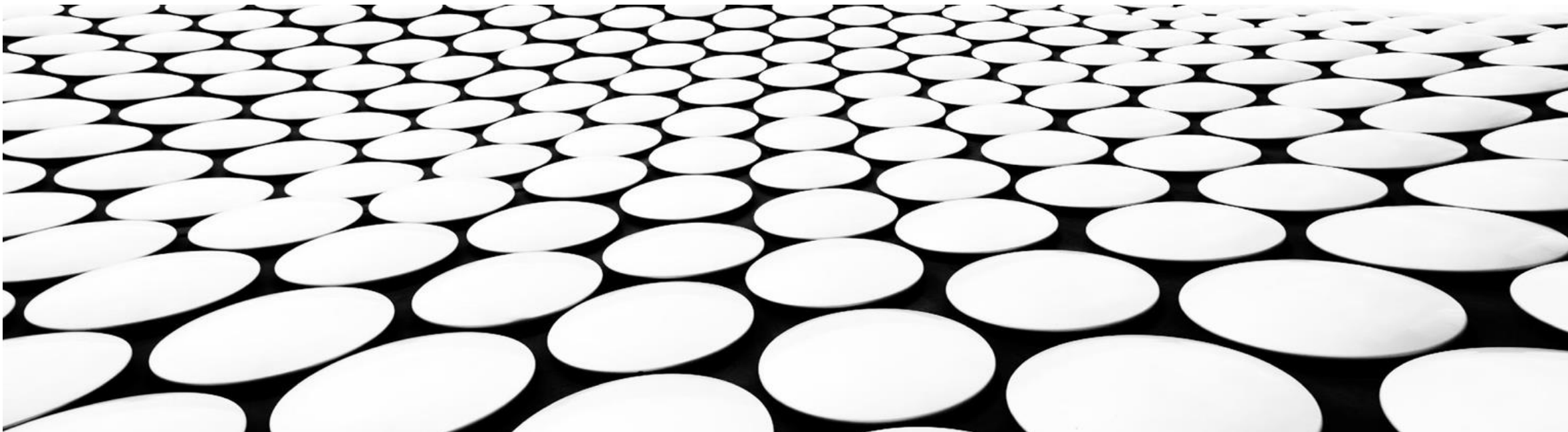


ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ



ΟΜΑΔΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Ιωαννίδου Έλενα, Κοντοβούρη Σταυρούλα, Νεοκλέους Θεώνη, Παρασκευά Μαριλένα, Χριστοδούλου Βαλεντίνα

Τμήμα Επιστημών της Αγωγής, Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σεπτέμβριος 2020



Πανεπιστήμιο Κύπρου
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής

Σκοπός της παρουσίασης είναι να αναδείξει ενδεικτικούς τρόπους αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών στο γλωσσικό μάθημα.

Μετά από μια σύντομη εισαγωγή που αφορά την αναπλαισίωση της γλωσσικής διδασκαλίας στην ψηφιακή εποχή, εστιάζουμε στα εξής ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές: Quizlet, Tools for Educators, Kahoot, Learning Apps, Word Cloud Generator, Padlet, Book Creator, Toontastic.

Με δεδομένο ότι τα γλωσσικά μαθήματα έχουν διαφορετικά σημεία εστίασης, παρουσιάζουμε παραδείγματα αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων σε μαθήματα τα οποία εστιάζουν στη νοηματική επεξεργασία κειμένων και την επεξεργασία της γλωσσικής (τους) δομής, ενδεικτικές πορείες δραστηριοτήτων και παραδείγματα χρήσης εφαρμογών για παραγωγή ψηφιακών κειμένων. Παρουσιάζουμε, επίσης, την πλατφόρμα PALM η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας.

ΔΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

I. Το γλωσσικό μάθημα στην ψηφιακή εποχή

- Δυνατότητες αναπλαισίωσης της γλωσσικής διδασκαλίας στην ψηφιακή εποχή
- Νέες μορφές κειμένων και κειμενικών ειδών
- Πρακτικές για την ψηφιοποίηση του γλωσσικού μαθήματος
- Ιστότοποι, εφαρμογές και διαδικτυακά εργαλεία

II. Αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών στη γλωσσική διδασκαλία

- (1) Quizlet, (2) Tools for Educators, (3) Kahoot, (4) Learning Apps, (5) Word Cloud Generator, (6) Padlet
- Παραδείγματα πορείας δραστηριοτήτων με ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών:
 - Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων
 - Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής
 - Παραγωγή Ψηφιακών Κειμένων: εφαρμογές (1) Book Creator, (2) Toontastic

III. Ψηφιακή πλατφόρμα για διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

- Πλατφόρμα Εκμάθησης Γλωσσών PALM (Promoting Authentic Language Acquisition in multilingual contexts)

IV. Επιλογή ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών για αξιοποίηση στο γλωσσικό μάθημα

I. Το γλωσσικό μάθημα στην ψηφιακή εποχή



ΤΟ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

- Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν το πλαίσιο για νέες πρακτικές γραμματισμού – αντίστροφα, οι γραμματισμοί αλλάζουν, πολλαπλασιάζονται και υβριδοποιούνται, καθώς αλλάζουν και εμφανίζονται νέες τεχνολογίες.
- Στο γλωσσικό μάθημα, ενδιαφέρουν οι ψηφιακές πρακτικές γραμματισμού παρά ο ψηφιακός γραμματισμός
 - **Ψηφιακός γραμματισμός** ως όρος που έχει ταυτιστεί με τις ψηφιακές/τεχνικές ικανότητες χρήσης και παραγωγής μέσω νέων τεχνολογιών και ψηφιακών μέσων
 - **Ψηφιακές πρακτικές γραμματισμού** ως έννοια που παραπέμπει στο πώς οι διαδικασίες νοηματοδότησης με κείμενα (ή μέσω κειμένων) ενισχύονται ή και διαμορφώνονται με συγκεκριμένο τρόπο σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

→ Ο γραμματισμός μπορεί να οριστεί ως τοποθετημένη κοινωνική πρακτική που περιλαμβάνει πρακτικές ανάγνωσης-κατανόησης, παραγωγής/συγγραφής και, γενικότερα νοηματοδότησης μέσω ψηφιακών και μη ψηφιακών εργαλείων, που μπορεί να διαπερνά ψηφιακούς και φυσικούς χώρους, και να έχει υλική και άυλη διάσταση, κι έτσι να αποτελείται από και να δημιουργεί πολύπλοκες διαδικασίες επικοινωνίας (Sefton-Green et al. 2016)

ΤΟ ΓΛΩΣΣΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

- Προϋποθέσεις και γενικές αρχές για ενσωμάτωση του ψηφιακού στη διδακτική πράξη:
 - Τοποθετημένη πρακτική – δραστηριότητα, που προκύπτει από και επεκτείνει τις εμπειρίες, ανάγκες και ενδιαφέροντα των παιδιών, ενώ λαμβάνει σοβαρά υπόψη το άμεσο περιβάλλον στο οποίο συμβαίνει η μάθηση και διδασκαλία
 - Αναγνώριση ποικίλων κειμένων και κειμενικών ειδών που πραγματώνονται μέσω διαφορετικών μέσων και πολλαπλών σημειωτικών πόρων (κείμενα που είναι κυρίως πολυτροπικά και πολυμεσικά).
 - Ενθάρρυνση της δημιουργικότητας, του πειραματισμού και του αυτοσχεδιασμού.
 - Αξιοποίηση και αναγνώριση της αξίας παιγνιωδών παιδαγωγικών πρακτικών.
 - Παροχή πλαισίων που προωθούν την κριτική διάθεση.
 - Προώθηση συνεργασίας γύρω και μέσω κειμένων με τρόπο που το νόημα να προκύπτει ως προϊόν διαπραγμάτευσης ανάμεσα στα παιδιά, στους εκπαιδευτικούς και στο διαθέσιμο υλικό.
 - Διερεύνηση ως βασικό στοιχείο της μάθησης και της διδασκαλίας

(Burnett & Merchant, 2018 – Kalantzis κ.ά., 2019)

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΠΛΑΙΣΙΩΣΗΣ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

- Διεύρυνση των μορφών κειμένων και κειμενικών ειδών, καθώς και των πρακτικών παραγωγής και κατανόησης λόγου με την αξιοποίηση ψηφιακών κειμένων και τεχνολογιών
- Αξιοποίηση διαδικτυακών εργαλείων, μέσων και εφαρμογών ανοιχτού περιεχομένου, για στήριξη και επέκταση της γλωσσικής διδασκαλίας
- Αξιοποίηση εξειδικευμένων εκπαιδευτικών εφαρμογιδίων (applications) και διαδικτυακών εργαλείων άμεσα συνδεδεμένων με στόχους και διαστάσεις της γλωσσικής διδασκαλίας

ΝΕΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΕΙΔΩΝ

Πολυτροπικά κείμενα

Κείμενα (έντυπα ή ψηφιακά) που εκφράζουν έννοιες με ποικίλους σημειωτικούς τρόπους (γραπτό, προφορικό, εικόνα, φωτογραφία, σχέδιο, σχεδιάγραμμα, χρώμα, γραμματοσειρά, μέγεθος, κινούμενη εικόνα, μουσική, ήχο, ρυθμό, χειρονομίες).

Ψηφιοποιημένα κείμενα

Κείμενα που έχουν ψηφιοποιηθεί, δηλαδή έχουν μετατραπεί από αναλογική σε ψηφιακή μορφή μέσω της χρήσης του Η.Υ.

Ψηφιακά κείμενα

Κείμενα που αξιοποιούν και υπάρχουν λόγω των δυνατοτήτων των ψηφιακών μέσων και εργαλείων: ενσωματώνουν υπερσυνδέσμους, επιτρέπουν πολλαπλά σημεία αφετηρίας ή και πορείες/διαδικασίες ανάγνωσης, έχουν περιεχόμενο που μεταβάλλεται και που μπορεί να είναι κατανεμημένο σε διαφορετικούς χώρους ή και προσωρινό.



FanFiction | unleash your imagination

Login | Sign Up

Browse ▾Just In ▾Community ▾Forum ▾Betas ▾

Story ▾Search

Rise of the Guardians + Frozen Crossover

Snow and Frost Collection

By: A Star Rewriter

Queen Elsa and Jack Frost short stories collection. Join Queen Elsa and Guardian Jack Frost in their lives of romance and friendship. Along with other friends, Anna, Kristoff, Rapunzel, and Hiccup every story is a journey to find the one you love. In any world. All inspired by music. Enjoy!

Rated: Fiction K - English - Romance/Friendship - [Jack Frost, Elsa] - Chapters: 274 - Words: 209,464 - Reviews: 40 - Favs: 35 - Follows: 31 - Updated: 4h ago - Published: Apr 16, 2018 - id: 12904900

A+ A- A

1. Can I Have This Dance

Next >

This Dance Of Life.

Elsa and Jack Frost.

Elsa was excited about her sister's party tonight.

"This will be the best party yet for Anna. Aren't you excited Jack?" She asked her best friend. Jack was excited but also nervous. "Well, yes. But Elsa will there have to be dancing involved?" "Of course. This is technically a ball after all." "No rhyme intended?" Elsa shrugged.

"Why do ask? Don't tell me you wanted a date. Jack, I already told you, you didn't have to bring someone." Jack pinched himself. That wasn't the issue here.

"Elsa I can't dance!" He finally said. Elsa looked at him in surprise. "Why didn't you say so! Here. I'll teach you." Jack, however, hesitated.

"Are you sure that's a good idea?" "Jack Frost, you are my best friend in any and every world or universe, so this will be me helping you. This is what we friends do after all." She said. She held her hand in Jack's while her other hand placed him around her waist. She then leads the way saying out loud 1,2,3. 1,2,3. 1,2,3. Repeatedly.

Elsa wasn't even looking at Jack and thank goodness she wasn't because his face was a bright pink. They were best friends and yet He felt like this around her. And the dance wasn't making it easier. Elsa leaned back hoping Jack would catch her and somehow, he did. But when he pulled her back up she was close to his face and that made her freeze.

ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΓΛΩΣΣΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Αξιοποίηση του διαδικτύου και διαφορετικών (εκπαιδευτικών) εφαρμογών για στήριξη της μάθησης, συνεργασίας και επικοινωνίας.
- Εμπλοκή σε ευέλικτες διαδικτυακές κοινότητες μέσω ψηφιακής γραφής και πλατφόρμων επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Παραγωγή πολυμεσικών και πολυτροπικών κειμένων, που μπορεί να είναι ψηφιακά αλλά και να στηρίζονται σε πιο “συμβατικούς” πόρους (έντυπη γραφή, έντυπα πολυτροπικά κείμενα, κτλ.).
- Ψηφιακή ανάγνωση που στηρίζεται στην πλοήγηση ανάμεσα σε διαδικτυακούς χώρους, προϋποθέτει λειτουργική χρήση και κριτική διερεύνηση ψηφιακών και άλλων κειμένων, και περιλαμβάνει και πρακτικές παραγωγής ψηφιακών κειμένων.
- Αναγνώριση νέων πρακτικών γραμματισμού σχετικών με την τεκμηρίωση των διαδικασιών, τον συνεχή έλεγχο της πληροφορίας, την καθημερινή ψυχαγωγία, τη διατήρηση της επαφής με άλλους, τη διευθέτηση συναντήσεων, τη διεκπεραίωση μικροεργασιών, κτλ.
- Υπέρβαση των τεχνητών ορίων μεταξύ «παλιών» και «νέων» γραμματισμών, και αξιοποίησης της δυναμικής σχέσης γλώσσας – πολυτροπικότητας – πολυτροπικών/πολυμεσικών κειμένων.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

• Πηγές πληροφόρησης

- Παγκόσμιος ιστός (www)
- Εγκυκλοπαίδειες
- Μηχανές αναζήτησης (search engines)
- Διαδικτυακές πύλες (portals)
- Διαδικτυακοί χάρτες
- Λεξικά
- Βάσεις δεδομένων (Databases)
- Σώματα κειμένων
- Ψηφιακές βιβλιοθήκες
- Θεματικοί ή εξειδικευμένοι ιστοχώροι
- Ψηφιακά πορτοφόλια ή χαρτοφυλάκια (e-portfolios)
- Εικονικοί κόσμοι (Second life, Active Worlds)
- Λογισμικό εξάσκησης-εφαρμογών (Drill and Practice)
- Παρουσίασης ή διαλέξεων (Tutorial)
- Προγράμματα δημιουργικότητας και φαντασίας

• Διερευνητικά λογισμικά

- Λογισμικά προσομοίωσης (Simulations)
- Μικρόκοσμοι
- Web quest

• Εργαλεία Επικοινωνίας και Συνεργασίας

- Λογισμικά επικοινωνίας
- Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail, email ή mail)
- Σελίδες κοινωνικής δικτύωσης
- Ιστολόγια (blogs)
- Online Chats
- Διαδικτυακά φόρουμ (internet forum)
- Wiki

• Άλλα Λογισμικά

- Επεξεργαστής κειμένου

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

● Ελληνικές εκπαιδευτικές πύλες

- <http://www.greek-language.gr/> (Πύλη για την ελληνική γλώσσα)
- <http://b-epipedo2.cti.gr/> (Πύλη επιμόρφωσης εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη)
- <http://e-yliko.sch.gr/> (εκπαιδευτική πύλη του ΥΠΕΠΘ με υλικό για εκπαιδευτικούς)
- <http://www.sch.gr/> (η πύλη του πανελλήνιου σχολικού δικτύου)
- <http://www.epyna.gr/> (εκπαιδευτική πύλη Νοτίου Αιγαίου)
- <http://www.gunet.gr/> (η πύλη των ελληνικών πανεπιστημίων)
- <http://www.edugate.gr> (πληροφοριακή εκπαιδευτική πύλη)
- <http://www.alfavita.gr> (πληροφοριακή εκπαιδευτική πύλη)
- <http://www.esos.gr/> (πληροφοριακή εκπαιδευτική πύλη)

● Ψηφιακές Πλατφόρμες Εκμάθησης Γλωσσών

- <http://www.palm-edu.eu/en/about-palm/>

● Ψηφιακές Βιβλιοθήκες

- <http://openarchives.gr>

● Ηλεκτρονικά Λεξικά

- <http://www.komvos.edu.gr/dictionaries/dictonline/dictonline.htm>.
- **Εικονογραφημένο λεξικό**
http://reader.ekt.gr/bookReader/show/index.php?lib=EDULLL&item=901&bitstream=901_01#page/16/module/2up
- **Το μικρό μου Λεξικό 1-4**
http://www.keda.uoa.gr/epam/el_material_presentation.html

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

- ο <http://www.toolsforeducators.com/> (Παρουσιάζεται αναλυτικά σε επόμενες διαφάνειες)
- ο <https://quizlet.com> (Παρουσιάζεται αναλυτικά σε επόμενες διαφάνειες)
- ο <https://kahoot.com> (Παρουσιάζεται αναλυτικά σε επόμενες διαφάνειες)
- ο <https://learningapps.org> (Παρουσιάζεται αναλυτικά σε επόμενες διαφάνειες)
- ο <https://www.wordclouds.com/> (Παιχνίδι για τη δημιουργία "σύννεφων λέξεων" από κείμενο που παρέχεται)
- ο <http://www.tagxedo.com/app.html> (Παιχνίδι για τη δημιουργία "σύννεφων λέξεων" από κείμενο που παρέχεται)
- ο www.wordle.net (Παιχνίδι για τη δημιουργία "σύννεφων λέξεων" από κείμενο που παρέχεται)
- ο <http://edu.glogster.com> (Δημιουργία διαδραστικών αφισών, που ονομάζονται glogs, σε ένα εικονικό καμβά)
- ο <https://languages.akelius.com/subjects/el/units/locations/20259> (Εκμάθηση λεξιλογίου - επίπεδο A1 & A2 Ελληνομάθειας)
- ο <http://www.xanthi.ilsp.gr/akoustikh/> (Διαδικτυακό λογισμικό για την εξάσκηση στην κατανόηση προφορικού λόγου)
- ο <http://www.jele.gr/> (Διαδραστική πλατφόρμα εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων που απευθύνεται σε μαθητές των τριών πρώτων τάξεων του Δημοτικού Σχολείου)
- ο <http://e-didaskalia.blogspot.com.cy/2012/09/online.html> (Εκπαιδευτικά διαδικτυακά παιχνίδια για παιδιά δημοτικού & εκπαιδευτικά λογισμικά)

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΑΜΕΣΑ ΜΕ ΣΤΟΧΟΥΣ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

- **Δημιουργία ιστοριών:**

- ο Book Creator: <https://bookcreator.com>
- ο Story Bird: <https://storybird.com>
- ο Story Board:
<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>
- ο Story Jumper:
<https://www.storyjumper.com/sjeditor/edit/38479056/58da1159a3604>
- ο Scribblepress: <https://app.scribblepress.com>
- ο Toontastic: <https://toontastic.withgoogle.com>

- **Δημιουργία καρτούν, κόμικς, animation:**

- ο Pixton: <https://www.pixton.com/gr/>
- ο Wakatoon: <https://www.wakatoon.com/en/>
- ο Animoto: <https://animoto.com>
- ο Animaker: <https://www.animaker.com>
- ο WittyComics:
<http://www.wittycomics.com/make-comic.php>
- ο Quiver: <http://www.quivervision.com>
- ο Laya: <https://www.layar.com/>
- ο WonderScope: <http://wonderscope.com>

- **Παραγωγή προφορικού λόγου:**

- ο Acapela: <http://acapela.tv/en/talking-card/OnTheBeach/>
- ο Voki: <https://www.voki.com/>

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΑΜΕΣΑ ΜΕ ΣΤΟΧΟΥΣ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Εκπαιδευτικά παιχνίδια - Λογισμικά κλειστού τύπου (διαθέσιμα σε μορφή εφαρμογών για κινητές συσκευές ή και ψηφιακών δίσκων)

- ο Εκπαιδευτικό λογισμικό Γλώσσα Α'-Στ' Δημοτικού (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο)
- ο Λογομάθεια+
- ο Ιδεοκατασκευές (Γλώσσα - γραπτή έκφραση για τις μεγάλες τάξεις δημοτικού)
- ο Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων (Ελληνικά-Αγγλικά, Νηπιαγωγείο- Α' δημοτικού)
- ο Ο Ξεφτέρης – σειρά εφαρμογών για γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, ιστορία
- ο Το σπίτι του Μήγκι
- ο Αλφαβήτα με τον Ζαχαρία
- ο Μονομαχία Ορθογραφίας
- ο Κρυμμένη λέξη – Κρεμάλα για παιδιά
- ο Κρυφές Λέξεις

II. Αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών στη γλωσσική διδασκαλία



ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Στις διαφάνειες που ακολουθούν παρουσιάζονται κάποια ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε γλωσσικά μαθήματα με σημεία εστίασης τη νοηματική επεξεργασία των κειμένων και τη λειτουργική επεξεργασία της γλωσσικής τους δομής.

