



LINGUA TREK

Σενάριο παιχνιδιού και εγχειρίδιο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού

*Μετασχηματίζοντας τη διδασκαλία ξένων γλωσσών στην Ευρώπη
μέσα από την ψηφιακή μάθηση με βάση το παιχνίδι*

Ένα ταξίδι όπου τα αγγλικά βρίσκουν πρακτική εφαρμογή

Οι μαθητές ανακαλύπτουν έξι ευρωπαϊκούς προορισμούς, αντιμετωπίζουν προκλήσεις, επικοινωνούν σε αυθεντικές καταστάσεις με νόημα και μεταφέρουν τις εμπειρίες τους στην τάξη με έτοιμα προς χρήση σχέδια μαθημάτων.

Σύμπραξη συνεργασίας Erasmus+ στον τομέα της σχολικής εκπαίδευσης
Αριθμός έργου: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Το παρόν εγχειρίδιο και όλο το συναφές υλικό δημιουργήθηκαν το 2026 από την ομάδα του έργου Lingua Trek 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886 και διατίθενται με την άδεια [Creative Commons Αναφορά Δημιουργού 4.0 Διεθνές](#).



Co-funded by
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται ανήκουν αποκλειστικά στον συντάκτη ή στους συντάκτες και δεν αντικατοπτρίζουν κατ' ανάγκη τις θέσεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη για αυτές.

Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το έγγραφο

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει την εκπαιδευτική προσέγγιση, το σενάριο του παιχνιδιού, τη δομή της μάθησης και τους τρόπους αξιοποίησης του εγχειριδίου στην τάξη. Αναπτύχθηκε τόσο ως επίσημο αποτέλεσμα του έργου όσο και ως εύχρηστος οδηγός για εκπαιδευτικούς που θέλουν να συνδέσουν το ψηφιακό παιχνίδι Lingua Trek με τα μαθήματα αγγλικών. Το πλήρες σύνολο επεξεργάσιμου και εκτυπώσιμου υλικού είναι διαθέσιμο μέσω του συνδέσμου στην Ενότητα 14.

Αν...	Ξεκινήστε εδώ	Έπειτα συνεχίστε με...
Γνωρίζετε το Lingua Trek για πρώτη φορά	Ενότητες 1–4	Ενότητα 13 — σύντομη διαδρομή εφαρμογής στην τάξη
Σχεδιάζετε έναν κύκλο μαθημάτων	Ενότητες 7–10	Ενότητα 14 — πλήρες σύνολο υλικού
Υποστηρίζετε μαθητές με διαφορετικές ανάγκες	Ενότητα 11	Οδηγίες προσαρμογής σε κάθε σχέδιο μαθήματος
Επιμορφώνετε άλλους εκπαιδευτικούς	Ενότητα 12	Διαδικτυακό πρόγραμμα R3 και κοινότητα της πλατφόρμας

Μια υπόσχεση προς τον εκπαιδευτικό

Δεν χρειάζεται να αλλάξετε το πρόγραμμά σας. Επιλέξτε ένα σενάριο, παίξτε το αντίστοιχο μέρος του παιχνιδιού, διαλέξτε μαθήματα που υπηρετούν τους στόχους σας και προσαρμόστε την υποστήριξη στις ανάγκες των μαθητών σας.

Περιεχόμενα

1. Σύνοψη	3
2. Πλαίσιο του έργου και σκοπός του Σεναρίου παιχνιδιού και του εγχειριδίου συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού	4
3. Από την ανάλυση αναγκών στον τελικό σχεδιασμό	5
4. Παιδαγωγικές βάσεις	6
5. Η εμπειρία Lingua Trek	7
6. Μαθησιακοί στόχοι και ικανότητες	8
7. Η μαθησιακή διαδρομή των έξι σεναρίων	9
7.1 Σενάριο 1: Τουρκία — Μεγάλο Παζάρι	10

7.2 Σενάριο 2: Ολλανδία — Zaanse Schans	10
7.3 Σενάριο 3: Ελλάδα — Ακρόπολη	11
7.4 Σενάριο 4: Πορτογαλία — Πύργος της Μπελέμ και γαστρονομία	11
7.5 Σενάριο 5: Ισπανία — Μπούργος	11
7.6 Σενάριο 6: Πολωνία — Βαρσοβία	11
8. Η μετάβαση από το παιχνίδι στη μάθηση στην τάξη	12
9. Συνοδευτικό εκπαιδευτικό υλικό	13
10. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού και η αξιολόγηση	14
11. Συμπερίληψη, διαφοροποίηση και προσβασιμότητα	15
12. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα και η σύνδεση των αποτελεσμάτων του έργου	16
13. Προτεινόμενες διαδρομές εφαρμογής στην τάξη	18
14. Πρόσβαση στο πλήρες υλικό και στο παιχνίδι	19
15. Διασφάλιση ποιότητας, πιλοτική εφαρμογή και βελτίωση	19
16. Βιωσιμότητα, δυνατότητα μεταφοράς και ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία	20
17. Σύνοψη και τελικός αναστοχασμός	21
Παράρτημα Α. Κατάλογος ελέγχου σχεδιασμού για τον εκπαιδευτικό	21
Παράρτημα Β. Φύλλο παρατήρησης μαθήματος και αναστοχασμού	22

1. Σύνοψη

Το Σενάριο παιχνιδιού Lingua Trek και εγχειρίδιο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού περιλαμβάνει ένα αναλυτικό πλαίσιο γλωσσικής διδασκαλίας με βάση σενάρια και ένα συνοδευτικό σύνολο διδακτικού υλικού, που επεκτείνει το παιχνίδι Lingua Trek σε οργανωμένη εκμάθηση αγγλικών. Το αποτέλεσμα συνδυάζει την παρακινητική δύναμη ενός ψηφιακού ταξιδιού με την επικοινωνιακή, την εργασιοκεντρική και τη διαπολιτισμική προσέγγιση στην τάξη. Οι μαθητές γνωρίζουν τα αγγλικά όχι ως σύνολο μεμονωμένων στοιχείων, αλλά ως εργαλείο κατανόησης, επιλογής, διαπραγμάτευσης, διατύπωσης ερωτήσεων, εξήγησης, συνεργασίας και επίλυσης προβλημάτων.

Το υλικό αναπτύχθηκε κυρίως για το επίπεδο B1 και οργανώνεται σε συνεκτικούς κύκλους σεναρίων. Κάθε κύκλος συνδέεται άμεσα ή θεματικά με τους τόπους, τους χαρακτήρες, τις καταστάσεις και τη γλώσσα του παιχνιδιού. Τα σχέδια μαθημάτων συνδυάζουν δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής λόγου, εμπεδώνουν το λεξιλόγιο και τη λειτουργική χρήση της γλώσσας και οδηγούν σταδιακά τους μαθητές στην αυτόνομη επικοινωνία. Εκτυπώσιμο υλικό, παρουσιάσεις, κείμενα ακρόασης, κάρτες ρόλων, ομαδικές δραστηριότητες, παιχνίδια επανάληψης και οδηγίες για εκπαιδευτικούς υποστηρίζουν την αξιοποίηση στην τάξη.

Το σύνολο του εκπαιδευτικού υλικού βασίστηκε σε ανάλυση αναγκών εκπαιδευτικών στις χώρες της κοινοπραξίας και βελτιώθηκε μέσα από πιλοτική εφαρμογή με μαθητές και εκπαιδευτικούς. Οι απόψεις τους συνέβαλαν στη διαμόρφωση της τελικής μαθησιακής εμπειρίας, με έμφαση στη σαφήνεια, στον πολιτισμικό πλούτο, στην ουσιαστική επικοινωνία, στην ενεργό συμμετοχή και στη σύνδεση του ψηφιακού παιχνιδιού με τη διά ζώσης μάθηση. Το αποτέλεσμα σχεδιάστηκε για ευέλικτη χρήση: ο εκπαιδευτικός μπορεί να υλοποιήσει ένα πλήρες σενάριο τεσσάρων μαθημάτων, να επιλέξει μεμονωμένα μαθήματα, να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι ως εισαγωγή που κινητοποιεί ή να επιστρέψει σε αυτό για επανάληψη και μεταφορά της γνώσης.

2. Πλαίσιο του έργου και σκοπός του Σεναρίου παιχνιδιού και του εγχειριδίου συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού

Το Lingua Trek δημιουργήθηκε για να βελτιώσει την ποιότητα της διδασκαλίας των αγγλικών, προωθώντας τη χρήση τους σε αυθεντικά πλαίσια με πολιτισμικό νόημα. Στη δομή του έργου, το Σενάριο παιχνιδιού και εγχειρίδιο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού παρέχει το παιδαγωγικό περιεχόμενο στο οποίο βασίζεται το ψηφιακό παιχνίδι και επιτρέπει την αξιοποίησή του πέρα από το ψηφιακό περιβάλλον. Μετατρέπει το όραμα του έργου σε στόχους σεναρίων, γλωσσικές λειτουργίες, πολιτισμικό περιεχόμενο, ακολουθίες μαθημάτων και πρακτικό διδακτικό υλικό.