Τι έχουμε να κερδίσουμε από την αξιοποίηση των εφαρμογών αυτών;

- Μπορούμε εύκολα να δημιουργήσουμε δραστηριότητες για νοηματική επεξεργασία, εξάσκηση στη γραμματική και εκμάθηση (θεματικού) λεξιλογίου.
- Μας παρέχεται η δυνατότητα για άμεση ανατροφοδότηση της μαθήτριας/του μαθητή, ενώ στο τέλος παρουσιάζεται και η συνολική του επίδοση.
- Δίνεται στα παιδιά το περιθώριο πολλαπλών επαναλήψεων των δραστηριοτήτων.
- Οι ενότητες που θα δημιουργήσουμε μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως διδακτικό υλικό για αξιοποίηση στο πλαίσιο της σχολικής τάξης, αλλά και για αυτόνομη μελέτη.

Ωστόσο, οι εφαρμογές δεν είναι κατάλληλες για δημιουργία ολοκληρωμένων μαθημάτων. Χρειάζεται να ενσωματωθούν σε κάποιο κατάλληλο σενάριο διδασκαλίας που ανταποκρίνεται σε βασικές αρχές της γλωσσοδιδακτικής.

Quizlet

<https://quizlet.com/>

Δυνατότητες:

- Αναπαραγωγή γλωσσικών στοιχείων σε ηχητική μορφή.
- Αυτόματη δημιουργία test και άλλων δραστηριοτήτων για αυτοαξιολόγηση.
- Έλεγχος των προσπαθειών των μαθητών/τριών από τον/την εκπαιδευτικό.
- Δημιουργία ψηφιακής τάξης.
- Ενσωμάτωσή του στην εφαρμογή Microsoft Teams.

Παράδειγμα χρήσης του Quizlet (1)

Δημιουργία συνόλου μελέτης (study set): Το σύνολο μελέτης είναι σύνολο αντιστοίχισης γλωσσικών στοιχείων με άλλα γλωσσικά στοιχεία, ορισμούς, εικόνες κ.ά. μέσω διαδραστικών παιγνιδοποιημένων δραστηριοτήτων Σωστού-Λάθους, πολλαπλής επιλογής κ.λπ. Ένα σύνολο μελέτης μπορεί να δημιουργηθεί π.χ. για εξάσκηση ή εμπέδωση θεματικού λεξιλογίου.

Εισαγωγή
όρου

Quizlet Search Create

Create a new study set
Saved just now

Create

Enter a title, like "Biology - Chapter 22: Evolution"

TITLE

Add a description...

DESCRIPTION

+ Import from Word, Excel, Google Docs, etc.

Visible only to me Change

Add an annotated diagram
Drag and drop any image or choose an image.

1

Enter term
TERM

Enter definition
DEFINITION

2

TERM

DEFINITION

Εισαγωγή
ορισμού ή/και
εικόνας

Παράδειγμα χρήσης του Quizlet (2)

Flashcards: Οι flashcards είναι κάρτες στις οποίες γράφεται μια ερώτηση στη μία όψη τους και η απάντησή της στην άλλη. Η πλατφόρμα Quizlet διαθέτει μια ποικιλία δραστηριοτήτων με βάση τις flashcards που έχουν αρχικά δημιουργηθεί (π.χ. παιχνίδια αντιστοίχισης εικόνας-ορισμού ή λέξης-ορισμού και παιχνίδια εικόνας-γραφής της λέξης)



STUDY

Flashcards

Learn

Write

Spell

Test

100% LAST TRY

Play

Match

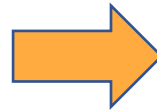
BEST: 27 S

Gravity

Live

επηρεάζω (1η παράγραφος)

← 6/6 →



STUDY

Flashcards

Learn

Write

Spell

Test

100% LAST TRY

Play

Match

BEST: 27 S

Gravity

Live

κάνω κάτι να αλλάξει

← 6/6 →

Παράδειγμα χρήσης του Quizlet (3)

Αυτόματη δημιουργία **test** με βάση το υλικό που έχει προστεθεί στην αρχική αντιστοίχιση στο σύνολο μελέτης

The screenshot displays the Quizlet web application interface. At the top, there is a blue header with the Quizlet logo, a search bar, and a 'Create' button. Below the header, a sidebar on the left contains a 'Back' link and a 'Test' button with a document icon. The main content area is divided into three sections of questions:

- 2 Matching questions**
 - 1. ____ συμβιβάζω (1η παράγραφος) A. λύνω τις διαφορές μου και έρχομαι σε συμφωνία με κάποιον/αν, σταματώντας να επιμένω ή ζητώντας λιγότερα
 - 2. ____ επηρεάζω (1η παράγραφος) B. κάνω κάτι να αλλάξει
- 2 Multiple choice questions**
 - 1. κατάσταση στην οποία δύο αντίθετα στοιχεία ή φαινόμενα υπάρχουν στον ίδιο βαθμό
 - ☐ επηρεάζω (1η παράγραφος)
 - ☐ ισορροπία (1η παράγραφος)
 - ☐ ασυμβίβαστος (1η παράγραφος)
 - ☐ συμβιβάζω (1η παράγραφος)
 - 2. χωρίς αποτέλεσμα
 - ☐ μάταια (1η παράγραφος)
 - ☐ επηρεάζω (1η παράγραφος)
 - ☐ ισορροπία (1η παράγραφος)
 - ☐ δηλώνω (1η παράγραφος)
- 2 True/False questions**
 - 1. που δεν δέχεται τίποτα λιγότερο και επιμένει σε όσα ζητά, αταίριαστος, ασύμφωνος → ασυμβίβαστος (1η παράγραφος)

At the bottom left of the sidebar, there are two buttons: 'Print test' and 'Options'.

Tools for Educators

<http://www.toolsforeducators.com/>

Δυνατότητες:

- Δεν παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών δραστηριοτήτων ή διάδρασης.
- Παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας δραστηριοτήτων με βάση σταυρόλεξα, ζάρια, κρυπτόλεξα, επιτραπέζια παιχνίδια, ντόμινο, δραστηριοτήτων αντιστοίχισης (γλωσσικών στοιχείων με άλλα γλωσσικά στοιχεία, ορισμούς ή/και εικόνες), sudoku κ.λπ.
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για παραγωγή φύλλων εργασίας για τα παιδιά - Παραγωγή εποπτικού υλικού σε μορφή PDF.
- Δυνατότητα εκτύπωσης.

Τα γενέθλια μου

Βρες τις κρυμμένες λέξεις.

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

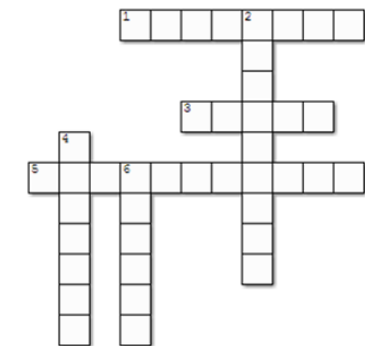
ΓΕΝΕΘΛΙΑ
ΠΙΝΙΑΤΑ
ΑΙΘΟΥΣΑ

ΠΑΡΤΥ
ΦΙΛΟΙ
ΑΚΤΥΠΗΤΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΕΡΑΚΙ
ΣΟΚΟΛΑΤΕΝΙΟ

13. Συμπλήρωσε το σταυρόλεξο αφού διαβάσεις πρώτα το κείμενο.

Συμπλήρωσε το σταυρόλεξο!!



Across

1. Εκεί γράφουμε τις σημειώσεις μας.
3. Το αριθμητικό επίθετο που φανερώνει το σύμβολο 100.
5. Η συλλογή του κοριτσιού αποτελείται από....

Down

2. «Τα αυτοκόλλητα μου τα... με τους φίλους μου και τον αδελφό μου.»
4. Όταν μαζεύω παρόμοια αντικείμενα που μου αρέσουν δημιουργώ μια....
6. Συνώνυμο της λέξης κατηγορίες.

Παράδειγμα χρήσης του **Toolsforeducators.com** > **Dominos** (<http://www.toolsforeducators.com/dominoes/>) για εξοικείωση με θεματικό λεξιλόγιο

Αντιστοίχιση όρου-εικόνας

Back Print Reload Close

<small>Dominoes Match</small> πυρετός		<small>Dominoes Match</small> πονοκέφαλος	
--	--	--	--

Kahoot!

<https://kahoot.com/>

Δυνατότητες:

- Διαδραστικές παιγνιδοποιημένες δραστηριότητες Σωστού-Λάθους, πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης (με την επιλογή για ενσωμάτωση εικόνων), κ.ά.
- Έλεγχος των προσπαθειών των μαθητών/τριών από τον/την εκπαιδευτικό.
- Δημιουργία ομάδας.
- Δημιουργία περιβάλλοντος ταυτόχρονου παιχνιδιού μεταξύ των μαθητών/τριών ή/και παιχνιδιού των μαθητών/τριών ως ομάδας με άλλη ομάδα
- Ενσωμάτωσή του στην Microsoft Teams.
- Δυνατότητα υιοθέτησης χρονικού περιορισμού για κάθε δραστηριότητα (π.χ. λιγότερος χρόνος για ερωτήματα εντοπισμού πληροφοριακών στοιχείων και περισσότερος για πιο σύνθετα ερωτήματα).
- Οδηγός χρήσης Kahoot για εξ αποστάσεως εκπαίδευση:
<https://kahoot.com/files/2020/03/Distance-learning-guide-schools-March-2020.pdf>

Παράδειγμα χρήσης του **Kahoot!** για εντοπισμό πληροφοριακών στοιχείων*(1)

Χτίσιμο ερωτημάτων πολλαπλής επιλογής ή Σωστού-Λάθους σε Quiz

The screenshot shows the Kahoot! quiz creation interface. At the top, there's a purple header with the Kahoot! logo, the quiz title 'Τα ταξίδια του παππού (συνέχεια)', and buttons for 'Settings', 'Preview', 'Exit', and 'Done'. The main area is divided into a left sidebar and a central workspace. The sidebar contains a list of quizzes, with the current one highlighted, and buttons for 'Add question', 'Question bank', 'Import slides', and 'Import spreadsheet'. The central workspace has a large text area for the question, a 'Time limit' of 20 seconds, a 'Points' value of 1000, and 'Answer options' set to 'Single select'. Below these are two buttons for adding answers: 'Add answer 1' and 'Add answer 2'. A dashed box in the center of the workspace is labeled 'Drag and drop image from your computer', with an orange arrow pointing to it from the text 'Δυνατότητα εισαγωγής εικόνας' (Ability to import image) on the right. Below this box are three buttons: 'Image library', 'Upload image', and 'YouTube link'.

Δυνατότητα εισαγωγής εικόνας

*Ισχύει και για τις υπόλοιπες διαστάσεις της νοηματικής επεξεργασίας

Παράδειγμα χρήσης του **Kahoot!** για εντοπισμό πληροφοριακών στοιχείων*(2)

Σύνολο ερωτημάτων πολλαπλής επιλογής ή Σωστού-Λάθους σε Quiz

NEW! Teach interactive lessons with Premium*, a brand-new plan for teachers and schools! [Learn more!](#) X

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Groups Upgrade now Create

Questions (3)

1 - Quiz
Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας;
20 sec

2 - Quiz
Πότε διαδραματίζεται η ιστορία;
20 sec

3 - Quiz
Πού διαδραματίζεται η ιστορία;
20 sec

15

Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας;

Skip

0 Answers

▲ Ο ήρωας και η παρέα του

◆ Ο Ενδυμίωνας

● Ο καπετάνιος και οι Ιππότες

■ Όλα τα πιο πάνω

Game joining: open kahoot.it Game PIN: 223146

*Ισχύει και για τις υπόλοιπες διαστάσεις της νοηματικής επεξεργασίας

Παράδειγμα χρήσης του **Kahoot!** για εντοπισμό πληροφοριακών στοιχείων (3)

Δημιουργία ερωτημάτων πολλαπλής επιλογής με
βάση κείμενο του σχολικού εγχειριδίου



Αναμνήσεις του καλοκαιριού

Το καλοκαίρι το πέρασα στην Κιχλόνα, στον Καβαλόπουλο, στο σπίτι του παππού και της γιαγιάς μου Σπυρίδωνα Σαρά και της γνίκας του παποπούλη Καλοκαίριού και παίξαμε τρία παιχνίδια.

Παίρνουμε με τα δάχτυλά μας τους αρσενικούς και τους θηλυκούς Ανοίγματα τα κέρια μας και σχίζουμε τα υφάσματα στο σημείο που οι δύο φύλλα πρώτος στην σειρά σφραγίζονται. Κάνουμε μικρότερες και πιέζουμε καλύτερα και βελούδα. Τα κοκκία τα βάζουμε σ' αυτά μας και ετοιμάζουμε τα βάζα των κηρίων.

Μία φορά, ο Πάπας βρέθηκε να περπατά στην Αδελφότητα των Μαρτύρων που έχει μεγάλη φημισμένη, είναι ένα ναυαγιστή που έφερε τη δράση της Θεολογίας κι ήταν δοτική στο τον ορατόν. Έτσι προέβλεπε να τον διατηρήσουμε στο ναυαγισμό να φέρει την καρδιά του και ο αυτός συγκρατημένος είναι.

Ίσως ο πατριός μας έμελλει να γράψει με παλιόμο. Επειδή, το γράμμα δεν είναι τόσο εύκολο όσο φαίνεται. Πρέπει να φέρεις το γράμμα παλιό σου, να βάλεις ολόκληρο στον πίνακα και να διαβάσεις με τις φωνήεντες το γράμμα. Είναι ωραίο και μπορεί να μην το έπαιξες και έπειτα γράφει. Όταν όμως αρχίσει να γράφεις το γράμμα σου με γράμμα, η καρέκλα σου γίνεται αταξινόμητη.

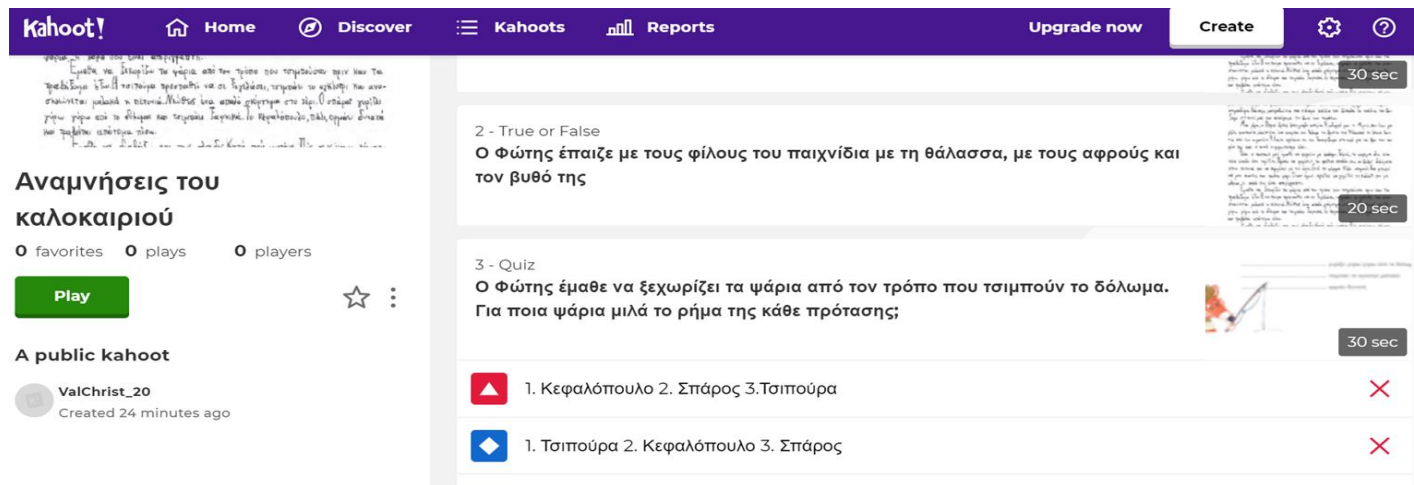
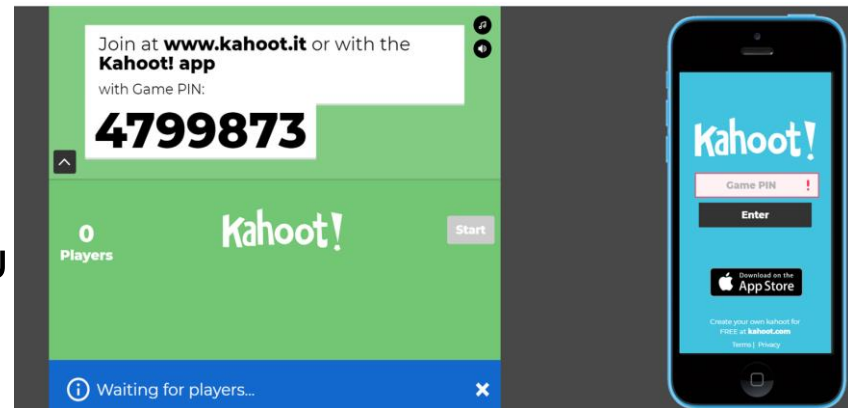
Ελλάδα να διακρίνει τα φάρμακα από τον τρόπο που χρησιμοποιούν πριν και τα
παραβλέπει. Ξέρει το ποια φάρμακα να σε βοηθήσει, τι μπορεί να αφήσει και να
αποφύγει. Αλλά να δώσει ένα φάρμακο στο χέρι. Ο πατέρας γράφει
γρήγορα από το φάσμα και το γράφει. Διαφέρει το κεφάλαιο, αλλά οφείλει να
καταφέρει αυτό που θέλει.

Εμείς να διαλέξω και τους εκπαιδευτές που γινονται. Πως οργανώνω μαθήματα, πως κάνουν τα γήπεδα των στήσεων να τρέχουν και πως το ερώτημα παίζει με τα παιδιά. Εμείς ορίσαμε πως τους είδαμε του μαθητή που δεν του έβγαζε, γιατί ήλπιαν να τον στείλουν στην ιταλία ή να τον στείλουν στην Ελλάδα, να τον στείλουν στην Ελλάδα.

Όσο έχουμε την τεχνολογία που χρειαζόμαστε!

Φ_{WTS}

Τελική εμφάνιση δραστηριότητας όπου αναγράφεται ο κωδικός συμμετοχής (είτε από κινητό είτε από υπολογιστή) στη δραστηριότητα



<https://create.kahoot.it/details/b4e8da99-fd82-44de-b720-cc106ad76fa3>

LearningApps

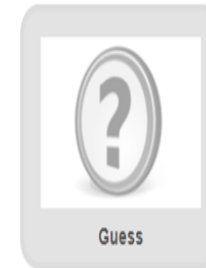
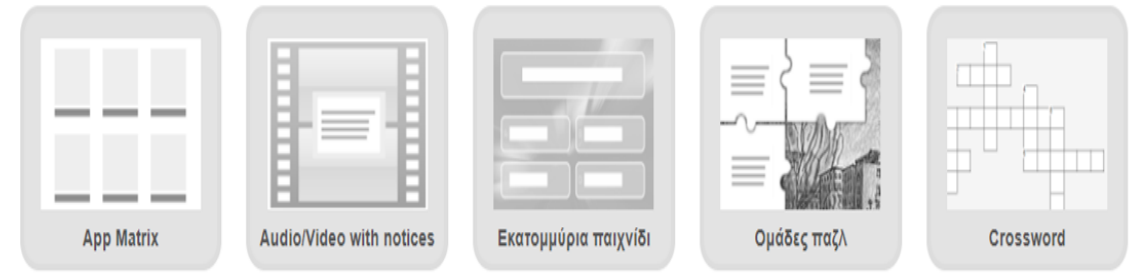
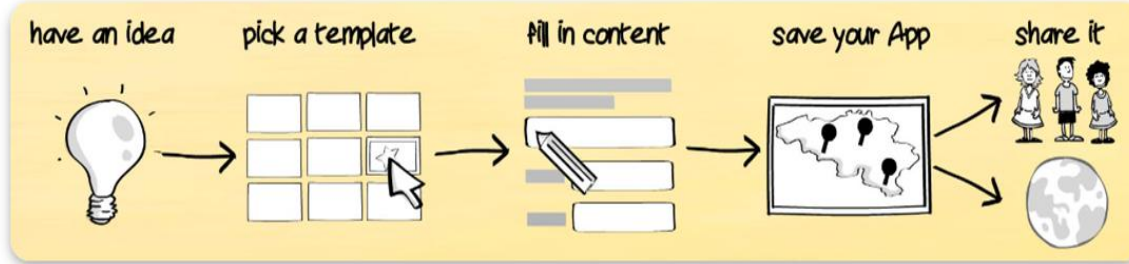
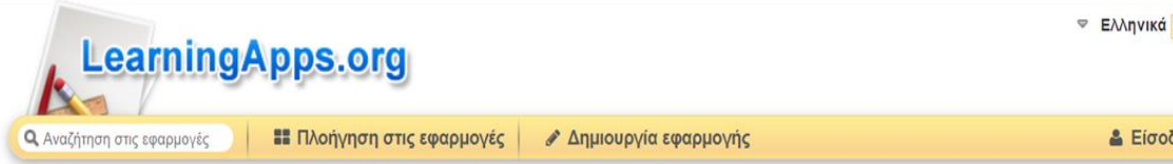
<https://learningapps.org/>

Δυνατότητες:

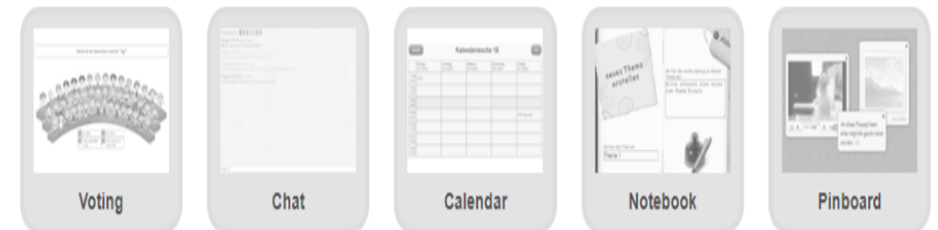
- Δημιουργία παιγνιδοποιημένων εφαρμογών Σωστού-Λάθους, πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, σειροθέτησης, συμπλήρωσης κενών, κρυπτόλεξων, σταυρόλεξων, ελεύθερης εισαγωγής κειμένων, ηχητικών ή/και οπτικών κειμένων από το Youtube και επεξεργασία τους με την εισαγωγή ερωτημάτων/σχολίων κ.ά.
- Δημιουργία πίνακα εφαρμογών (app matrix) ενσωματώνοντας περισσότερες από μία εφαρμογές.
- Αξιοποίηση εργαλείων για ψηφοφορία, chat, ανακοινώσεις, ημερολόγιο, σημειώσεις και ομαδικό πίνακα \Rightarrow Δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών/τριών.
- Δημιουργία παιγνιδοποιημένων εφαρμογών με πολλούς/ες παίκτες/τριες.
- Δημιουργία εφαρμογών από υπάρχοντα πρότυπα.

LearningApps

Διαθέσιμες μορφές δραστηριοτήτων

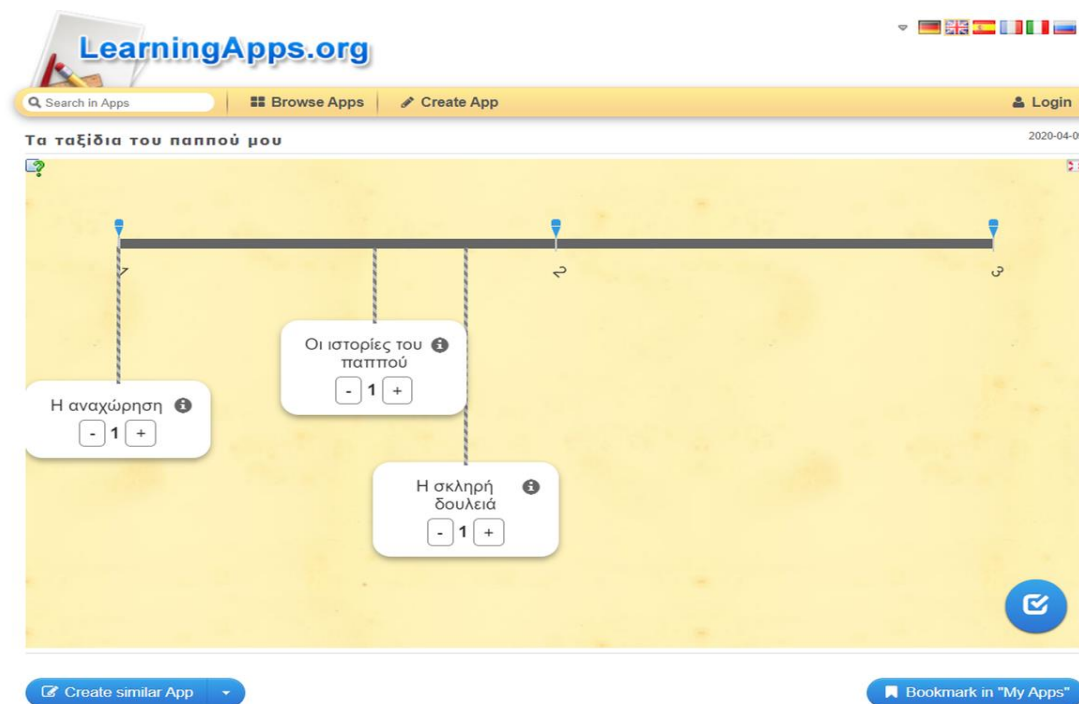
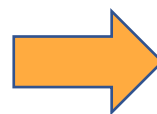
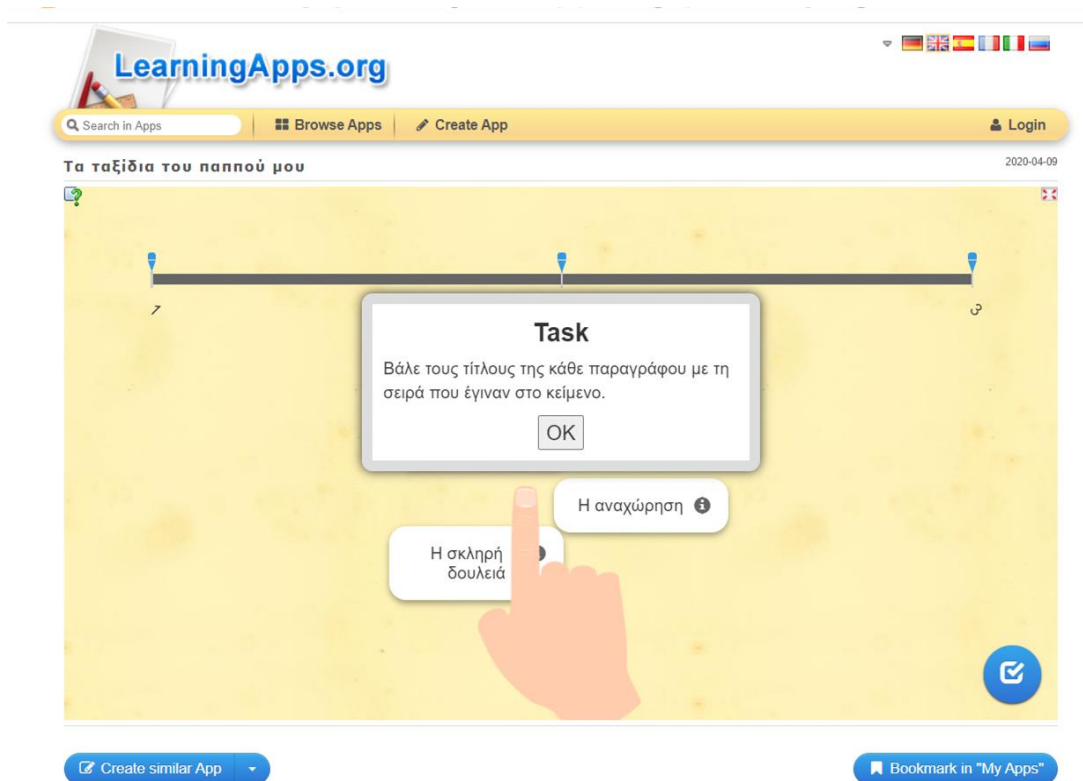


Εργαλεία



Παράδειγμα χρήσης του LearningApps >

Απλή σειροθέτηση (simple order) για γενικότερη κατανόηση



Word Cloud Generator (by MonkeyLearn)

<https://monkeylearn.com/word-cloud>

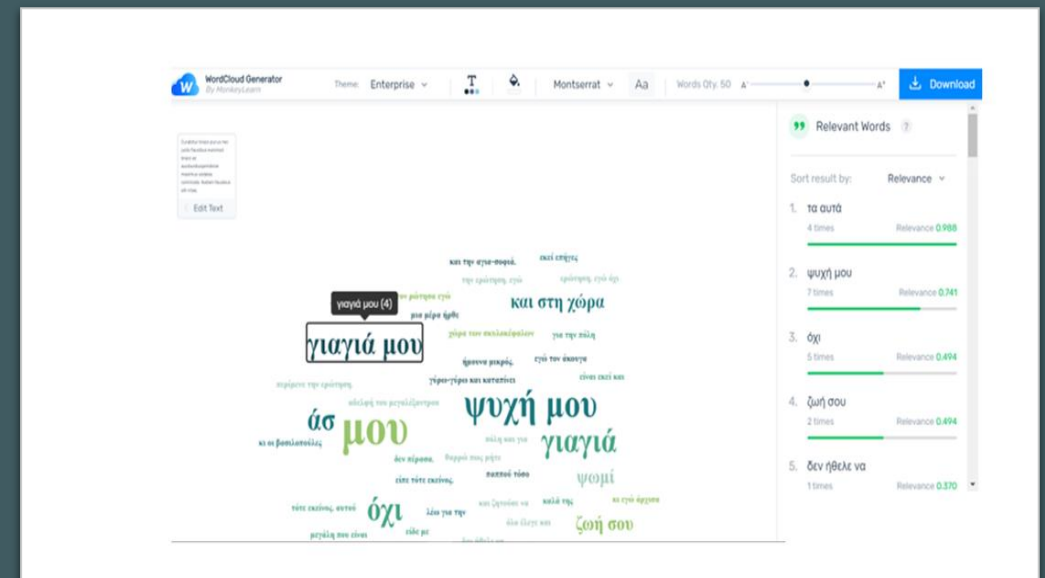
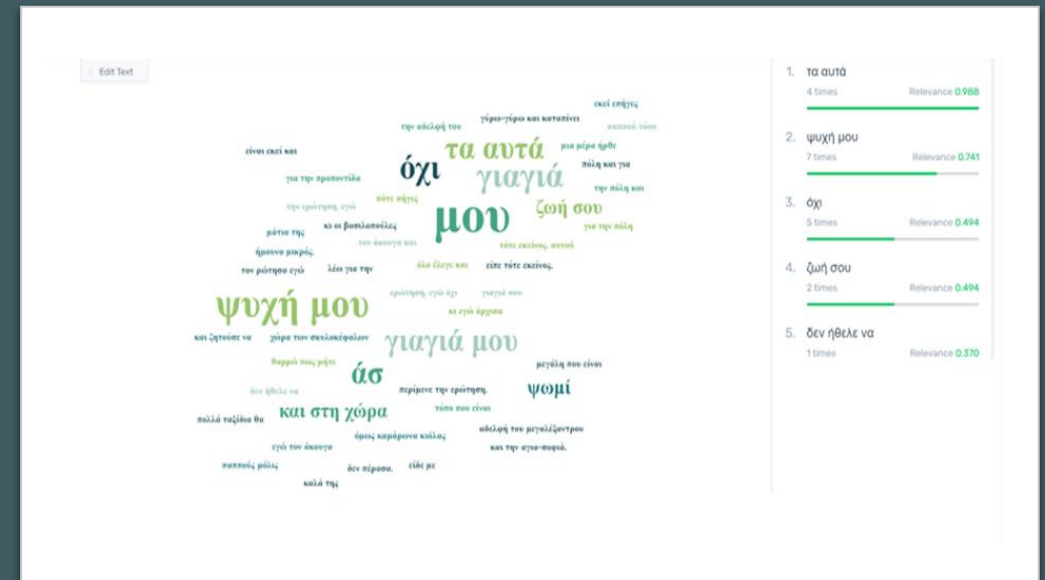
Σύννεφο λέξεων / Word Cloud: η οπτική αναπαράσταση για λέξεις/φράσεις-κλειδιά που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν το λεκτικό περιεχόμενο ενός ιστότοπου ή ενός κειμένου. Όσο μεγαλύτερες είναι οι λέξεις/φράσεις-κλειδιά, τόσο μεγαλύτερη είναι και η συχνότητά τους στο εκάστοτε κείμενο.

Δυνατότητες:

- Το σύννεφο λέξεων μπορεί να αποδειχθεί ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο και να αξιοποιηθεί στη μαθησιακή διαδικασία με ποικίλους τρόπους.
- Ενδεικτικοί τρόποι αξιοποίησής του: εντοπισμός θέματος/θεματικού κέντρου ενός κειμένου, συνεξέταση κειμένων και εντοπισμός του/των κοινού/κοινών τους θέματος/θεμάτων μέσω των κοινών λεξικών επιλογών τους, συσχετίζοντας, στη συνέχεια, μικροδομή και μακροδομή.

Παράδειγμα χρήσης του Word Cloud Generator (by MonkeyLearn) για δημιουργία σύννεφου λέξεων

Κείμενο: «Τα ταξίδια του παππού μου
(συνέχεια)» από το σχολικό εγχειρίδιο
*Ταξίδι στον κόσμο της γλώσσας - Γ'
Δημοτικού - Γ' Τεύχος*



Padlet

<https://padlet.com/>

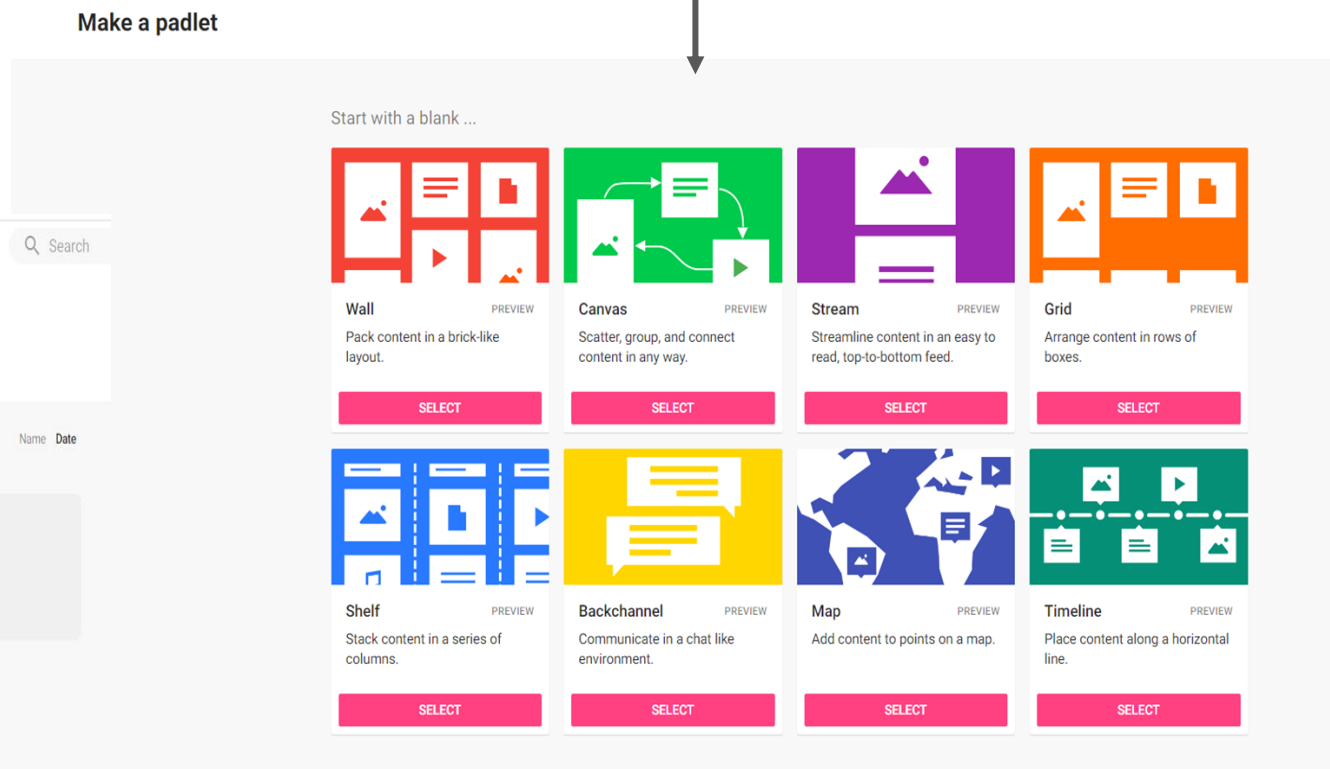
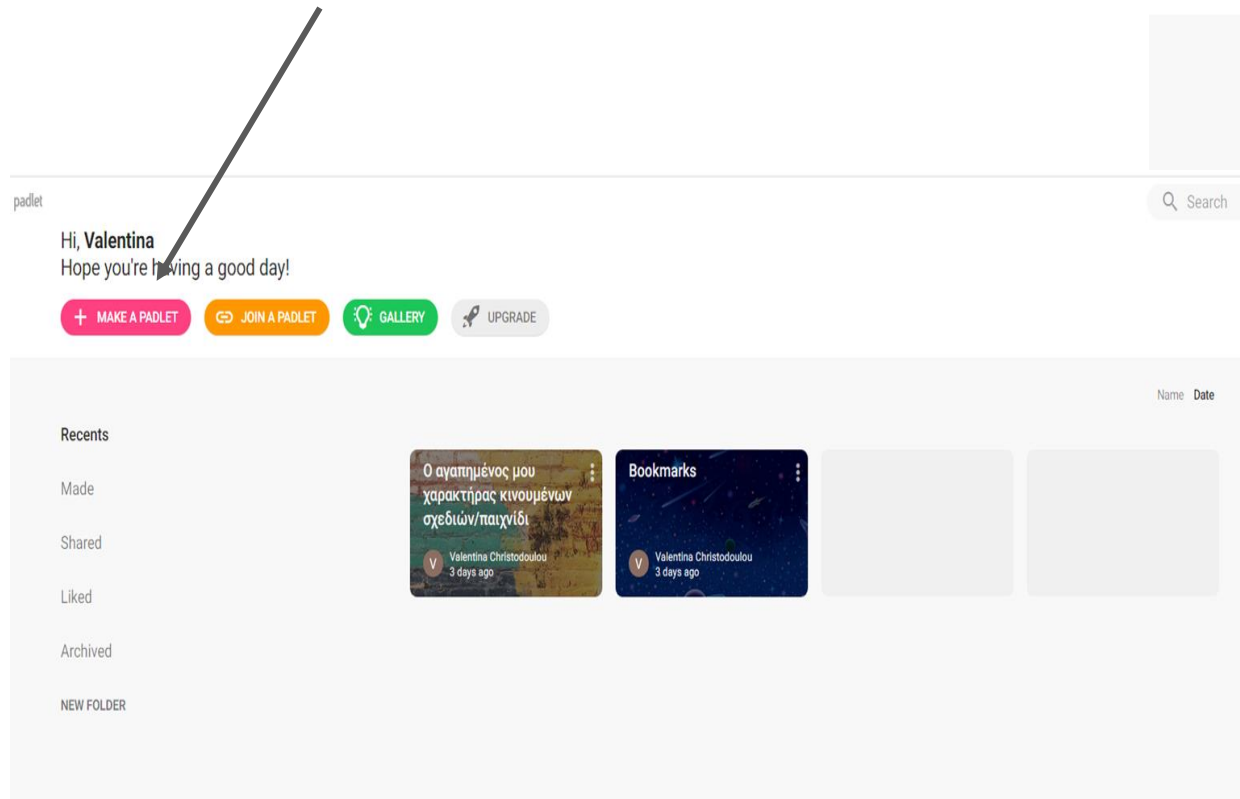
Δυνατότητες

- Δημοσίευση σημειώσεων σε ψηφιακό τοίχο.
- Απεριόριστος αριθμός ατόμων που μπορούν να εργαστούν ταυτόχρονα στον 'τοίχο'.
- Ποικίλες χρήσεις: δημιουργία πορτφόλιο (των μαθητών), δραστηριοτήτων σειροθέτησης, discussion boards, ιστοριών, κάρτας εξόδου, χαρτών, κ.ά.
- Αποστολής αρχείων (είτε από τηλέφωνο είτε από υπολογιστή, από το Photoshop, το Illustrator κ.λπ.), δημοσίευσης εικόνων, εγγράφων, βίντεο, μουσικής.
- Ενσωμάτωσης περιεχομένου από το διαδίκτυο.
- Δημιουργία δραστηριοτήτων ανοικτού τύπου.
- Προωθεί την ετεροαξιόλογηση (εφόσον οι χρήστες έχουν άμεση επαφή με τις δημοσιεύσεις των άλλων χρηστών).
- Ιδιαίτερα χρήσιμο για δραστηριότητες επέκτασης όσον αφορά τη διδασκαλία της δομής με βάση τη λειτουργία της στο κείμενο.