Το Σενάριο παιχνιδιού και εγχειρίδιο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού (Αποτέλεσμα 1) συνδέεται στενά με τα άλλα δύο αποτελέσματα του έργου. Το Αποτέλεσμα 2 είναι το λειτουργικό παιχνίδι για κινητές συσκευές, μέσα από το οποίο οι μαθητές ταξιδεύουν στα έξι σενάρια. Το Αποτέλεσμα 3 είναι ένα υβριδικό πρόγραμμα επαγγελματικής ανάπτυξης που βοηθά τους εκπαιδευτικούς να κατανοήσουν τη διδασκαλία γλωσσών μέσω ψηφιακών παιχνιδιών και να εντάξουν το Lingua Trek στη διδακτική διαδικασία. Τα τρία αποτελέσματα συγκροτούν ένα συνεκτικό οικοσύστημα: περιεχόμενο και παιδαγωγική, ψηφιακή εμπειρία και ικανότητες εκπαιδευτικών.

Αποτέλεσμα	Κύρια συμβολή	Σύνδεση με το R1
R1	Έγγραφο σεναρίου παιχνιδιού και εκπαιδευτικό υλικό	Ορίζει τι εξασκούν οι μαθητές και πώς συνεχίζεται στην τάξη η εμπειρία του παιχνιδιού.

R2	Παιχνίδι για κινητές συσκευές	Εισάγει τους μαθητές στην ιστορία, στους τόπους και στις προκλήσεις.
R3	Υβριδική επαγγελματική ανάπτυξη εκπαιδευτικών	Ενισχύει την αυτοπεποίθηση των εκπαιδευτικών στην επιλογή, υλοποίηση, προσαρμογή και αξιολόγηση της μάθησης μέσω παιχνιδιών.

3. Από την ανάλυση αναγκών στον τελικό σχεδιασμό

Ο σχεδιασμός ξεκίνησε με ανάλυση αναγκών, στην οποία συγκεντρώθηκαν απόψεις εκπαιδευτικών από την Τουρκία, την Πολωνία, την Ελλάδα, την Ολλανδία, την Ισπανία και την Πορτογαλία. Οι συμμετέχοντες ανέδειξαν την επικοινωνιακή διδασκαλία γλωσσών, την εργασιοκεντρική μάθηση, την ομαδική εργασία, τα παιχνίδια ρόλων, τις ψηφιακές εφαρμογές και το υλικό που δημιουργούν οι ίδιοι ως σημαντικά στοιχεία της πρακτικής τους. Εντόπισαν επίσης επαναλαμβανόμενες προκλήσεις: διατήρηση του κινήτρου, υποστήριξη μαθητών διαφορετικού επιπέδου γλωσσομάθειας, ενίσχυση της αυτοπεποίθησης στον προφορικό λόγο, διδασκαλία λεξιλογίου και γραμματικής σε ουσιαστικά συμφραζόμενα, περιορισμένος χρόνος και άνιση πρόσβαση στην τεχνολογία.

Οι ανάγκες αυτές αποτυπώθηκαν σε πρακτικές σχεδιαστικές επιλογές: χρήση της γλώσσας μέσα από σενάρια, σύντομα και σαφώς οργανωμένα μαθήματα, ποικίλες μορφές συμμετοχής, συστηματική εμπέδωση του γλωσσικού υλικού, πολιτισμικό περιεχόμενο, συνεργατική επίλυση προβλημάτων, εκτυπώσιμες εναλλακτικές και οδηγίες για εκπαιδευτικούς. Στόχος δεν ήταν η αντικατάσταση του εκπαιδευτικού ή του σχολικού εγχειριδίου, αλλά η δημιουργία μιας ευέλικτης γέφυρας μεταξύ των στόχων του προγράμματος σπουδών και μιας ελκυστικής ψηφιακής εμπειρίας.