Παράδειγμα χρήσης του Padlet

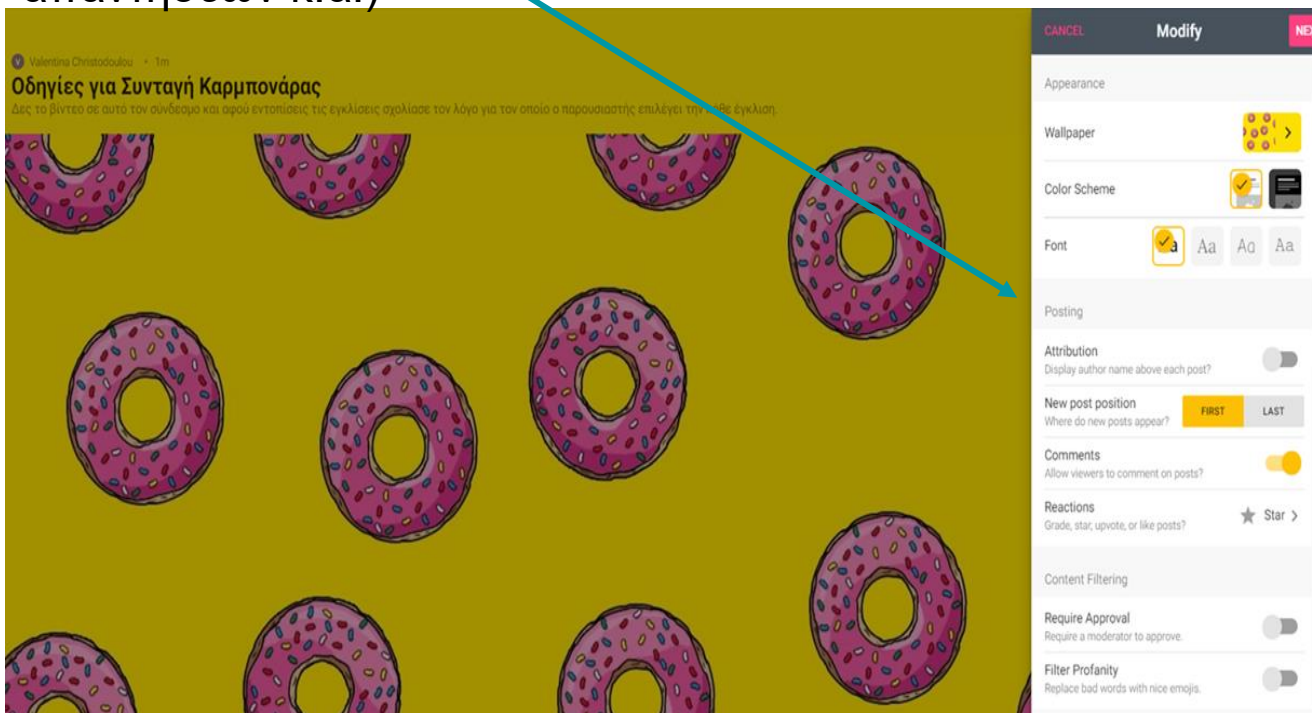
Πατώντας το 'Make a padlet' ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε δραστηριότητες διαφορετικής μορφής

Μορφές δραστηριοτήτων που είναι διαθέσιμες

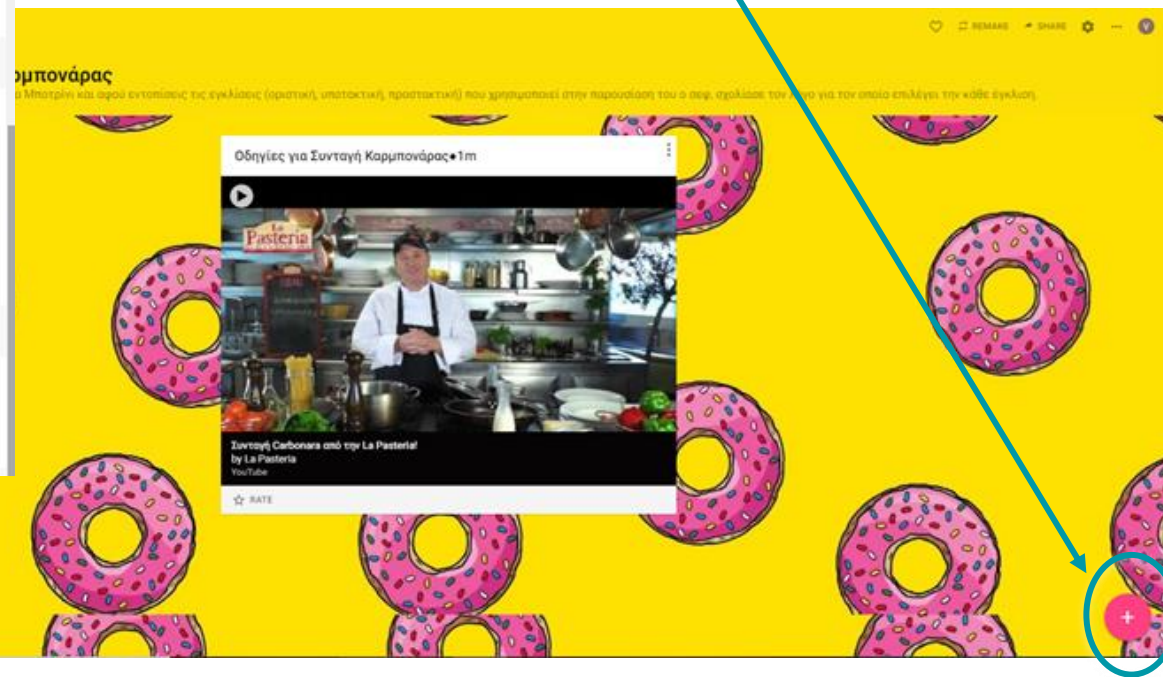


Παράδειγμα χρήσης του **Padlet** για εντοπισμό και σχολιασμό της λειτουργίας γλωσσικών δομών

Χτίσιμο ενός padlet (τίτλος, οδηγίες, ενεργοποίηση δυνατότητας σχολιασμού απαντήσεων άλλων χρηστών, βαθμολογίας απαντήσεων κ.α.)



Δυνατότητα ενσωμάτωσης ψηφιακού περιεχομένου πατώντας το κουμπί της προσθήκης περιεχομένου (π.χ. βίντεο, φωτογραφίες, blogs κ.α.)



*Στο συγκεκριμένο παράδειγμα οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν το βίντεο που έχει αναρτηθεί και, αφού εντοπίσουν την υπό συζήτηση γλωσσική δομή (π.χ. εγκλίσεις), να σχολιάσουν τη λειτουργία της σε κείμενο οδηγιών.

Παραδείγματα πορείας δραστηριοτήτων στο γλωσσικό μάθημα με ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών

- Νοηματική επεξεργασία κειμένων
- Επεξεργασία της γλωσσικής δομής
- Παραγωγή ψηφιακών κειμένων

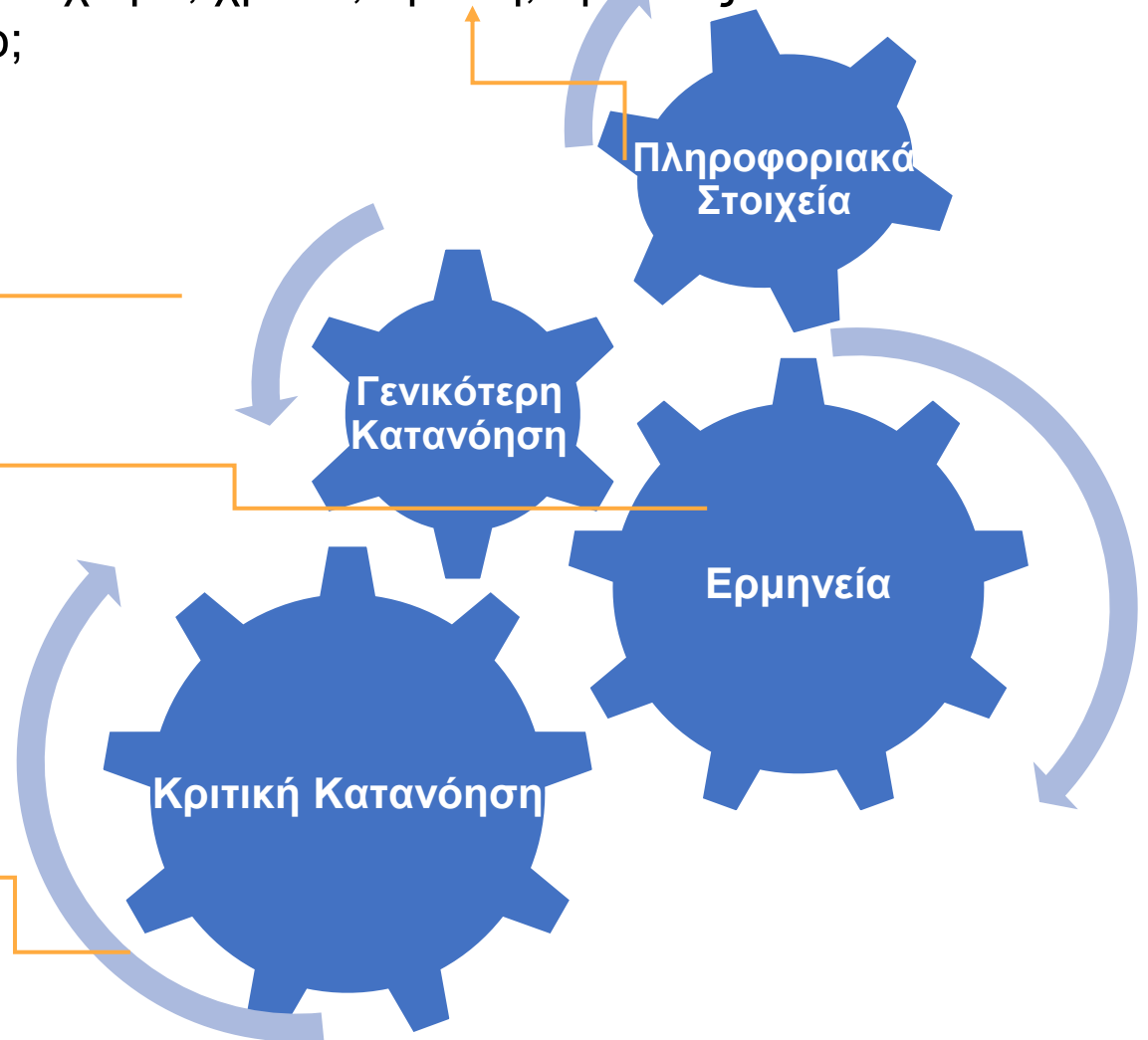
Γενικά, στη Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Πώς μπορώ να συνοψίσω περιληπτικά το περιεχόμενο του κειμένου; Ποια είναι η κεντρική ιδέα; Πώς λειτουργεί το κείμενο στο σύνολό του; Πώς τοποθετείται στο ιστορικό, κοινωνικό, πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο έχει παραχθεί;

Τι θέλει να πετύχει μέσω του κειμένου ο/η συγγραφέας; Ποια μηνύματα μπορεί να υπονοούνται αλλά να μη δηλώνονται ρητώς; Με ποιο ευρύτερο θέμα ή προβληματισμό σχετίζεται το κείμενο;

Τι προβάλλεται ως φυσικό και αυτονόητο; Τι είδους σχέσεις διαμορφώνονται μέσα στο κείμενο και μεταξύ κειμένου-αναγνώστη; Πόσο πειστικό/αποτελεσματικό είναι το κείμενο;

Ποιες πληροφορίες δηλώνονται ρητά στο κείμενο; Για παράδειγμα, τι δηλώνεται ως προς τον χώρο, χρόνο, δράση, δράστες στο κείμενο;



Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (1)

Κείμενο: «Τα ταξίδια του παππού μου (συνέχεια)» από το σχολικό εγχειρίδιο
Ταξίδι στον κόσμο της γλώσσας - Γ' Δημοτικού - Γ' Τεύχος

1. Αφόρμηση: Γίνεται σύνδεση με το περιεχόμενο του προηγούμενου μαθήματος («Τα ταξίδια του παππού μου») και, έπειτα, ανάγνωση του τίτλου του κειμένου «Τα ταξίδια του παππού μου (συνέχεια)», με υποθέσεις για την πιθανή σχέση του κειμένου με το κείμενο του προηγούμενου μαθήματος. Γίνεται ανάγνωση του κειμένου «Τα ταξίδια του παππού μου (συνέχεια)».
2. Με την ολοκλήρωση της ανάγνωσης, αξιοποιείται το Kahoot!* προκειμένου να γίνει ο εντοπισμός των πληροφοριακών στοιχείων του κειμένου μέσω ερωτημάτων πολλαπλής επιλογής ή/και Σωστού-Λάθους («Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας;», «Πότε διαδραματίζεται η ιστορία;», «Πού διαδραματίζεται η ιστορία;», κ.λπ.
<https://create.kahoot.it/share/95772985-7485-4ed3-9fa5-915b728eeb1b>).
Εναλλακτικά, αξιοποιείται η εφαρμογή πολλαπλής επιλογής ή/και αντιστοίχισης στο LearningApps.


Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (2)

3. Έπειτα, μέσω άλλων ερωτημάτων πολλαπλής επιλογής ή/και Σωστού-Λάθους επιδιώκεται η γενικότερη κατανόηση («Τελικά ο παππούς έχει κάνει όλα αυτά τα ταξίδια;», «Ποιοι είναι οι ήρωες στην εικόνα;» - εισάγεται η σχετική εικόνα στο Kahoot! ή στην εφαρμογή πολλαπλής επιλογής στο LearningApps). Αμέσως μετά, καλούνται οι μαθητές/τριες να σκεφτούν ένα δικό τους τίτλο για το κεντρικό νόημα της συνέχειας του κειμένου, απαντώντας σε σχετικό ερώτημα μέσω της εφαρμογής Freetext input στο LearningApps – δίνεται βοήθεια, αν χρειάζεται στο σχετικό πεδίο της εφαρμογής (‘Βοήθεια’).

Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (3)

 Ελληνικά

Αναζήτηση στις εφαρμογές | Πλοήγηση στις εφαρμογές | Δημιουργία εφαρμογής | Είσοδος




App title Display language

Τα ταξίδια του παππού 2

Περιγραφή σκοπού
Provide a task description for this App which is shown on start up. Otherwise leave it blank.

Δώσε έναν τίτλο για τη συνέχεια της ιστορίας που διάβασες.

Cards
Provide the card content and a valid solution for each of them. You can enter multiple correct solutions separated by ; character.

Content:   Size: 958 x 636  Hint:

Solution(s): Τα ταξίδια της γιαγιάς, τα ονειρικά ταξίδια του παππού

+ Add another element

Ρυθμίσεις
Select whether inputs are case sensitiv or not. If this is active, all inputs must exactly match the given answers. Select whether a given input is correct if it contains the right solution without exactly matching it (e.g. the solution is 300 and the input is 300 metres).

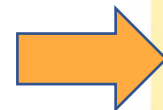
☐ Input is case sensitiv.


☐ Input only needs to contain the solution.

☐ Use random order of cards.

Σχόλιο
Provide a feedback text which is displayed when all questions were answered correctly.


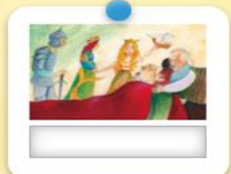
Great, you've answered all the questions correctly.




 Ελληνικά

Αναζήτηση στις εφαρμογές | Πλοήγηση στις εφαρμογές | Δημιουργία εφαρμογής | Είσοδος

Τα ταξίδια του παππού 2

Σκοπός
Δώσε έναν τίτλο για τη συνέχεια της ιστορίας που διάβασες.



about LearningApps.org | Imprint | Privacy / Terms

Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (4)

4. Για την ερμηνευτική κατανόηση, υποβάλλεται το ερώτημα «Γιατί ο παππούς επαναλάμβανε συνεχώς 'άστα αυτά, άστα αυτά!';» με πολλαπλή επιλογή μέσω της σχετικής δυνατότητας στο Kahoot! ή μέσω της αντίστοιχης εφαρμογής στο LearningApps.

Γιατί ο παππούς επαναλάμβανε συνεχώς 'άστα αυτά, άστα αυτά!';

111

Skip

0
Answers



▲ Επειδή ήταν ταπεινός και δεν ήθελε να μιλάει για τα ταξίδια που είχε κάνει.

◆ Επειδή δεν ήθελε να κουράσει με λεπτομέρειες για τα ταξίδια που είχε κάνει.

● Επειδή δεν είχε κάνει τα ταξίδια στην πραγματικότητα.

■ Επειδή δεν θυμότανε καλά τα ταξίδια που είχε κάνει.

Game joining:  open

kahoot.it Game PIN: 538632

<https://create.kahoot.it/share/abf24fe4-e87a-41d2-a50d-2ecf3c636132>

Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (5)

5.* Στο πλαίσιο της κριτικής κατανόησης προβάλλεται απόσπασμα από την οπτικοακουστική μορφή (βίντεο) του υπό ανάλυση γραπτού κειμένου για να γίνει αντιπαραβολή των δύο μορφών και να αναδειχθούν τα χαρακτηριστικά του διαλόγου ως δείκτη διάδρασης σε κάθε περίπτωση. Ενώ προβάλλεται το οπτικοακουστικό κείμενο (<https://www.youtube.com/watch?v=6ju3WLo5vvc>), οι μαθητές/τριες καλούνται να εντοπίσουν τα κοινά στοιχεία που έχουν αυτά τα δύο κείμενα (γραπτό και οπτικοακουστικό). Με αφορμή το κοινό στοιχείο του διαλόγου, γίνεται μετάβαση στις διαφορές που παρατηρούνται στο διάλογο σε κάθε περίπτωση. Αφού γίνεται συζήτηση στην τάξη, ανατίθεται στους/στις μαθητές/τριες δραστηριότητα με την εφαρμογή group assignment στο LearningApps, όπου τα παιδιά βάζουν τα χαρακτηριστικά που τους δίνονται στη μορφή διαλόγου που εμφανίζονται (γραπτό ή οπτικοακουστικό κείμενο).

*Η ιδέα της δραστηριότητας αυτής ανήκει στην Κατερίνα Παναγιώτου, φοιτήτρια του Τμήματος Επιστημών της Αγωγής του Πανεπιστημίου Κύπρου. Ωστόσο, έγιναν αρκετές τροποποιήσεις και προσαρμογές, ώστε να ενσωματωθεί παιγνιδοποιημένη δραστηριότητα με τη χρήση του LearningApps.

Υλοποίηση δραστηριότητας 5 (Κριτική κατανόηση):

1. Χτίσιμο της εφαρμογής

The screenshot shows the 'create' page on LearningApps.org. The browser address bar shows 'learningapps.org/create?new=86#'. The page has a yellow header with the LearningApps.org logo and navigation links: 'Search in Apps', 'Browse Apps', 'Create App', and 'Login'. Below the header, there's a 'Display language' dropdown set to Greek. The main form has three sections: 'App title' with the text 'Διάλογος σε γραπτό κείμενο και σε οπτικοακουστικό κείμενο', 'Task description' with the text 'Να βάλετε το κάθε χαρακτηριστικό στη μορφή διαλόγου όπου εμφανίζεται.', and 'Description' which contains two groups of elements. Group 1 has a background 'Διάλογος σε γραπτό κείμενο' and five elements: 'χρήση σημείων στίξης', 'αλλαγή φωνητήριας με αλλαγή γραμμής', 'σημεία στίξης μετά από κάθε σφύριγμα', 'σημεία στίξης πριν από κάθε σφύριγμα', and a 'Text to speech' button. Group 2 has a background 'Διάλογος σε οπτικοακουστικό κείμενο' and five elements: 'αφόρσος προτύπου', 'χρονομείς', 'ένταση φωνής', 'παύση μετά από κάθε σφύριγμα', and 'παύση πριν από κάθε σφύριγμα'. Each element has a hint field and a dropdown arrow. At the bottom of each group is an 'Add another element' button.

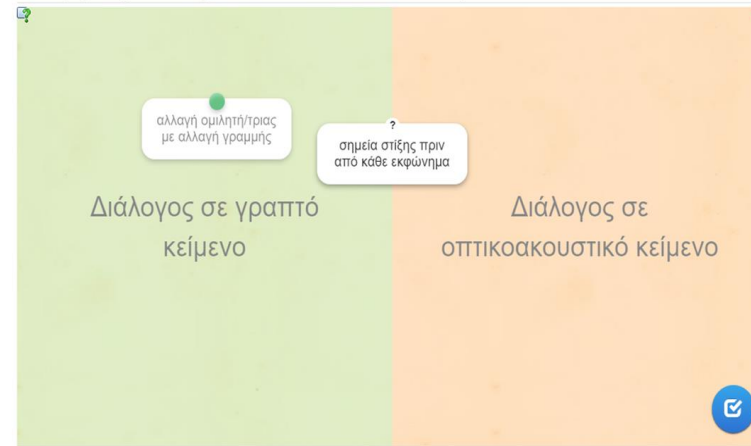
2. Έναρξη Δραστηριότητας (με την οδηγία)

Διάλογος σε γραπτό κείμενο και σε οπτικοακουστικό κείμενο

The screenshot shows the app interface with a green and orange background. A white dialog box titled 'Task' is centered on the screen. The text inside the dialog box reads: 'Να βάλετε το κάθε χαρακτηριστικό στη μορφή διαλόγου όπου εμφανίζεται.' Below the text is an 'OK' button. In the background, the text 'Διάλογος σε γραπτό κείμενο' and 'Διάλογος σε οπτικοακουστικό κείμενο' is visible, along with a large orange hand icon pointing towards the dialog box. A blue circular button with a white checkmark is in the bottom right corner.

3. Φάσεις της δραστηριότητας 5

Διάλογος σε γραπτό κείμενο και σε οπτικοακουστικό κείμενο



Διάλογος σε γραπτό κείμενο και σε οπτικοακουστικό κείμενο



Διάλογος σε γραπτό κείμενο και σε οπτικοακουστικό κείμενο



Νοηματική Επεξεργασία Κειμένων

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (6)

6. Ακολουθως, με αφορμή το πώς παρουσιάζεται στα (γραπτά και οπτικοακουστικά) κείμενα το ταξίδι, η συζήτηση στρέφεται σε μια κοινωνιοκριτική προσέγγιση της έννοιας του ταξιδιού. Έτσι, γίνεται:

- αντιπαραβολή των ταξιδιών του τότε και του τώρα - διαχρονική θεώρηση, και
- αντιπαραβολή των μέσων και των λόγων για τους οποίους γίνονται σήμερα τα ταξίδια (π.χ. ταξίδια προσφύγων με βάρκες για σωτηρία, ταξίδια με αεροπλάνο για επαγγελματικούς λόγους, ταξίδια με πλοίο για διακοπές, ταξίδια για αναζήτηση καλύτερων εργασιακών συνθηκών κ.ά.) - συγχρονική θεώρηση

→ Ανάδειξη του κοινωνικο-ιδεολογικού φορτίου της έννοιας του ταξιδιού

Γενικά, για τη διδασκαλία της γλωσσικής δομής

ΣΤΕΝΗ ΣΧΕΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗΣ-ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ:

- Έμφαση στη σχέση του ΤΙ (περιεχόμενο, πληροφορίες), του ΠΩΣ (γλωσσικά και κειμενικά φαινόμενα) και του τελικού αποτελέσματος στο κείμενο (λειτουργία κειμένου).
- Σχέση τύπου ή είδους κειμένου με συγκεκριμένες λεξικογραμματικές επιλογές → Σύνδεση χρήσης με τη δομή της γλώσσας

Έμφαση στη λειτουργία του φαινομένου και του τρόπου που κοινωνικές έννοιες και νοήματα κατασκευάζονται μέσα από συγκεκριμένες γλωσσικές επιλογές.

Παράδειγμα (Λύκου, 2000)

Αστυνομικοί καταπατούν τα δικαιώματα των κρατουμένων σύμφωνα με το Αρχηγείο Αστυνομίας, το οποίο εξέδωσε έγγραφο για την ενημέρωση των αστυνομικών για τις υποχρεώσεις τους έναντι των κρατουμένων.

Υπάρχουν φήμες ότι τα δικαιώματα των κρατουμένων καταπατούνται. Εκδόθηκαν δελτία πληροφοριών με τα δικαιώματά τους, τα οποία διανεμήθηκαν σε όλα τα αστυνομικά τμήματα.

Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (1)

Κείμενο «Τα παιδικά μου παιχνίδια», Σχολικό Εγχειρίδιο Γ' Τάξης, Τεύχος Α, σελ. 36, Ενότητα: «Στο σπίτι και στην γειτονία».

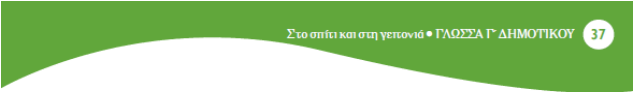


Κάποιο απόγευμα, καθώς παίζαμε στην πλατεία του Μέτελα, πλάι στον γιάλο, μια κυρία μός φώναξε απ' το παράθυρο του σπιτιού της και μας κάλεσε ν' ανεβούμε να μας κερδάσει τσάι με βουτήματα. Όλη η παρέα, θα 'μαστε τέσσερις πέντε, ανεβήκαμε γρήγορα τις σκάλες που οδηγούσαν στο διαμέρισμα της μυστηριώδους κυρίας. Τη θυμάμαι ακόμη, καθώς είχε τα άσπρα της μαλλιά κτενισμένα προσεκτικά προς τα πίσω σε κότσο, με πρόσκαρο, ευγενικό πρόσωπο. Εκείνο που με εντυπωσίασε ήταν το επίσημο φόρεμά της και οι ευγενικοί της τρόποι.

Μας έβαλε να καθίσουμε γύρω γύρω από ένα μεγάλο καρυδένο τραπέζι και σε λίγο έφτα-

σε με τα σερβίτσια, το τσάι, τα βούτυρα, τις μαρμελάδες και τα βουτήματα. Όλα, φυσικά, ήταν ευρωπαϊκά, από το εξωτερικό, μιας και ήταν, όπως οι περισσότερες από το Αργοστόλι, γυναίκα και μανά καπετανίου. Μας περιποιούν με μεγάλη στοργή και φαινόταν καθαρά πως έπαιρνε χαρά απ' τα χαρούμενα πρόσωπά μας...

Όταν τελειώσαμε και ετοιμαζόμασταν να φύγουμε, τότε, προφανώς για να παρατείνει την παρουσία μας, έβγαλε απ' το κομοδίνο ένα μεγάλο ξύλινο κουτί ζωγραφιστό, το τοποθέτησε στο τραπέζι και το άνοιξε. Δεκάδες πολύχρωμα γραμματόσημα μαγέψανε τα μάτια μας. «Κάθε φορά που θα έρχεστε, θα σας κάνω δώρο από δέκα γραμματόσημα στον καθένα».



Εγώ, αμέσως μετά, αγόρασα ένα χοντρό τετράδιο και άρχισα να κατατάσσω τα γραμματόσημά μου κατά χώρα και κατά σειρά. Μυήθηκα στα μυστικά του συλλέκτη και θυμάμαι ότι κάθε μέρα μετά το σχολείο και πριν βγω στη γειτονιά για να παίξω ήμουν καθισμένος μπροστά στην αγαπημένη μου συλλογή τουλάχιστον για μία ώρα. Διατήρησα αυτήν τη μανία έως ότου τελείωσα το Γυμνάσιο. Σήμερα το τετράδιο αυτό -δωρο στα εγγόνια μου- βρίσκεται φυλαγμένο στο σπίτι της κόρης μου της Μαργαρίτας.

Μίκης Θεοδωράκης, «Τα παιδικά μου παιχνίδια», από το βιβλίο Χάρων παιδείας, σε σημεία Ιουλίας Ηλιοπούλου, εκδ. Ήκτορος



Ξεκλειδώνω το κείμενο

1 Συμπλήρωσε τι κάνουν με τα γραμματόσημα τα πρόσωπα της ιστορίας.

Η κυρία	<ul style="list-style-type: none">Δείχνει στα παιδιάΚάθε φορά που τα παιδιά την επισκέπτονται
Ο Μίκης όταν ήταν παιδί	<ul style="list-style-type: none">.....
Ο Μίκης τώρα που είναι μεγάλος	<ul style="list-style-type: none">.....

2 Για ποιους λόγους η κυρία ήθελε να παρατείνει την παρουσία των παιδιών στο σπίτι της;

3 Πώς νιώθουν με την παρουσία της κυρίας τα παιδιά;

4 Ποιος είχε αρχικά τα γραμματόσημα; Ποιοι τα απέκτησαν στη συνέχεια; Βάλε στη σωστή σειρά τα πρόσωπα της παρένθεσης, (η Μαργαρίτα, ο Μίκης, η κυρία, τα εγγόνια του Μίκη)



Παρατηρώ και μαθαίνω

5 Συμπλήρωσε με τη λέξη που δείχνει πώς είναι:

τα μαλλιά της κυρίας: άσπρα
το πρόσωπο της κυρίας:
το φόρεμα της κυρίας:

Εμφάνιση



Συμπεριφορά

οι τρόποι της κυρίας:
η στοργή με την οποία περιποιόταν τα παιδιά:

6 Βρες στην τρίτη παράγραφο του κειμένου τις λέξεις που μας πληροφορούν:

για το μέγεθος του κουτιού: κουτί
για το υλικό από το οποίο ήταν φτιαγμένο: κουτί
για την εμφάνιση του κουτιού: κουτί



Οι λέξεις που συμπλήρωσες στις παραπάνω ασκήσεις λέγονται **επιθέτα**. Περιγράφουν τα ουσιαστικά και μας δίνουν πληροφορίες για αυτά.

7 Διάβασε το κείμενο και συμπλήρωσε τις παρακάτω προτάσεις απαντώντας στις ερωτήσεις που είναι στις παρενθέσεις.

Καθώς παίζαμε στην πλατεία (ποιανού;) **του** μια κυρία μός φώναξε απ' το παράθυρο (τίνος;) **του** της. Σήμερα το τετράδιο αυτό βρίσκεται φυλαγμένο στο σπίτι (ποιανής;) **της** μου της **Μαργαρίτας**.

Τα ουσιαστικά που συμπλήρωσες απαντώντας στις ερωτήσεις **ποιανού, ποιανής, τίνος** βρίσκονται σε γενική πτώση.



Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής

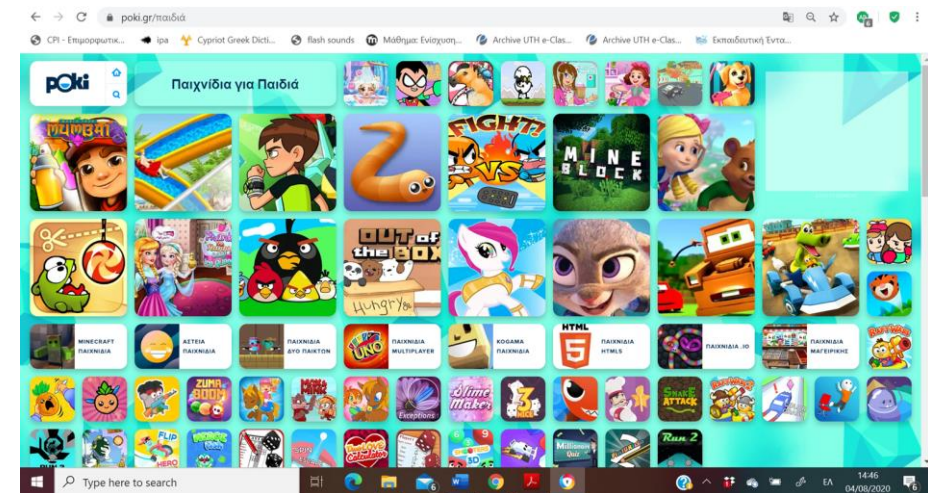
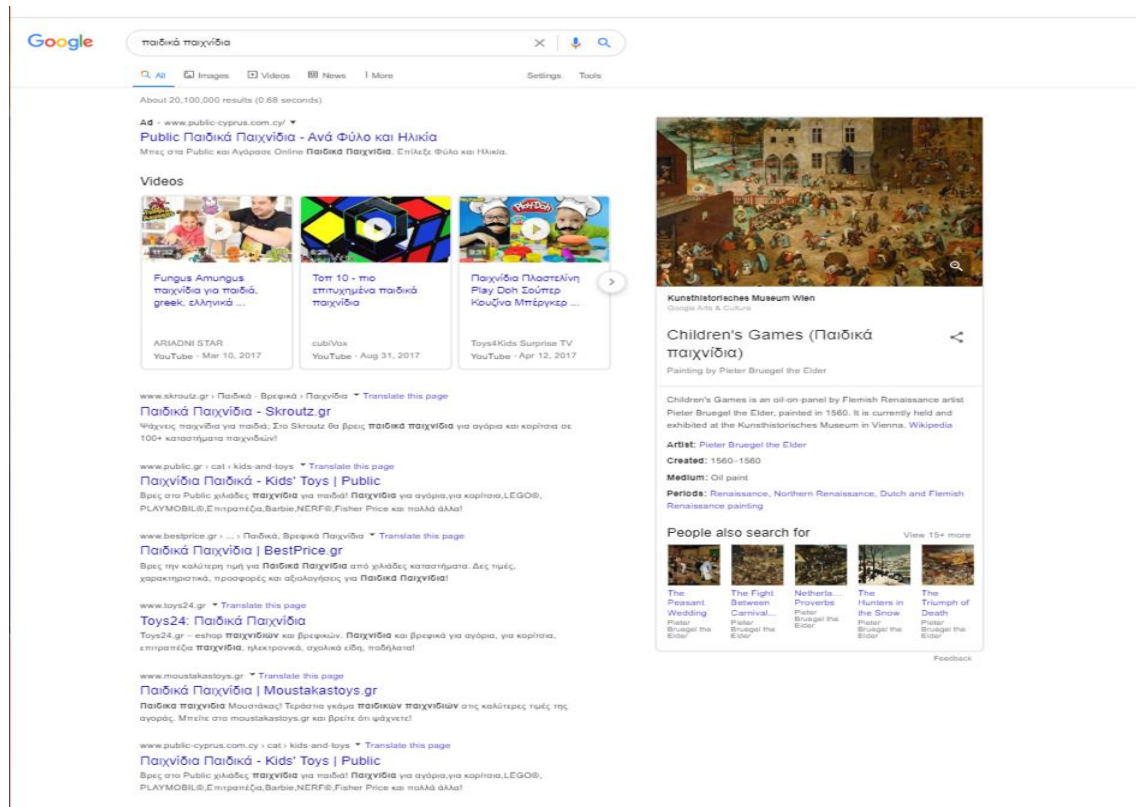
Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (2)

1. Προβάλλεται βίντεο με το αγαπημένο παιχνίδι ενός παιδιού (κείμενο “Lego Batman 3” που βρίσκεται αναρτημένο στην πλατφόρμα PALM: <https://www.palm-edu.eu/content/lego-batman-3/>) με στόχο να κινητοποιηθούν τα παιδιά και να προκύψει το θέμα του σημερινού μαθήματος. Ο/η εκπαιδευτικός κατευθύνει τη συζήτηση με ερωτήσεις που αφορούν τα παιχνίδια των παιδιών.
2. Ακολούθως, τα παιδιά καλούνται να μεταβούν στη σελίδα 36 του (ψηφιοποιημένου) διδακτικού εγχειριδίου. Γίνεται ανάγνωση του κειμένου, αρχικά, από τον/την εκπαιδευτικό στην ολομέλεια και, ακολούθως, από τους/τις μαθητές/τριες ατομικά. Αφού ολοκληρωθεί η ανάγνωση, γίνεται νοηματική επεξεργασία του κειμένου με βάση τις εξής τέσσερις διαστάσεις: εντοπισμός βασικών πληροφοριών, γενικότερη κατανόηση, ερμηνευτική και κριτική κατανόηση.

Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (3)

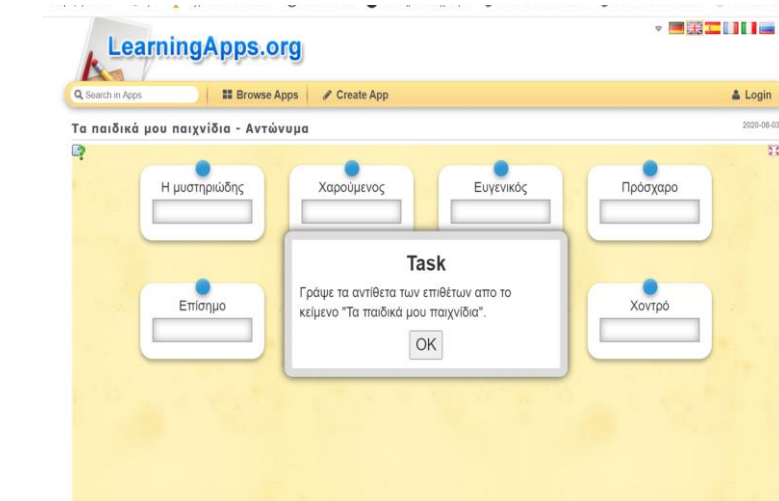
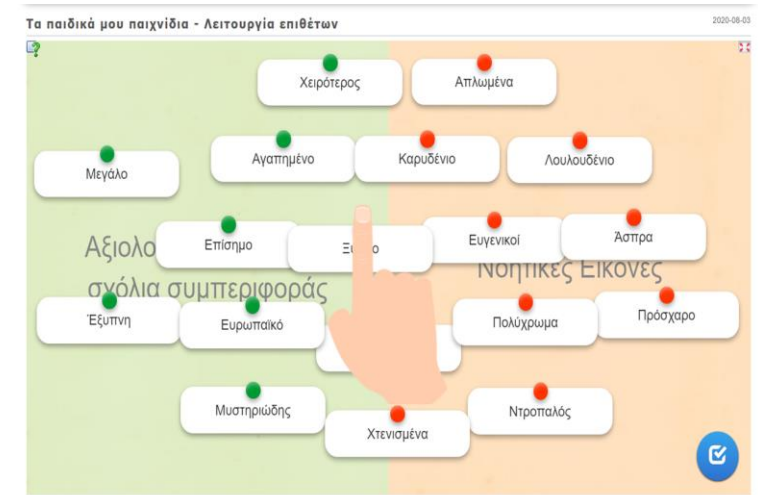
3. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να εκμεταλλευτεί τον παγκόσμιο ιστό (www.) για σκοπούς ερμηνείας του κειμένου (π.χ. παιχνίδια/συλλογές του χθες και του σήμερα) καλώντας τα παιδιά να κάνουν μια αναζήτηση με τον όρο “παιδικά παιχνίδια”.



Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (4)

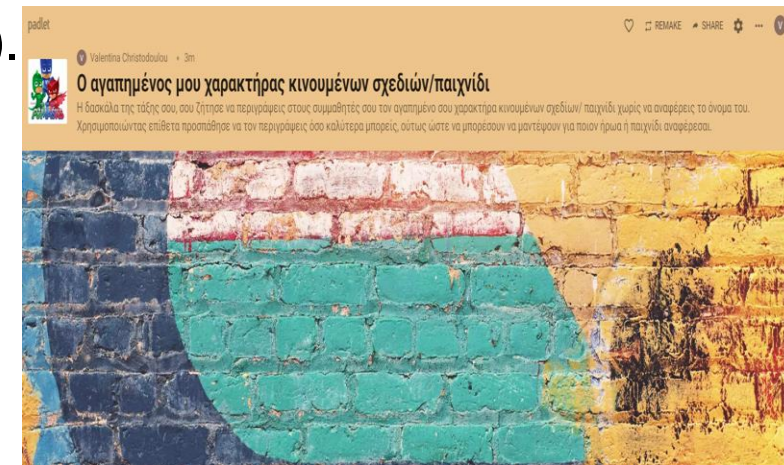
4. Ακολουθώς, γίνεται εντοπισμός των επιθέτων και αφαίρεσή τους με σκοπό να αναδειχθεί η λειτουργία τους στα αφηγηματικά κείμενα (εμπλουτισμός κειμένου με δημιουργία νοητικών εικόνων, με αξιολογικές κρίσεις και σχόλια της συμπεριφοράς των εκάστοτε ηρώων).
5. Τα παιδιά καλούνται να μεταβούν στο λογισμικό LearningApps ακολουθώντας το σύνδεσμο: <https://learningapps.org/display?v=p4zo5b6ka20> και να ασχοληθούν με μια δραστηριότητα η οποία εστιάζει στο διαχωρισμό των επιθέτων με βάση τη λειτουργία τους (επίθετα που αποδίδουν μια φυσική κατάσταση/χαρακτηριστικό και επίθετα που αντιπροσωπεύουν αξιολογικές κρίσεις και περιγραφές συμπεριφοράς).
6. Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να ολοκληρώσουν μια δραστηριότητα χρησιμοποιώντας αντώνυμα για τα διάφορα επίθετα του κειμένου προκειμένου να οδηγηθούν στη διαπίστωση ότι οι γλωσσικές επιλογές του συγγραφέα συνδέονται με την οπτική που θέλει να προβάλλει κάθε φορά (<https://learningapps.org/display?v=p7sboxmoan20>).



Επεξεργασία της Γλωσσικής Δομής

Ενδεικτική πορεία δραστηριοτήτων (5)

7. Τα παιδιά καλούνται να παρακολουθήσουν το βίντεο «Η κούκλα μου είναι ραμμένη στα χέρια και στα πόδια» (βρίσκεται αναρτημένο στην πλατφόρμα PALM: <https://www.palm-edu.eu/content/h-%ce%ba%ce%bf%cf%8d%ce%ba%ce%bb%ce%b1-%ce%bc%ce%bf%cf%85-%ce%b5%ce%af%ce%bd%ce%b1%ce%b9-%cf%81%ce%b1%ce%bc%ce%bc%ce%ad%ce%bd%ce%b7-%cf%83%cf%84%ce%b1-%cf%87%ce%ad%cf%81%ce%b9%ce%b1-%ce%ba%ce%b1%ce%b9/#tab-id-7>) και: (α) να απαντήσουν σε ερωτήσεις περιεχομένου (quiz) και (β) να επιλέξουν επίθετα για την ακριβή περιγραφή της κούκλας με βάση το βίντεο (δραστηριότητα 1).
8. Ως δραστηριότητα επέκτασης, καλούνται να περιγράψουν το αγαπημένο τους παιχνίδι ή ήρωα κινουμένων σχεδίων χρησιμοποιώντας επίθετα ούτως ώστε οι συμμαθητές τους να μπορέσουν να μαντέψουν σε ποιον/τι αναφέρονται (δραστηριότητα 2): η δραστηριότητα μπορεί να διεκπεραιωθεί στο Padlet ακολουθώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://padlet.com/christodoulouvalentina10/hbabfbqeb47u21r6>. Η δυνατότητα σχολιασμού, like, stars που παρέχει η εφαρμογή μπορεί να εξυπηρετήσει και σκοπούς ετεροαξιολόγησης.