Ανάγκη που εντοπίστηκε	Λύση που εφαρμόστηκε στο R1
Κίνητρο και διατήρηση προσοχής	Ταξίδι, επανεμφανιζόμενοι χαρακτήρες, προκλήσεις με σαφή σκοπό, μικρά παιχνίδια και παιχνίδια επανάληψης στην τάξη.
Αυτοπεποίθηση στον προφορικό λόγο	Εργασία σε ζεύγη και ομάδες, παιχνίδια ρόλων, χρόνος προετοιμασίας και εξάσκηση σε ασφαλές περιβάλλον πριν από την παρουσίαση στην ολομέλεια.
Διαφορετικά επίπεδα γλωσσομάθειας	Προαιρετική υποστήριξη, προετοιμασία λεξιλογίου, οπτικά βοηθήματα, διαφορετικοί τρόποι ομαδοποίησης και δραστηριότητες επέκτασης.
Σύνδεση με την καθημερινή ζωή	Αγορές, ερωτήσεις για οδηγίες διαδρομής, παραγγελία φαγητού, σχεδιασμός ταξιδιού, διαπραγμάτευση και αιτιολόγηση επιλογών.
Πολιτισμική εκπαίδευση	Έξι ευρωπαϊκά περιβάλλοντα, μνημεία, ιστορίες, έθιμα, φαγητό και αλληλεπιδράσεις με κατοίκους.

Φόρτος εργασίας και χρόνος εκπαιδευτικού	Έτοιμα σχέδια μαθημάτων, υλικό μαθητών, παρουσιάσεις, απομαγνητοφωνήσεις, απαντήσεις και οδηγίες, καθώς και πληροφορίες για αναμενόμενες δυσκολίες.
--	---

4. Παιδαγωγικές βάσεις

Το Lingua Trek στηρίζεται στη διδασκαλία γλωσσών μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, δηλαδή στη σκόπιμη αξιοποίηση ενός ψηφιακού περιβάλλοντος παιχνιδιού για την επίτευξη γλωσσικών στόχων και την υποστήριξη της αλληλεπίδρασης, της ανατροφοδότησης, του πειραματισμού και της συμμετοχής. Το παιχνίδι δεν αντιμετωπίζεται ως επιβράβευση μετά την «πραγματική μάθηση». Αποτελεί το πλαίσιο που δίνει νόημα στη χρήση της γλώσσας κατά το μάθημα.

Αρχή	Πώς εφαρμόζεται στο Lingua Trek
Πρώτα το νόημα, έπειτα η ανάλυση	Το λεξιλόγιο και η γραμματική εμφανίζονται πρώτα σε καταστάσεις, ιστορίες και δραστηριότητες και στη συνέχεια εμπεδώνονται συνειδητά.
Επικοινωνία με σκοπό	Οι μαθητές χρησιμοποιούν τα αγγλικά για έναν συγκεκριμένο στόχο: να αντλήσουν πληροφορίες, να αποφασίσουν, να διαπραγματευτούν, να λύσουν ένα πρόβλημα, να συμβουλευτούν ή να παρουσιάσουν κάτι.
Σταδιακή αύξηση δυσκολίας	Οι δραστηριότητες προχωρούν από την υποστηριζόμενη κατανόηση στην αυτόνομη παραγωγή λόγου, τη συνεργασία και την επανάληψη.
Ασφαλής πειραματισμός	Το παιχνίδι και οι δραστηριότητες της τάξης επιτρέπουν στους μαθητές να δοκιμάζουν, να λαμβάνουν ανατροφοδότηση, να προσπαθούν ξανά και να βελτιώνονται.
Αφηγηματική συνέχεια	Τόποι, χαρακτήρες και γεγονότα επανέρχονται στο παιχνίδι και στα μαθήματα, υποστηρίζοντας τη μνήμη και τη συνοχή της μάθησης.
Αυτονομία και επιλογή	Οι μαθητές λαμβάνουν αποφάσεις και τις αιτιολογούν, αντί να δίνουν μόνο προκαθορισμένες απαντήσεις.
Πολιτισμική περιέργεια	Η εκμάθηση της γλώσσας συνδέεται με τοπικές ιστορίες, πρακτικές και οπτικές από διαφορετικά μέρη της Ευρώπης.
Υποστήριξη από τον εκπαιδευτικό	Οι εκπαιδευτικοί στηρίζουν τη μάθηση με προετοιμασία, ερωτήσεις, ανατροφοδότηση, αναστοχασμό και προσαρμογή των δραστηριοτήτων.

4.1 Επικοινωνιακή διδασκαλία γλωσσών

Ο μαθητής χρησιμοποιεί τα αγγλικά για να μεταφέρει και να ανταλλάσσει νοήματα. Η γλωσσική ορθότητα παραμένει σημαντική, αλλά υπηρετεί την αποτελεσματική επικοινωνία. Τα παιχνίδια ρόλων, η ανταλλαγή πληροφοριών σε ζεύγη, οι συζητήσεις, η επίλυση προβλημάτων και οι παρουσιάσεις δημιουργούν φυσικούς λόγους για ακρόαση και ανταπόκριση.