Γενικά, στην Παραγωγή Γραπτού Λόγου

Διδασκαλία/μάθηση που εστιάζει σε:

- Συγκεκριμένο επικοινωνιακό σκοπό και ακροατήριο για το οποίο παράγεται ένα κείμενο, καθώς και την ιδιότητα/ταυτότητα με την οποία γράφει το παιδί-συγγραφέας.
- Είδη κειμένων και λειτουργίες τους σε συγκεκριμένο πλαίσιο.
- Χαρακτηριστικά που αφορούν τη δομή, το ύφος, το περιεχόμενο διαφορετικών ειδών κειμένου (κειμενικές συμβάσεις).
- Δυναμική/δημιουργική αξιοποίηση των συμβάσεων (όπου ενδείκνυται ή είναι δυνατό).
- Συνεχή κριτική ως αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του κειμένου, αλλά και ως κριτική τοποθέτηση απέναντι στο περιεχόμενό του.
- Σύνθεση κειμένων μέσα από διαδικασίες/φάσεις αρχικού σχεδιασμού, παραγωγής πρόχειρων κειμένων, διόρθωσης-αναθεώρησης των πρόχειρων κειμένων, και δημοσιοποίησης-κοινοποίησης τελικών κειμένων.

Παραγωγή Ψηφιακών Κειμένων

Παρουσίαση των εφαρμογών:

Toontastic <https://toontastic.withgoogle.com>

Book Creator <https://bookcreator.com>

Οι εφαρμογές αυτές επιτρέπουν στα παιδιά να:

- Γίνουν συγγραφείς/δημιουργοί κειμένων.
- Ξεδιπλώσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.
- Εξοικειωθούν με τη δομή της αφήγησης.
- Εμπλακούν σε μια ευχάριστη διαδικασία.
- Μοιραστούν τα κείμενα που θα δημιουργήσουν με τους/τις φίλους/ες τους.



- Η εφαρμογή **“Toontastic 3D”** σου δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσεις τα δικά σου τρισδιάστατα κείμενα, ζωγραφίζοντας το σκηνικό και επιλέγοντας τους χαρακτήρες οι οποίοι θα πρωταγωνιστήσουν στην ιστορία που θα δημιουργήσεις.
- Αφού επιλέξεις τους ήρωες που θα πρωταγωνιστήσουν στην ιστορία σου, τους δίνεις φωνή φτιάχνοντας τη δική σου φανταστική σειρά επεισοδίων, ενώ η εφαρμογή σε ηχογραφεί.
- Το τελικό προϊόν θα είναι ένα τρισδιάστατο βίντεο που θα μπορεί να αποθηκευτεί στη συσκευή που χρησιμοποίησες για τη δημιουργία του. Σου δίνεται, επίσης, η επιλογή να αναρτήσεις το βίντεο που έχεις δημιουργήσει σε διαδικτυακές πλατφόρμες.

Βήματα για τη δημιουργία 3D βίντεο (1):

1^ο βήμα: Επιλογή είδους ιστορίας

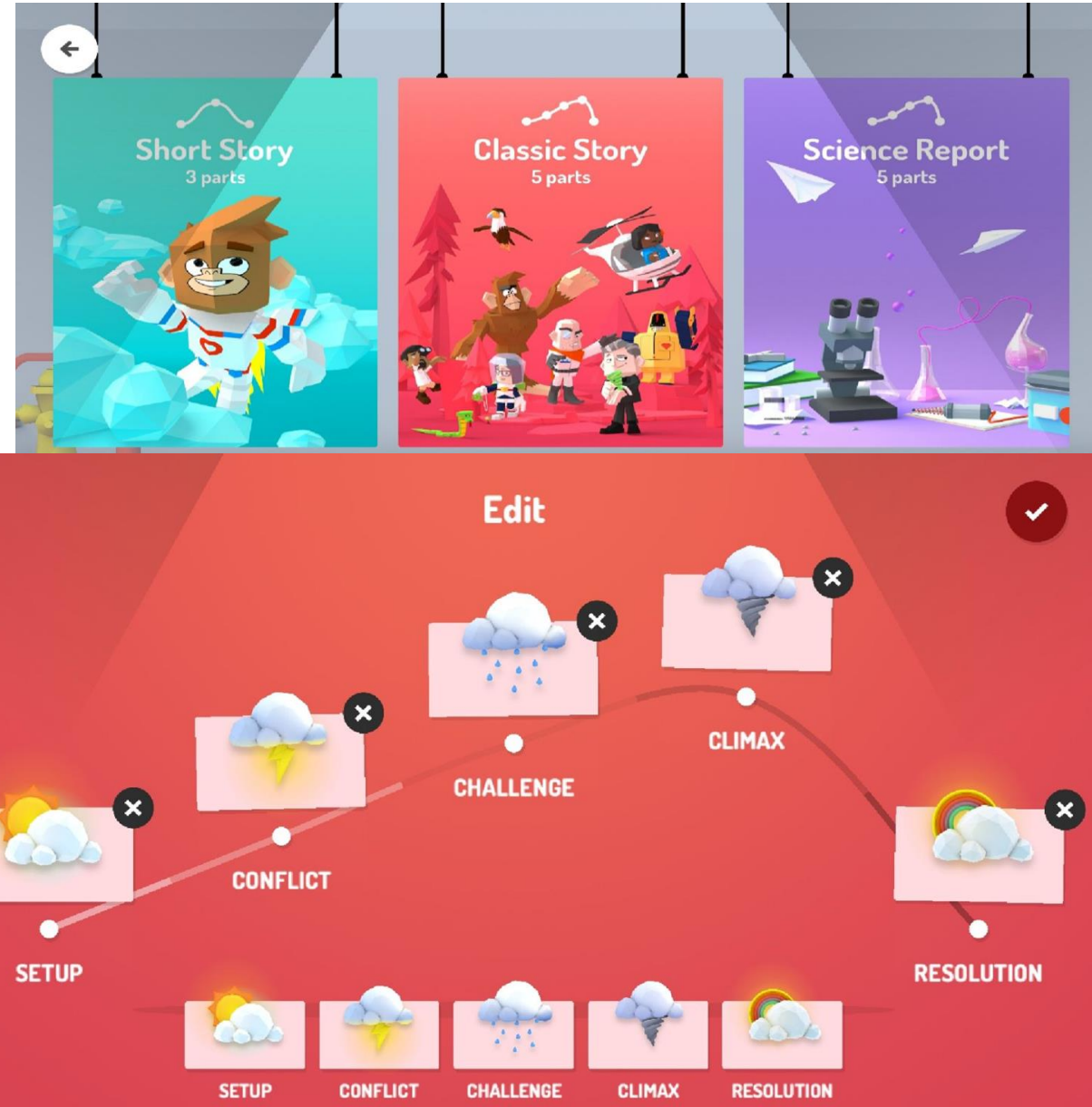
Δίνεται η δυνατότητα επιλογής στο χρήστη για δημιουργία:

- (α) Σύντομης ιστορίας (Short Story) με 3 επεισόδια
- (β) Κλασικής ιστορίας (Classic Story) με 5 επεισόδια
- (γ) Επιστημονικής έκθεσης (Science Report) με 5 μέρη

2^ο βήμα: Επιλογή δομής ιστορίας

Αν, για παράδειγμα, επιλεγεί η κλασική ιστορία με τα 5 επεισόδια, δίνεται η εξής προτεινόμενη δομή:

- (Α) Σκηνικό/Τοποθέτηση: χωροχρόνος & χαρακτήρες (Set Up)
- (Β) Πρόβλημα/Ένταση (Conflict)
- (Γ) Δράση (Challenge)
- (Δ) Κλιμάκωση προβλήματος (Climax)
- (Ε) Εξομάλυνση/Κατάληξη (Resolution)



Βήματα για τη δημιουργία 3D βίντεο (2):

3^ο βήμα: Επιλογή σκηνικού

Δίνεται η δυνατότητα επιλογής διαφορετικών σκηνικών, όπως για παράδειγμα, (1) Σχολείο (Dolores High School / CITY), (2) Διάστημα (Curiosity Crater / SPACE, (3) Βυθός (Cyan Sea / ATLANTIS), κ.ά. αλλά και η δυνατότητα διαμόρφωσης του δικού σου σκηνικού.

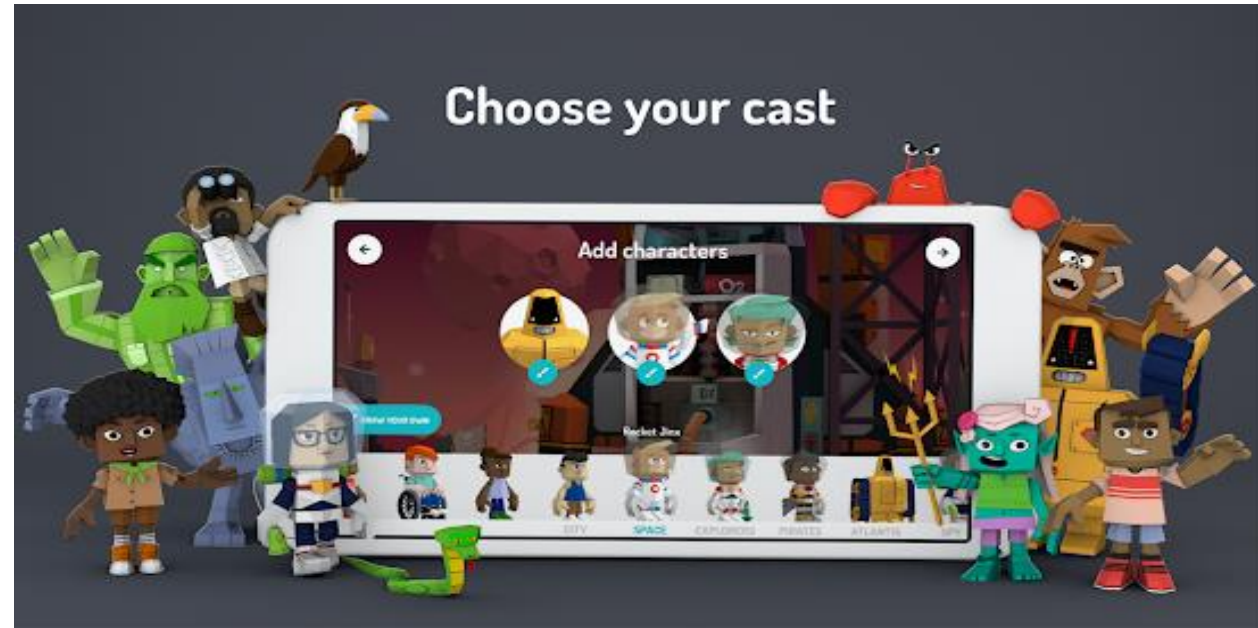


Βήματα για τη δημιουργία 3D βίντεο (3):

4^ο βήμα: Επιλογή χαρακτήρων

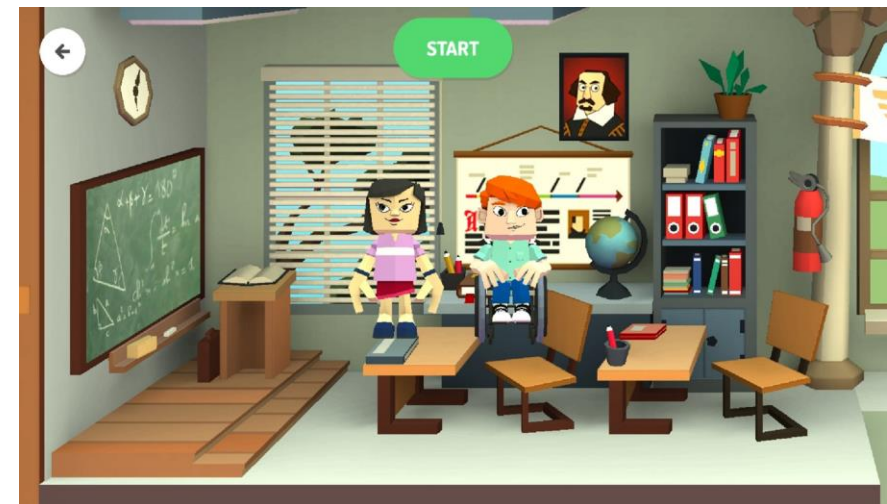
Αν, για παράδειγμα, επιλέξεις το σκηνικό «Σχολείο», μπορείς να επιλέξεις όσους και όποιους θέλεις από τους εξής χαρακτήρες: Estelle, Troy, Twisty, Neil, Zags, Josh, Alex, Maria, Harrison για να πρωταγωνιστήσουν σε κάθε επεισόδιο της ιστορίας που θα δημιουργήσεις. Μπορείς, επίσης, να εντάξεις τον εαυτό σου στην ιστορία, ανεβάζοντας μια φωτογραφία σου.

Για κάθε επεισόδιο γίνεται η επιλογή των χαρακτήρων που θα εμφανιστούν και ακολούθως καλείσαι να πατήσεις το START για να ξεκινήσει η ηχογράφηση της αφήγησής σου από την εφαρμογή.



5^ο βήμα: Μουσική υπόκρουση

Υπάρχουν διάφορες επιλογές από μελωδίες που μπορούν να «ντύσουν» μουσικά την αφήγησή σου.



Ενδεικτική Πορεία Διδασκαλίας

Ενότητα «Πάλι Μαζί!» | Σχολικό Εγχειρίδιο: Γλώσσα Γ' Δημοτικού: «Τα απίθανα μολύβια» (Α' Τεύχος), σελ. 10-27.



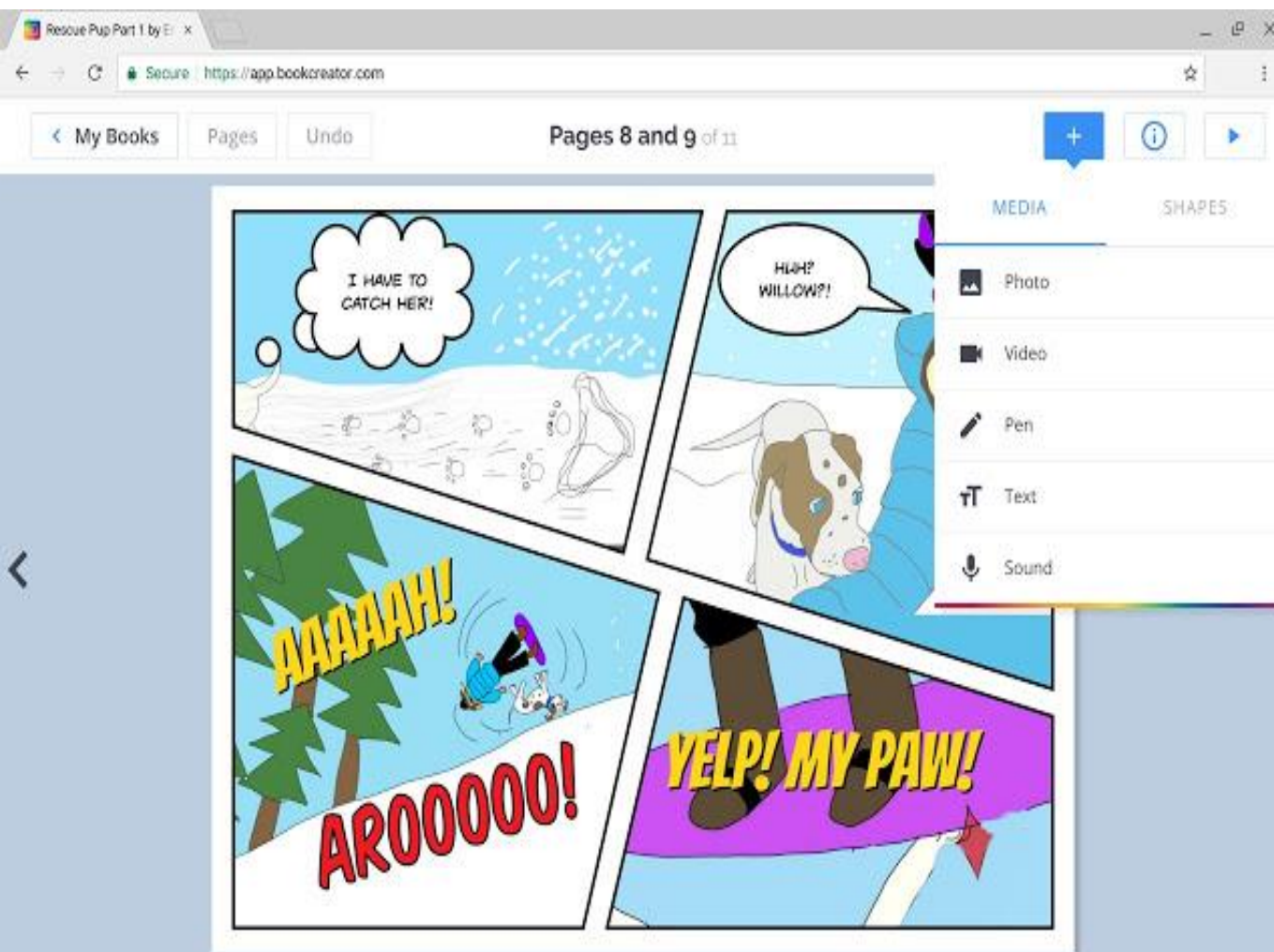
Η δημιουργία ενός βίντεο κινουμένων σχεδίων από κάθε μαθητή/τρια μπορεί να αποτελέσει το τελικό προϊόν μιας σειράς γλωσσικών μαθημάτων μετά την επιστροφή των παιδιών στο σχολείο τον Σεπτέμβρη.

Δίνεται στα παιδιά το εξής **επικοινωνιακό πλαίσιο** για τη δημιουργία ψηφιακών κειμένων:

Η φετινή σχολική χρονιά που μόλις ξεκίνησε είναι μια ιδιαίτερη χρονιά. Οι τάξεις είναι οργανωμένες διαφορετικά και παιδιά και εκπαιδευτικοί ακολουθούν διαφορετικούς τρόπους συμπεριφοράς ένεκα της πανδημίας. Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή “Toontastic 3D” για να δημιουργήσετε ένα βίντεο το οποίο θα παρουσιάζει μια σειρά τριών, τουλάχιστον, επεισοδίων για να δείξετε στους γονείς σας κάποιους καινούργιους τρόπους συμπεριφοράς που ακολουθούμε φέτος στην τάξη και το σχολείο μας (π.χ. καθόμαστε μόνοι/ες μας στο θρανίο, πλένουμε/απολυμαίνουμε τα χέρια μας μετά το διάλειμμα). Διαλέξτε τους ήρωες που είναι διαθέσιμοι από την εφαρμογή για να αναπαραστήσετε τους/τις συμμαθητές/τριές και τις/τους δασκάλες/ους σας.



BOOK CREATOR



- Η εφαρμογή “Book Creator” είναι ένα απλό εργαλείο για τη δημιουργία ψηφιακών διαδραστικών βιβλίων.
- Μπορείς να συνδυάσεις (ρηματικό) κείμενο, ήχο και εικόνα για να δημιουργήσεις παραμύθια, επιστημονικά βιβλία, συλλογές με εικαστικές δημιουργίες, βιβλία κοινωνικού ή αθλητικού περιεχομένου, κ.ά.
- Μπορείς να δημιουργήσεις διδακτικό υλικό ή να δώσεις την ευκαιρία στους μαθητές σου να δημιουργήσουν τα δικά τους βιβλία.
- Παραδείγματα βιβλίων που έχουν δημιουργήσει μαθητές και εκπαιδευτικοί από (αγγλόφωνα) δημοτικά σχολεία είναι διαθέσιμα στον παρακάτω σύνδεσμο: <https://bookcreator.com/resources-for-teachers/elementary/>

Βήματα για τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου (1):

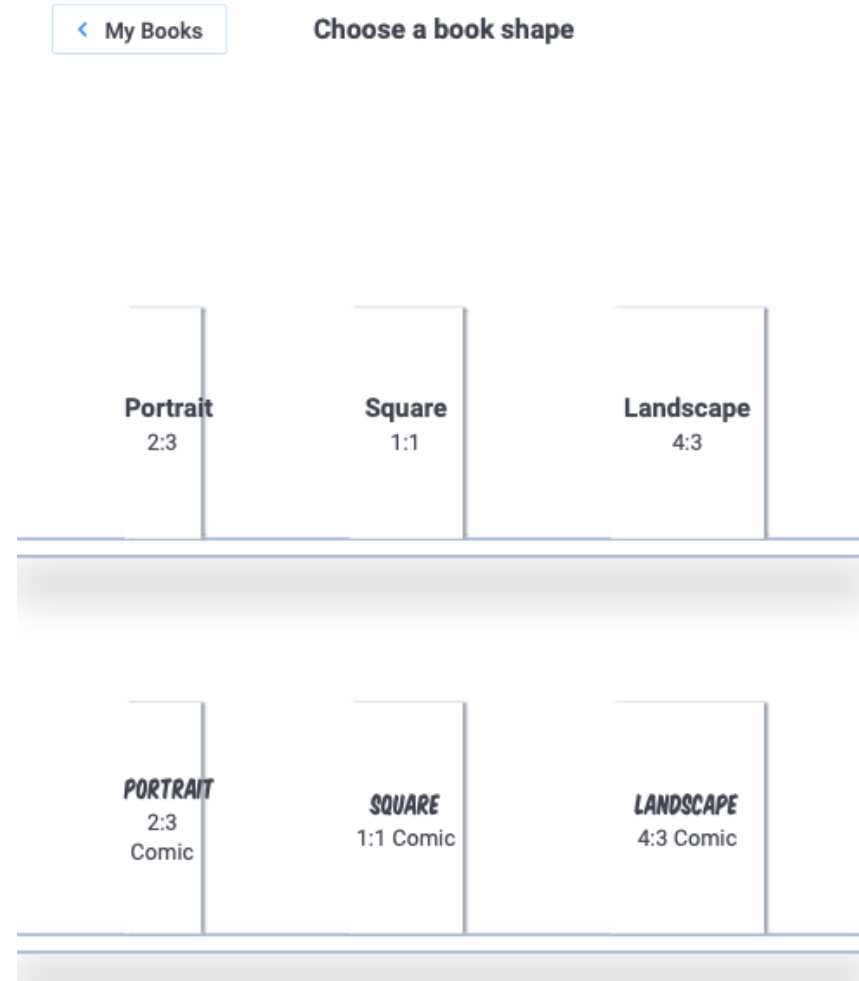
1^ο βήμα: Επιλογή σχήματος και μορφής βιβλίου

(α) ορθογώνιο portrait

(β) ορθογώνιο landscape

(γ) τετράγωνο

Καθεμιά από τις παραπάνω επιλογές σου επιτρέπει να δώσεις στο βιβλίο σου (και) τη μορφή κόμικ.