4.2 Εργασιοκεντρική διδασκαλία γλωσσών

Πολλά μαθήματα οδηγούν σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα που μπορεί να αξιολογηθεί ανεξάρτητα από μία μεμονωμένη σωστή γραμματική απάντηση: επιλογή κατάλληλου αναμνηστικού, παροχή οδηγιών διαδρομής, σχεδιασμό ταξιδιού, παραγγελία γεύματος ή πειθώ υπέρ μιας άποψης. Η γλωσσική υποστήριξη παρέχεται πριν και κατά τη δραστηριότητα και ακολουθεί αναστοχασμός ή επανάληψη.

4.3 Βιωματική μάθηση και διαπολιτισμική εκπαίδευση

Το ταξίδι ενθαρρύνει τους μαθητές να παρατηρούν πώς ο τόπος και ο πολιτισμός επηρεάζουν την επικοινωνία. Γνωρίζουν μνημεία, θρύλους, αγορές, φαγητά, ταξίδια και καθημερινές αλληλεπιδράσεις. Οι δραστηριότητες της τάξης τους προτρέπουν να συγκρίνουν, να θέτουν ερωτήσεις με σεβασμό και να συνδέουν τη νέα γνώση με το δικό τους περιβάλλον.

4.4 Επιμόρφωση εκπαιδευτικών βασισμένη στην έρευνα

Τα τέσσερα επιστημονικά άρθρα που διατίθενται στο πλαίσιο του Lingua Trek δεν αποτελούν απλώς συμπληρωματική βιβλιογραφία για αυτό το αποτέλεσμα. Έχουν οριστεί ως υποχρεωτικά αναγνώσματα στην εκπαιδευτική πλατφόρμα και στο διαδικτυακό πρόγραμμα R3 για εκπαιδευτικούς. Σκοπός τους είναι να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να συνδέουν τις διδακτικές αποφάσεις με την έρευνα για τη διδασκαλία γλωσσών μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένης της σημασίας της παιδαγωγικής συνοχής, της συμμετοχής των μαθητών, της υποστήριξης από τον εκπαιδευτικό και της σύνδεσης του παιχνιδιού με δραστηριότητες που ενισχύουν τη μάθηση.

5. Η εμπειρία Lingua Trek

Το Lingua Trek σχεδιάστηκε ως ευρωπαϊκό ταξίδι εκμάθησης γλώσσας. Οι μαθητές προχωρούν σε έξι σενάρια που συνδέονται με τις χώρες των εταίρων. Κάθε σενάριο συνδυάζει έναν ξεχωριστό τόπο με γλωσσικές προκλήσεις, πολιτισμικές πληροφορίες, διαλόγους, λήψη αποφάσεων και μικρά παιχνίδια. Το παιχνίδι περιλαμβάνει χώρο εισαγωγής και αρχικό μενού, τα διαδοχικά σενάρια και επαναλαμβανόμενες διαδραστικές προκλήσεις, όπως ερωτήσεις, γρίφους, κρυπτόλεξα και ασκήσεις μνήμης.

5.1 Βασικές εμπειρίες του παίκτη

- Μπείτε σε ένα νέο πολιτισμικό περιβάλλον και παρατηρήστε τα οπτικά και γλωσσικά στοιχεία.
- Ακολουθήστε την εξέλιξη του σεναρίου και αλληλεπιδράστε με τους χαρακτήρες ή εκτελέστε τις οδηγίες.
- Κατανοήστε τις βασικές πληροφορίες που δίνονται στα αγγλικά, προφορικά ή γραπτά.
- Χρησιμοποιήστε λεξιλόγιο και λειτουργικές εκφράσεις για να προχωρήσετε στα επόμενα στάδια.
- Ολοκληρώστε σύντομες δραστηριότητες και μικρά παιχνίδια.
- Μεταφέρετε τις εμπειρίες του παιχνιδιού σε δραστηριότητες σε ζεύγη, ομάδες και στην ολομέλεια.
- Σκεφτείτε τι διευκόλυνε την επικοινωνία και ποια γλωσσικά στοιχεία αξίζει να ξαναχρησιμοποιήσετε.

5.2 Γιατί το παιχνίδι και το υλικό αποτελούν ενιαίο σύνολο

Το ψηφιακό παιχνίδι δημιουργεί αίσθηση παρουσίας, διεγείρει την περιέργεια και προσφέρει ένα πλαίσιο που μένει στη μνήμη. Το υλικό επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να εισάγουν ή να υπενθυμίζουν βασικά γλωσσικά στοιχεία, να εξηγούν πολιτισμικό περιεχόμενο, να οργανώνουν αυθεντική επικοινωνία, να παρέχουν διαμορφωτική ανατροφοδότηση και να προσαρμόζουν τη δυσκολία. Αυτή η διμερής δομή επιτρέπει στους μαθητές να απολαμβάνουν το ταξίδι και συγχρόνως να αναγνωρίζουν συνειδητά τα αγγλικά που μαθαίνουν.

6. Μαθησιακοί στόχοι και ικανότητες

Μέσα από το παιχνίδι και το συνοδευτικό υλικό, οι μαθητές αναμένεται να αναπτύξουν τις ακόλουθες αλληλένδετες δεξιότητες και ικανότητες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τις επιλέγουν και να τις ιεραρχούν ανάλογα με το πρόγραμμα σπουδών, την ηλικία των μαθητών, τον διαθέσιμο χρόνο και τη μαθησιακή τους ετοιμότητα.

Τομέας	Οι μαθητές θα...
Κατανόηση προφορικού λόγου	αναγνωρίζουν τις κύριες ιδέες και σημαντικές λεπτομέρειες σε σύντομα προφορικά κείμενα βασισμένα σε σενάρια· ακολουθούν οδηγίες· αναγνωρίζουν οικείες εκφράσεις στα συμφραζόμενα.
Κατανόηση γραπτού λόγου	κατανοούν σύντομα πληροφοριακά, αφηγηματικά και χρηστικά κείμενα· συνάγουν το νόημα από τα συμφραζόμενα και τα οπτικά βοηθήματα.
Προφορικός λόγος και αλληλεπίδραση	θέτουν και απαντούν σε ερωτήσεις· ζητούν και δίνουν πληροφορίες· διαπραγματεύονται· παραγγέλλουν· συμβουλεύουν· αιτιολογούν επιλογές· συνεργάζονται.
Παραγωγή γραπτού λόγου	καταγράφουν πληροφορίες, ετοιμάζουν διαλόγους ή σημειώσεις, οργανώνουν ιδέες και δημιουργούν σύντομα χρηστικά ή περιγραφικά κείμενα.

Λεξιλόγιο και γραμματική	αναγνωρίζουν, εξασκούν και εμπεδώνουν γλώσσα σχετική με ταξίδια, πολιτισμό, τόπους, αγορές, φαγητό και επικοινωνία.
Διαπολιτισμικές ικανότητες	αναγνωρίζουν επιλεγμένα πολιτισμικά στοιχεία, συγκρίνουν οπτικές και προσεγγίζουν το πολιτισμικό περιεχόμενο με σεβασμό.
Ψηφιακές ικανότητες	πλοηγούνται σε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, ερμηνεύουν πολυτροπικές πληροφορίες και χρησιμοποιούν ψηφιακούς πόρους με συγκεκριμένο σκοπό.
Προσωπικές και κοινωνικές ικανότητες	δείχνουν επιμονή, μοιράζονται ρόλους, διαχειρίζονται διαφωνίες, υποστηρίζουν άλλους, αναστοχάζονται και μαθαίνουν από την ανατροφοδότηση.

7. Η μαθησιακή διαδρομή των έξι σεναρίων

Το εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει έξι συνεκτικές ακολουθίες σεναρίων που συνδέονται με το παιχνίδι. Κάθε σενάριο είναι κάτι περισσότερο από έναν τόπο ή ένα επίπεδο: συνδυάζει πολιτισμικό πλαίσιο, επικοινωνιακό στόχο και ακολουθία τεσσάρων μαθημάτων. Το ψηφιακό παιχνίδι δημιουργεί την κατάσταση και το κίνητρο, ενώ το συνοδευτικό υλικό προετοιμάζει την απαραίτητη γλώσσα, αναπτύσσει την αλληλεπίδραση και εμπεδώνει όσα έμαθαν οι μαθητές. Η παρακάτω επισκόπηση βοηθά στην κατανόηση του ρόλου κάθε σεναρίου πριν από την πρόσβαση στο πλήρες υλικό με τα αναλυτικά αρχεία μαθημάτων.

Πώς να χρησιμοποιήσετε τα σενάρια

Και στα έξι περιβάλλοντα επαναλαμβάνεται η ίδια ακολουθία: κατανόηση του πλαισίου → προετοιμασία χρήσιμης γλώσσας → επικοινωνία με συγκεκριμένο σκοπό → εφαρμογή γνώσεων ή επίλυση δραστηριότητας → επανάληψη και αναστοχασμός. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν το παιχνίδι πριν, κατά τη διάρκεια ή μετά την ακολουθία μαθημάτων, αρκεί να γίνεται σαφής η σύνδεσή του με τη μάθηση στην τάξη.