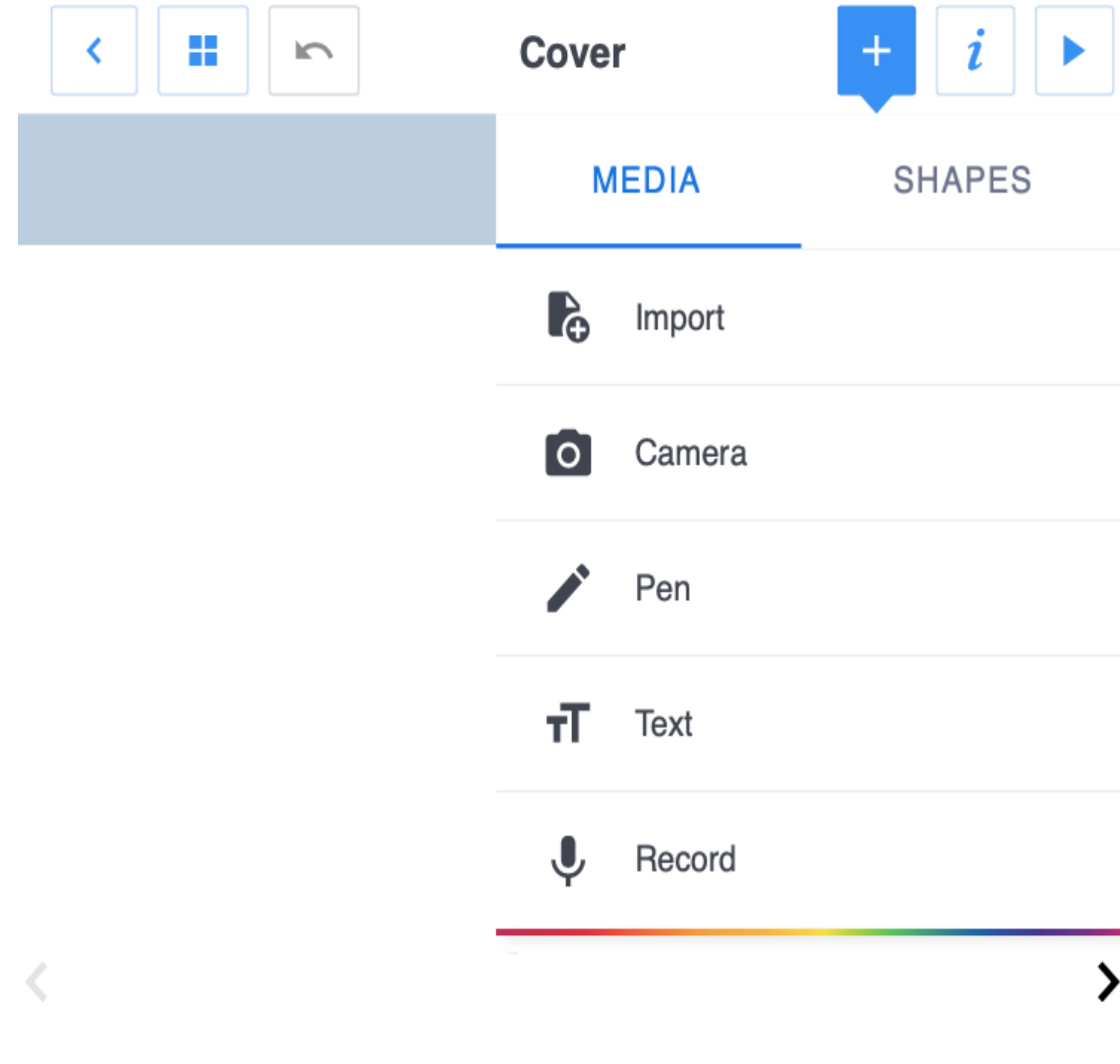
Βήματα για τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου (2):

2^ο βήμα: Διαμόρφωση εξωφύλλου & σελίδων

Η εφαρμογή σου επιτρέπει να:

- ανεβάσεις φωτογραφίες και άλλα αρχεία που βρίσκονται αποθηκευμένα στον υπολογιστή σου (Import)
- φωτογραφήσεις ή βιντεογραφήσεις τον εαυτό σου ή την ομάδα σου (Camera: take picture | record video)
- σχεδιάσεις (Pen)
- προσθέσεις ρηματικό κείμενο (Text)
- ηχογραφήσεις (Record)

για τη διαμόρφωση των σελίδων του διαδραστικού σου βιβλίου.

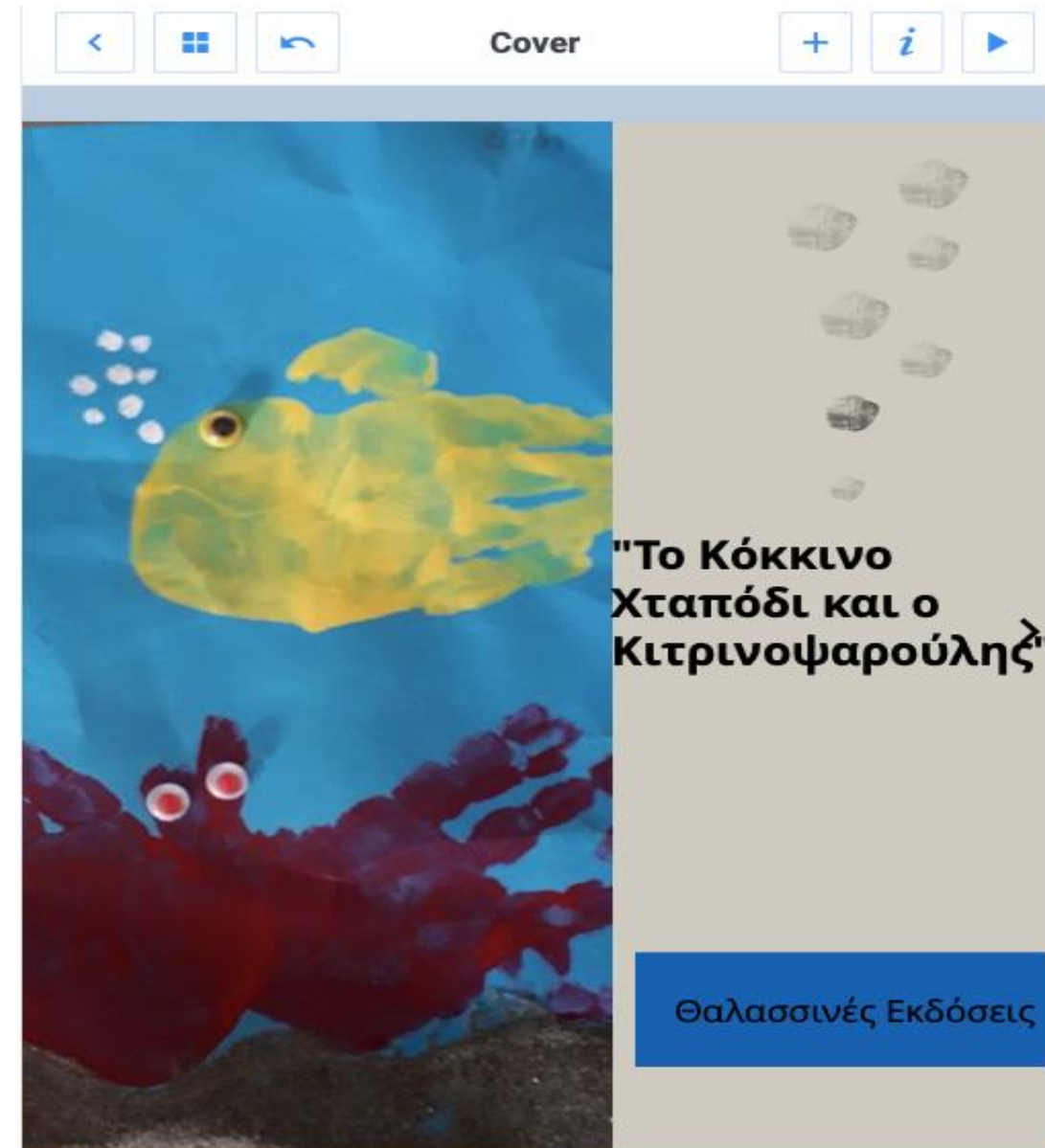


Βήματα για τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου (3):

Παράδειγμα: Διαμόρφωση εξωφύλλου

Για το διπλανό εξώφυλλο:

- ανεβάσαμε φωτογραφία μιας εικαστικής δημιουργίας της μαθήτριας (Import)
- προσθέσαμε τον τίτλο (Text)
- προσθέσαμε ένα μπλε τετράγωνο (Shapes) στο οποίο μπορείς να γράψεις απευθείας
- ζωγραφίσαμε μπουρμπουλήθρες (Pen)

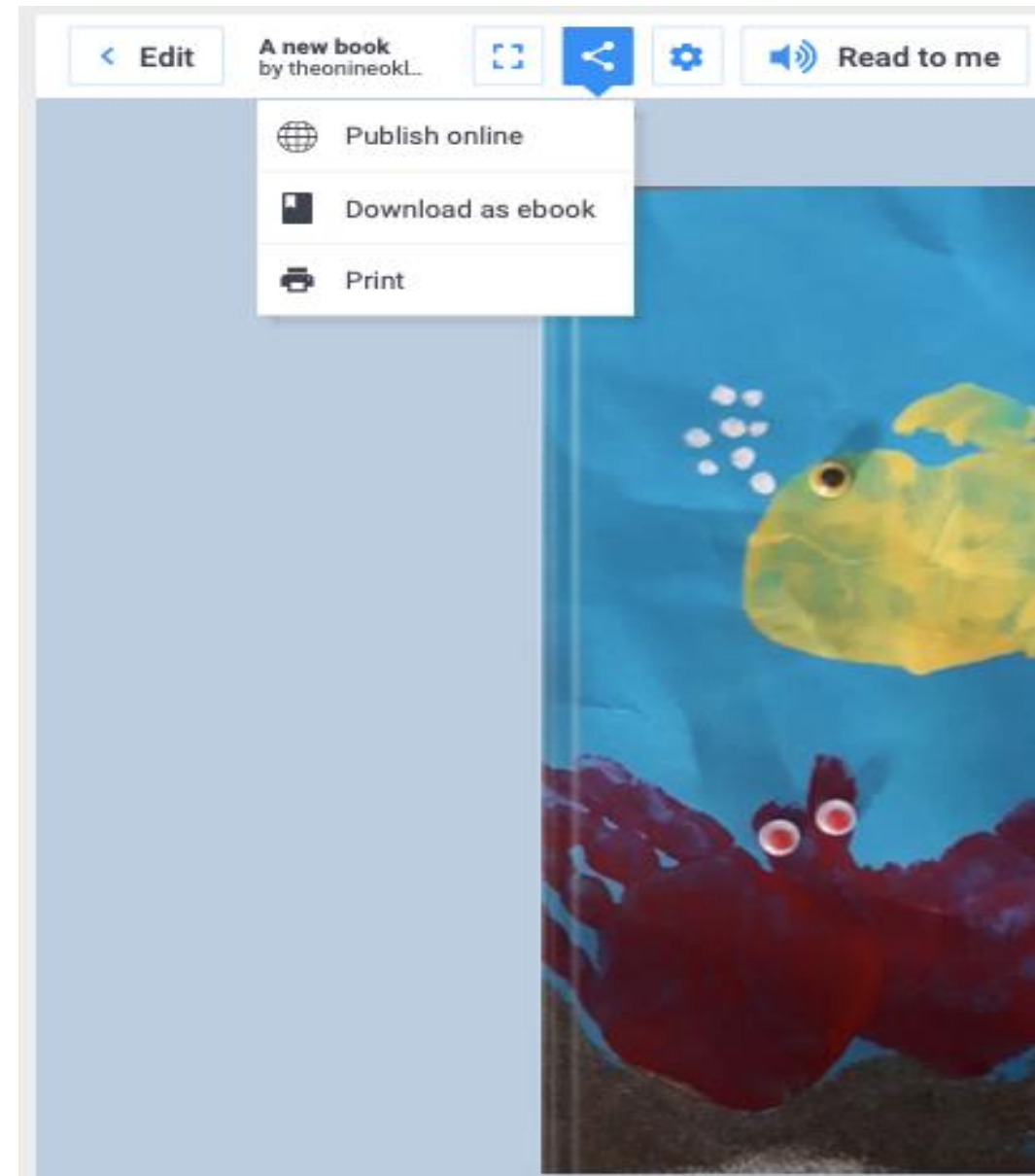


Βήματα για τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου (4):

3^ο βήμα: Έκδοση

Η εφαρμογή σου επιτρέπει να:

- δημοσιεύσεις το βιβλίο διαδικτυακά (Publish online)
- κατεβάσεις το βιβλίο στον υπολογιστή ή στην ταμπλέτα σου - ηλεκτρονικό βιβλίο (Download as ebook)
- τυπώσεις το βιβλίο (Print)



Ενδεικτική Πορεία Διδασκαλίας

Η δημιουργία ενός διαδραστικού βιβλίου από κάθε μαθητή/τρια μπορεί να αποτελέσει το τελικό προϊόν μιας σειράς γλωσσικών μαθημάτων μετά την επιστροφή των παιδιών στο σχολείο τον Σεπτέμβρη.

Σχολικό Εγχειρίδιο: Γλώσσα Δ' Δημοτικού: «Πετώντας με τις λέξεις» (Α' Τεύχος)

Δίνεται στα παιδιά το εξής **επικοινωνιακό πλαίσιο** για τη δημιουργία ψηφιακών κειμένων:

Οι πρώτες μέρες μετά την επιστροφή στο σχολείο είναι μια περίοδος όπου τα παιδιά διηγούνται το ένα στο άλλο ιστορίες από το πώς πέρασαν το καλοκαίρι τους. Βέβαια, είναι δύσκολο να πουν όλοι/ες σε όλους/ες τις δικές τους ιστορίες. Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή “Book Creator” για να δημιουργήσετε ένα ψηφιακό βιβλίο με τις αναμνήσεις σας από το φετινό καλοκαίρι για να φτιάξουμε όλοι/ες μαζί μια διαδικτυακή βιβλιοθήκη με καλοκαιρινές ιστορίες της τάξης μας. Στην επόμενη (τηλε)συνάντηση ο/η καθένας/καθεμιά σας θα μας διηγηθεί μια καλοκαιρινή ιστορία συμμαθητή/τριας του που του/της θύμισε το δικό του/της καλοκαίρι.

Ενδεικτική Πορεία Διδασκαλίας - μετά από τον καθορισμό επικοινωνιακού πλαισίου (1)

Πριν ξεκινήσουν την παραγωγή των ψηφιακών τους κειμένων στα δυο παραδείγματα πιο πάνω, τα παιδιά:

- διαβάζουν κείμενα ώστε να εξοικειωθούν με το θέμα και να συλλέξουν πληροφορίες που αφορούν το περιεχόμενο του δικού τους κειμένου. Για παράδειγμα,
 - μελετούν σχετικές οδηγίες και μέτρα για προστασία από την ίωση, μέσα από κείμενα διαφορετικών ειδών (επίσημες ανακοινώσεις, έντυπες ή και ψηφιακές διαφημίσεις, αφίσες, τηλεοπτικές συνεντεύξεις αρμοδίων, κ.λπ.) και που έχουν δημοσιευτεί από διαφορετικούς φορείς ή και συγγραφείς (αρμόδια υπουργεία, οργανώσεις ή ακόμα και το ίδιο το σχολείο εάν έχει καταλήξει σε σχετικά κείμενα με συστάσεις). Μπορούν να συμπληρώσουν τις πληροφορίες που θα συλλέξουν από τα κείμενα, μέσα από συνεντεύξεις με άτομα από τη διεύθυνση και το προσωπικό του σχολείου, αλλά και με παιδιά, νοουμένου ότι οι τρόποι συμπεριφοράς που θα παρουσιάσουν στο δικό τους κείμενο αφορούν το σχολείο και την τάξη.
 - περιγράφουν φωτογραφίες τους από το καλοκαίρι ή και διενεργούν μίνι συνεντεύξεις μεταξύ τους σχετικά με το πώς πέρασαν το καλοκαίρι. Για προετοιμασία, μπορεί να γίνει συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης για το τι μπορεί να ρωτήσουν αλλά και να παρακολουθήσουν σύντομα ειδησεογραφικά ρεπορτάζ που περιλαμβάνουν παρόμοιου τύπου συνομιλίες.
- παρακολουθούν σύντομα βίντεο (παράδειγμα ToonTastic) και εξετάζουν ψηφιακά βιβλία (παράδειγμα BookCreator) με περιεχόμενο παρόμοιο με αυτό που θα πρέπει να περιλαμβάνει το δικό τους ψηφιακό κείμενο, και διακρίνουν μεταξύ αποτελεσματικών και μη κειμένων, συζητώντας τόσο το περιεχόμενο όσο και τις σημειωτικές επιλογές των δημιουργών.

Ενδεικτική Πορεία Διδασκαλίας - μετά από τον καθορισμό επικοινωνιακού πλαισίου (2)

- συγκεντρώνουν τις πληροφορίες αυτές, αξιοποιώντας και εργαλεία που αφορούν την κατανόηση κειμένων (π.χ. βένεια διαγράμματα, T-charts) και αρχίζουν να οργανώνουν το κείμενο τους σχηματικά και σε έντυπη μορφή (π.χ. χρησιμοποιώντας film strips ή storyboards).
- εστιάζοντας σε “πρότυπα” (καλά παραδείγματα) ψηφιακά κείμενα του είδους που ενδιαφέρει σε κάθε περίπτωση, αναλύουν σε βάθος τα σχετικά σταθερά χαρακτηριστικά του (κειμενικές συμβάσεις) τα οποία θα μπορούν να αξιοποιήσουν και στην παραγωγή του δικού τους κειμένου. Η συζήτηση μπορεί να περιλάβει και αναφορά σε τρόπους με τους οποίους αυτές οι συμβάσεις μπορούν να αξιοποιηθούν δημιουργικά.
 - Μπορούν να συγκεντρώσουν τα στοιχεία αυτά σε κατάλογο ή πίνακα για να τα αξιοποιήσουν αργότερα σε αυτο-αξιολόγηση ή και ετερο-αξιολόγηση πρόχειρών τους κειμένων.
- ατομικά, συνεταιριστικά ή και με την εκπαιδευτικό, διερευνούν τις δυνατότητες και λειτουργίες της εφαρμογής που θα χρησιμοποιήσουν, ενώ θα μπορούσαν να ετοιμάσουν ως ολομέλεια και υπό την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού ένα κοινό βίντεο (για το ίδιο ή άλλο θέμα).

Τα παιδιά παράγουν το αρχικό/πρόχειρο ψηφιακό τους κείμενο ακολουθώντας τα βήματα που περιγράφονται πιο πάνω, το αξιολογούν (ή και αξιολογούν κείμενα άλλων παιδιών) με βάση τη συζήτηση που θα έχει προηγηθεί, και προχωρούν σε διορθώσεις και ανατυπώσεις του κειμένου μέχρι που να θεωρήσουν ότι έχει φτάσει στην τελική του μορφή. Μετά την κοινοποίηση των κειμένων, μπορούν να συζητήσουν για το πώς εκλήφθηκε από το ακροατήριο (εάν το γνωρίζουν), καθώς και για το πώς θα μπορούσαν να το επεκτείνουν τόσο από πλευράς περιεχομένου όσο και από πλευράς δομής.