Σενάριο	Τόπος / αφηγηματικό σημείο	Επικοινωνιακός και πολιτισμικός στόχος	Εξέλιξη της μάθησης
1. Τουρκία	Μεγάλο Παζάρι	Ιστορία και πολιτισμός· ακρόαση· αγορές και διαπραγμάτευση· επιλογή αναμνηστικών.	Πλαίσιο και λεξιλόγιο → διαπραγμάτευση → επιλογή αναμνηστικού → ομαδική επανάληψη με επιτραπέζιο παιχνίδι.
2. Ολλανδία	Zaanse Schans	Οδηγίες διαδρομής· ευγενική επικοινωνία· αγορές· πολιτισμικά στοιχεία.	Τόπος και γλωσσικό υλικό → πρακτικός προσανατολισμός και αλληλεπίδραση → γλώσσα των αγορών → ανάγνωση και επανάληψη με παιχνίδι.

3. Ελλάδα	Ακρόπολη	Οδηγίες διαδρομής· επικοινωνία σχετική με τον τόπο· πολιτισμική γνώση.	Ανάκληση του παιχνιδιού και εργασία στο πλαίσιο του μνημείου· η αναλυτική ακολουθία μαθημάτων περιλαμβάνεται στο σύνολο του υλικού.
4. Πορτογαλία	Πύργος της Μπελέμ και πορτογαλική γαστρονομία	Ιστορικό και πολιτισμικό περιεχόμενο· οδηγίες διαδρομής· συστάσεις· υλικά φαγητών· επικοινωνία σε εστιατόριο.	Ανάγνωση για τον πολιτισμό → πρακτική γλώσσα → παιχνίδι ρόλων σε εστιατόριο → επαναχρησιμοποίηση γλώσσας για την παραδοσιακή κουζίνα και τις τουριστικές καταστάσεις.
5. Ισπανία	Το Μπούργος και ο ναός του	Ιστορία και τέχνη· οδηγίες διαδρομής· κανόνες· αγορά αναμνηστικών· παροχή συμβουλών.	Περιήγηση στον τόπο → άντληση πληροφοριών → συναλλαγές → αναζήτηση και παροχή συμβουλών.
6. Πολωνία	Βαρσοβία	Θρύλοι· μνημεία· κατανόηση αφήγησης· σχεδιασμός ταξιδιού· πειθώ.	Οι θρύλοι του Βασιλίσκου και της Γοργόνας → πολιτισμική και γλωσσική εργασία → παιχνίδι ρόλων σε ταξιδιωτικό γραφείο και σχεδιασμός εκδρομής → επανάληψη τύπου Jeopardy!.

7.1 Σενάριο 1: Τουρκία — Μεγάλο Παζάρι

Το σενάριο του Μεγάλου Παζαριού αξιοποιεί την ιστορική αγορά για να δώσει στα αγγλικά έναν άμεσο επικοινωνιακό σκοπό. Αρχικά οι μαθητές γνωρίζουν το πλαίσιο μέσω ακρόασης και λεξιλογίου σχετικά με την ιστορία και την πολιτισμική σημασία του Μεγάλου Παζαριού. Στη συνέχεια περνούν στη λειτουργική γλώσσα που χρειάζεται για τη διαπραγμάτευση τιμών και τις αγορές. Το επόμενο στάδιο μετατρέπει τη χρήση της γλώσσας σε δραστηριότητα λήψης απόφασης: οι μαθητές επιλέγουν ένα κατάλληλο αναμνηστικό για έναν χαρακτήρα του *Lingua Trek* και αιτιολογούν την επιλογή τους. Η ακολουθία τεσσάρων μαθημάτων ολοκληρώνεται με επιτραπέζιο παιχνίδι που εμπεδώνει πολιτισμικό και γλωσσικό περιεχόμενο μέσω ομιλίας και ακρόασης. Βασικό γνώρισμα του σεναρίου είναι η σκόπιμη μετάβαση από τον πολιτισμικό προσανατολισμό και την κατανόηση στη διαπραγμάτευση, στην αιτιολογημένη επιλογή και στη συνεργατική επανάληψη, αντί της αντιμετώπισης της γλώσσας των αγορών ως απομονωμένου λεξιλογίου.