III. Ψηφιακή πλατφόρμα για διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

- Περιγραφή πλατφόρμας
- Παράδειγμα αυθεντικού κειμένου
- Τύποι δραστηριοτήτων
- Δυνατότητες πλατφόρμας

Πλατφόρμα Εκμάθησης Γλωσσών PALM (PROMOTING AUTHENTIC LANGUAGE ACQUISITION IN MULTILINGUAL CONTEXTS)

- Πλατφόρμα για την εκμάθηση της Ελληνικής ως δεύτερης.
- Βάση αυθεντικών κειμένων & γλωσσικών δραστηριοτήτων τα οποία δημιουργήθηκαν από φυσικούς ομιλητές ηλικίας 6-14 ετών.
- Προφορικά/γραπτά κείμενα, πολυτροπικά κείμενα, ποικιλία κειμενικών ειδών, κοινωνικά θέματα τοπικής ή παγκόσμιας κοινότητας κοντά στα ενδιαφέροντα των παιδιών.
- Ποικιλία δραστηριοτήτων βασισμένων στα κείμενα για εκμάθηση και διδασκαλία της γλώσσας στόχου.
- Δραστηριότητες που αφορούν κατανόηση κειμένου, εκμάθηση λεξιλογίου και γλωσσικές δομές.
- 4 τύποι δραστηριοτήτων: Quiz, Do, Classroom Task, Gamification.



Σύνδεσμος πρόσβασης:

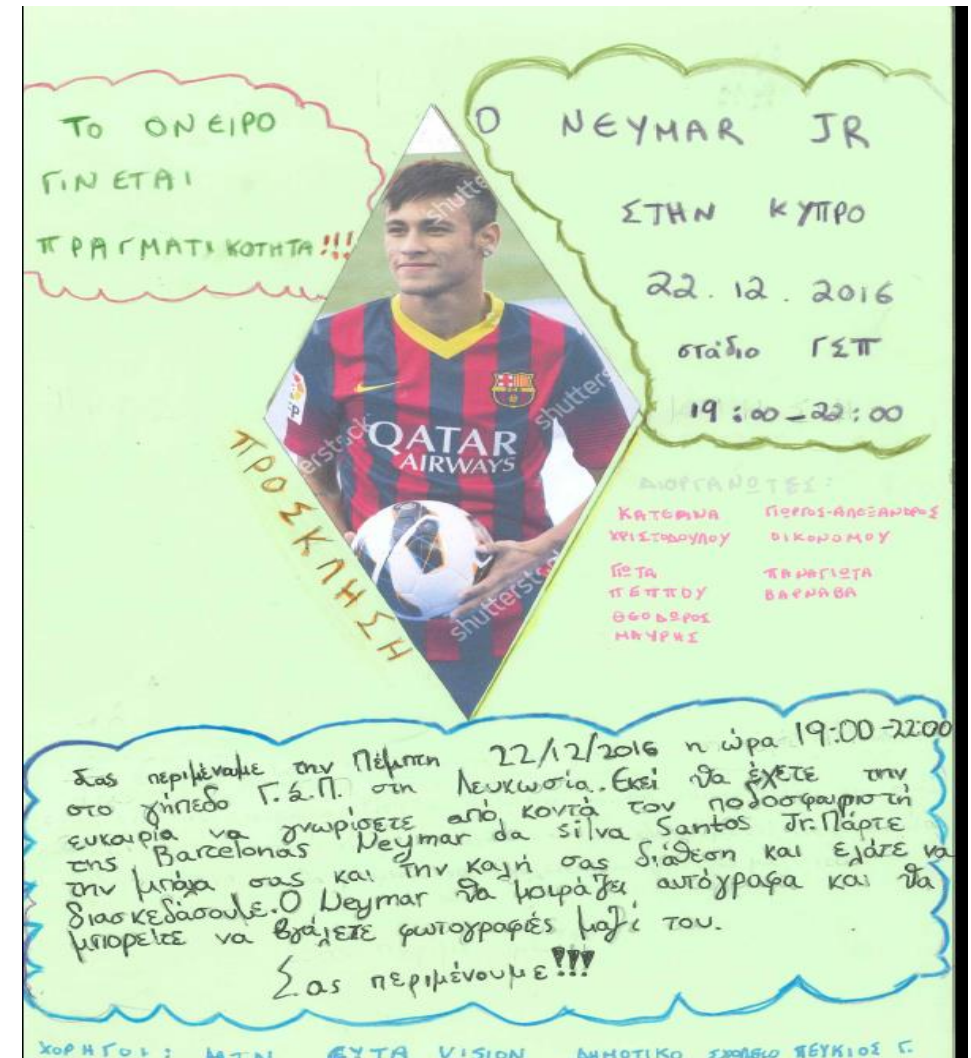
<https://www.palm-edu.eu>

Πλατφόρμα Εκμάθησης Γλωσσών PALM (PROMOTING AUTHENTIC LANGUAGE ACQUISITION IN MULTILINGUAL CONTEXTS)

ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ:
ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ [ΤΑΞΗ Γ']

ΕΠΙΠΕΔΟ A2

ΥΛΙΚΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ
ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ PALM
<https://www.palm-edu.eu>



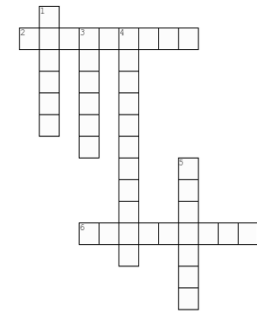
Πλατφόρμα Εκμάθησης Γλωσσών PALM (PROMOTING AUTHENTIC LANGUAGE ACQUISITION IN MULTILINGUAL CONTEXTS)

Τύποι δραστηριοτήτων:

- Quiz: κλειστού τύπου δραστηριότητες με δυνατότητα άμεσης ανατροφοδότησης.
- Do: ανοικτού τύπου δραστηριότητες - η ανατροφοδότηση παρέχεται από την εκπαιδευτικό.
- Classroom task: δραστηριότητες για χρήση στη συμβατική τάξη.
- Gamification: ψηφιακές παιγνιδοποιημένες δραστηριότητες.



Συμπληρώστε το σταυρόλεξο

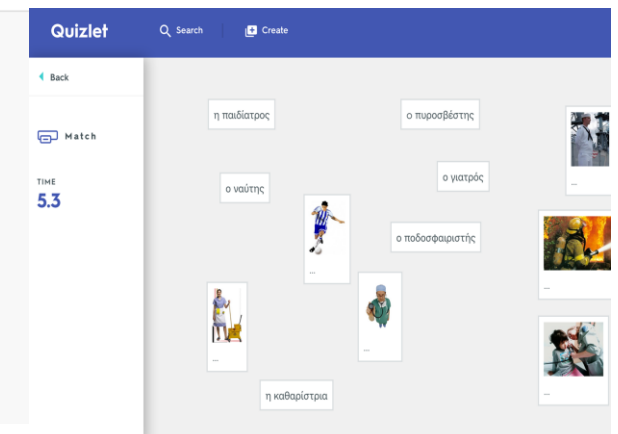
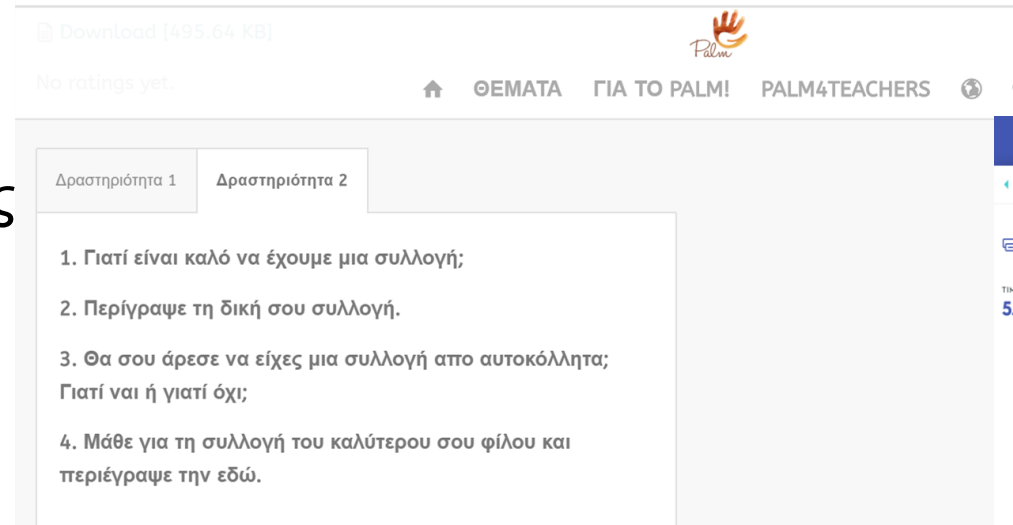


Οριζόντια

2. Μια από τις τέσσερις εποχές
6. Δίνω κάτι σε κάποιον και αυτός μου δίνει κάτι παρόμοιο

Κάθετα

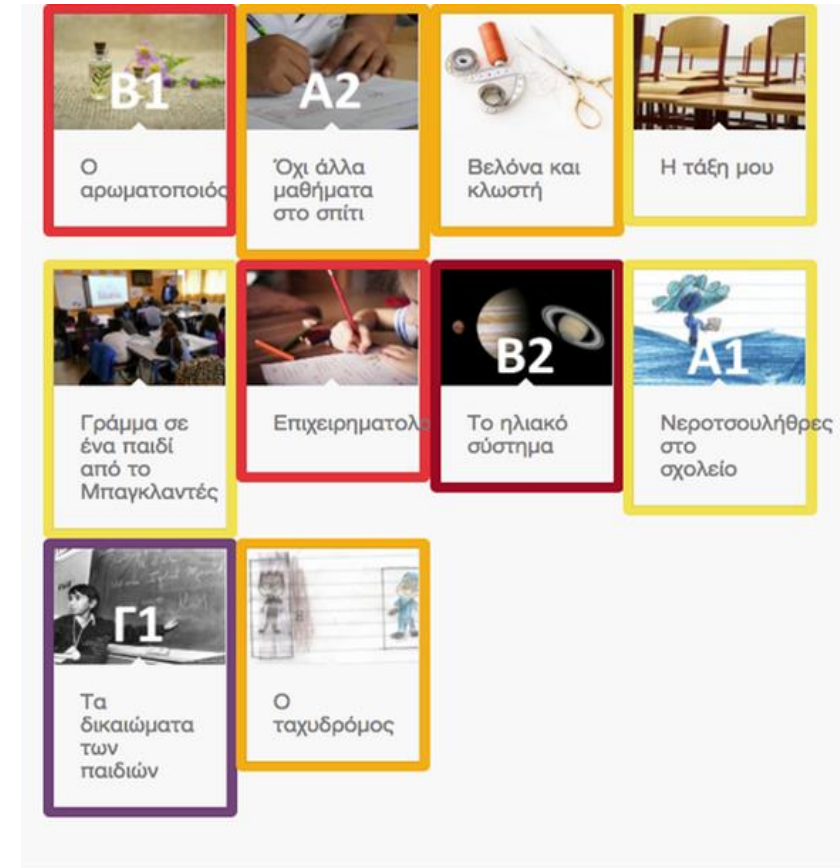
1. Δίνω ως δώρο
3. Κατηγορίες
4. Κομμάτι από χαρτί που κολλείται σε διάφορες επιφάνειες και από τη μία πλευρά του έχει κόλλα
5. Συγκέντρωση παρόμοιων αντικειμένων



Πλατφόρμα Εκμάθησης Γλωσσών PALM (PROMOTING AUTHENTIC LANGUAGE ACQUISITION IN MULTILINGUAL CONTEXTS)

Πλεονεκτήματα:

- Πλούσια πηγή αυθεντικών κειμένων
- Χρήσιμο εργαλείο για σκοπούς διαφοροποίησης (ιδιαίτερα για παιδιά μεταναστευτικής βιογραφίας)
- Διαχωρισμός κειμένων και δραστηριοτήτων ανα θεματική ενότητα και ανά επίπεδο γλωσσομάθειας.



Σύνδεσμος πρόσβασης:

<https://www.palm-edu.eu>

IV. [Ως κατακλείδα] Επιλογή κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών για αξιοποίηση στο γλωσσικό μάθημα

- ▶ Παρά την έκρηξη στον αριθμό των «εκπαιδευτικών» ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών και την ποικιλία ως προς το περιεχόμενό τους (παιχνίδια εκμάθησης λέξεων, γραμμάτων, γραμματικών κανόνων, μαθηματικών γνώσεων, κτλ., μνήμης, ανάγνωσης, παζλ, κ.ο.κ.), εκφράζονται επιφυλάξεις για την εκπαιδευτική/παιδαγωγική αξία τους.
 - ▶ Πολλές θεωρούνται ότι είναι αναπτυξιακά ακατάλληλες, ότι ευνοούν τη μηχανιστική εξάσκηση, ότι δεν παρέχουν πλαίσιο, ότι προωθούν τη συνεχή αξιολόγηση, και ότι στηρίζονται σε περιοριστικές εννοιολογήσεις της γλώσσας και του γραμματισμού.

Τα ψηφιακά εργαλεία και εφαρμογές από μόνα/ες τους δεν μπορούν να αποτελέσουν μέσο αναπλαισίωσης του γλωσσικού μαθήματος στην ψηφιακή εποχή.

→ Διπλή αφετηρία για την επιλογή και αξιοποίηση εργαλείων και εφαρμογών στο γλωσσικό μάθημα:

1. Τι γνωρίζουμε για το πώς μαθαίνουν τα παιδιά (*μέσα από δημιουργικές, συχνά παιγνιώδεις διαδικασίες, που ευνοούν τον πειραματισμό, αξιοποιούν πολλαπλά κανάλια επικοινωνίας, τοποθετούνται σε δραστηριότητες που έχουν νόημα για τα παιδιά*)
2. Τι γνωρίζουμε για τις διαφορετικές πιθανότητες που προσφέρουν διαφορετικές προσεγγίσεις διδασκαλίας της γλώσσας (*δομιστικές, επικοινωνιακές, λειτουργικές, κριτικές*)

Ερωτήματα που μπορούν να απασχολήσουν στην επιλογή ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών στο μάθημα της γλώσσας (1)

- Τι είδους πρακτικές γραμματισμού (παραγωγής και κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου) ευνοούνται ή προωθούνται μέσω της συγκεκριμένης εφαρμογής;
 - Τι καλείται να διαβάσει, να κατανοήσει/αναλύσει, να χρησιμοποιήσει, να παράγει ως λόγο/κείμενο το παιδί;
 - Σε ποιο βαθμό ευνοεί η εφαρμογή την έκφραση και επικοινωνία μέσω διαφορετικών σημειωτικών τρόπων (π.χ., μουσική, εικόνα, λέξεις, ηχητικά εφέ, animation)
- Ποια η σχέση της εφαρμογής ως κειμένου με γραπτά/έντυπα κείμενα;
 - Αποτελεί η εφαρμογή την ψηφιακή/ψηφιοποιημένη εκδοχή ενός βιβλίου ή ενός φύλλου εργασίας;
 - Σε ποιο βαθμό διαφέρουν οι πρακτικές γραμματισμού στις οποίες εμπλέκονται τα παιδιά μέσω της εφαρμογής σε σχέση με το τι θα έκαναν με έντυπα υλικά (τετράδια, φύλλα εργασίας, βιβλία);
 - Επιτρέπει η εφαρμογή επέκταση του περιεχομένου, της δράσης/μάθησης εκ μέρους του παιδιού και της αλληλεπίδρασης (με πρόσθετο περιεχόμενο ή και άλλους/ες χρήστες/τριες) που δε θα ήταν δυνατή με τη χρήση έντυπων υλικών μόνο (π.χ., μέσω υπερσυνδέσμων, ή και portals όπως στην περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών);

Ερωτήματα που μπορούν να απασχολήσουν στην επιλογή ψηφιακών εργαλείων και εφαρμογών στο μάθημα της γλώσσας (2)

- Κινητοποιούνται τα παιδιά ώστε να χρησιμοποιούν την εφαρμογή με ουσιαστικό τρόπο;
 - Εμπνέει τα παιδιά να συνεχίσουν να τη χρησιμοποιούν και να μαθαίνουν;
 - Θα ενδιαφέρονταν να παίξουν με την εφαρμογή έξω και πέρα από το σχολείο;
- Μέσω της εφαρμογής, ποιες γνώσεις και δεξιότητες για τη γλώσσα και τον γραμματισμό προωθούνται;
 - Τυπικές/απλουστευμένες/αποπλαισιωμένες γνώσεις ή έννοιες (π.χ. γράμματα, ορθογραφία λέξεων, λεξιλόγιο);
 - Παραγωγή αυθεντικού και πλαισιωμένου λόγου, δυνατότητες δημιουργικής εμπλοκής και επέκτασης του περιεχομένου;
 - Δυνατότητες κοινοποίησης, αναζήτησης και παροχής ανατροφοδότησης από προκαθορισμένο ακροατήριο;
- Ποιος είναι ο βαθμός και οι διαστάσεις εμπλοκής των παιδιών με την εφαρμογή;
 - Επιτρέπεται η συνεργασία με άλλα παιδιά ή επιβάλλεται/ευνοείται η ατομική προσπάθεια;
 - Περιορίζεται η ατομική δράση μέσω προκαθορισμένων επιλογών και δικλίδων ασφαλείας;
 - Παρέχονται δυνατότητες διερεύνησης, παραγωγής και συμμετοχής για όλα τα παιδιά με ίσο και ισότιμο τρόπο; Αν όχι, ποιες μπορεί να είναι οι επιπτώσεις για συγκεκριμένα παιδιά που πιθανό να εξαιρούνται;

(προσαρμογή από Rowsell & Wohllwend, 2016)

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (1)

Ελληνόφωνη

Kalantzis, M., Core, B., Στελλάκης, Ν., & Αρβανίτη, Ε. (2019). *Γραμματισμοί: Μια παιδαγωγική διαφοροποιημένου σχεδιασμού και πολυτροπικών νοηματοδοτήσεων*. Αθήνα: Κριτική.

Κόμης, Β., & Ντίνας, Κ. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες* (Εκπαίδευση και δια βίου μάθηση Νο. Π3.1.2.). Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Υπουργείο Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων. Διαθέσιμο στο: http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital_school/p3.1.2_glwssa.pdf

Κουτσογιάννης, Δ. (2007). Διδακτική Αξιοποίηση των Ηλεκτρονικών Λεξικών και Σωμάτων Κειμένου. *Η πύλη για την Ελληνική Γλώσσα*. Διαθέσιμο στο: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/education/cbt/utilization/theory.html

Παναγιωτίδης, Π. (2006) Ο ρόλος των τεχνολογιών στην ξενόγλωσση εκπαίδευση. Από τη θεωρία στην τάξη. *Πρακτικά συνεδρίου “Οι Ξένες Γλώσσες στη δημόσια υποχρεωτική εκπαίδευση: δεδομένα και προοπτικές”*, 117-129. Πανεπιστήμιο Αθηνών. Διαθέσιμο στο: http://www.pi-schools.gr/download/news/pract_sinedr_xenes_glosses.pdf

Πανταζίδης, Σ. & Αυγουστάκη, Ε. (2019) Η Παιχνιδοποίηση στην εκπαίδευση μέσα από το πρίσμα της Κριτικής Παιδαγωγικής Στο Gounari, P., Liambas, A., Drenoyianni, H.& Pavlidis, P. (Eds.) *Neoliberalism in Education. Proceedings of the 7th International Conference on Critical Education*. Διαθέσιμο εδώ: https://www.researchgate.net/publication/322223736_H_Paichnidopoiiese_sten_Ekpaideuse_mesa_apo_to_prisma_tes_Kritikes_Paidagogikes

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ (2)

Παπαδάκης, Σ., & Καλογιαννάκης, Μ. (2017). Αξιολόγηση των ελληνικών εκπαιδευτικών εφαρμογών για συσκευές με λειτουργικό σύστημα Android για παιδιά προσχολικής ηλικίας. *Προσχολική και Σχολική Εκπαίδευση*, 5(2), 65-100. Διαθέσιμο εδώ: <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/education/article/viewFile/11208/13320.pdf>

Σοφός, Α., Κώστας, Α., Παράσχου, Β., (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα:Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/182>

Χοντολίδου, Ε. (1999) Εισαγωγή στην έννοια της Πολυτροπικότητας. *Γλωσσικός Υπολογιστής 1*, 115-117. Διαθέσιμο εδώ: <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/thematikes/print/3/index.htm>

Αγγλόφωνη

Burnett, C., Davies, G., Merchant, G., & Rowsell, J. (Eds.). (2016). *New literacies around the globe*. New York: Routledge.

Burnett, C., & Merchant, G. (2018). *New media in the classroom: Rethinking primary literacy*. London, UK: SAGE.

Rowsell, J., & Wohlwend, K. (2016). Free play or tight spaces? Mapping participatory literacies in apps. *The Reading Teacher*, 70(2), 197-205.