7.2 Σενάριο 2: Ολλανδία — Zaanse Schans

Το σενάριο του Zaanse Schans εστιάζει στην περιήγηση σε έναν τόπο και στην ευγενική επικοινωνία σε τουριστικές καταστάσεις. Οι μαθητές αναπτύσσουν την πρακτική γλώσσα που χρειάζονται για να ζητούν και να δίνουν οδηγίες διαδρομής, να κάνουν αγορές και να ανταποκρίνονται κατάλληλα σε σύντομες αλληλεπιδράσεις, ενώ η ακρόαση, το λεξιλόγιο και η πολιτισμική γνώση ενσωματώνονται σε όλη την ακολουθία. Η τελική ανάγνωση και η επανάληψη μέσω παιχνιδιού συνδέουν ξανά τις πληροφορίες για τον τόπο με τη γλώσσα που έχει ήδη εξασκηθεί. Έτσι, το σενάριο αναδεικνύει μια βασική αρχή του *Lingua Trek*: ο τόπος δημιουργεί λόγους επικοινωνίας, ενώ το υλικό της τάξης δίνει χρόνο στους μαθητές να εξασκήσουν και να ξαναχρησιμοποιήσουν τις εκφράσεις που χρειάζονται για την επιτυχή ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

7.3 Σενάριο 3: Ελλάδα — Ακρόπολη

Το ελληνικό σενάριο εστιάζει στην Ακρόπολη και χρησιμοποιεί το μνημείο ως πλαίσιο για οδηγίες διαδρομής, γλώσσα σχετική με τον τόπο, πολιτισμική γνώση και αλληλεπίδραση στην τάξη. Το διαθέσιμο υλικό ενθαρρύνει ρητά τους μαθητές να ανακαλούν την εμπειρία του παιχνιδιού όταν δουλεύουν τη γλώσσα της μετακίνησης και της γνωριμίας με έναν τόπο. Το εγχειρίδιο δεν παρουσιάζει αναλυτικότερη ακολουθία μεμονωμένων μαθημάτων όταν αυτή δεν μπορεί να επιβεβαιωθεί από το υπάρχον υλικό· οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ανατρέξουν στο παρεχόμενο σύνολο πόρων για τους λεπτομερείς στόχους, τις απομαγνητοφωνήσεις, το υλικό μαθητών και τις παρουσιάσεις. Το σενάριο μπορεί να θεωρηθεί μια πολιτισμική και χωρική ακολουθία, στην οποία η Ακρόπολη δίνει πρακτικό σκοπό στη γλώσσα του χώρου και στην επικοινωνία.

7.4 Σενάριο 4: Πορτογαλία — Πύργος της Μπελέμ και γαστρονομία

Το πορτογαλικό σενάριο συνδυάζει τη γνωριμία με τον πολιτισμό και την πρακτική επικοινωνία σε καθημερινές καταστάσεις. Οι μαθητές επεξεργάζονται ιστορικό και πολιτισμικό περιεχόμενο για τον Πύργο της Μπελέμ μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες ανάγνωσης και στη συνέχεια περνούν στη γλώσσα του εστιατορίου. Ο επικοινωνιακός στόχος περιλαμβάνει αναζήτηση συστάσεων, ερωτήσεις για τα υλικά, παραγγελία φαγητού και αίτημα για τον λογαριασμό, μαζί με τη γνωριμία με παραδοσιακά πιάτα. Η ακολουθία δείχνει πώς το *Lingua Trek* συνδέει την πολιτισμική γνώση με τη δράση: οι μαθητές γνωρίζουν πρώτα τον τόπο και το πλαίσιό του και έπειτα χρησιμοποιούν τα αγγλικά σε ρεαλιστικές τουριστικές και γαστρονομικές καταστάσεις. Το παιχνίδι ρόλων προσδίδει σαφή σκοπό στα μαθήματα και επιτρέπει την εξάσκηση της ίδιας λειτουργικής γλώσσας με διαφορετικό βαθμό υποστήριξης.

7.5 Σενάριο 5: Ισπανία — Μπούργος

Το ισπανικό σενάριο μεταφέρει τους μαθητές στο Μπούργος, με τον καθεδρικό ναό ως βασικό πολιτισμικό πλαίσιο. Συνοδεύοντας έναν νεαρό τουρίστα, οι μαθητές εξασκούνται σε σύντομες αλλά ουσιαστικές επικοινωνιακές πράξεις: ζητούν και ακολουθούν οδηγίες διαδρομής, ενημερώνονται για κανόνες, αγοράζουν αναμνηστικά και ζητούν συμβουλές. Η πολιτισμική διάσταση συνδέεται με την ιστορία και την τέχνη του τόπου. Αντί για μία μεγάλη άσκηση, το σενάριο προσφέρει διαδοχικούς λόγους χρήσης των αγγλικών καθώς οι μαθητές μετακινούνται στον χώρο. Το συνοδευτικό υλικό επιτρέπει έπειτα την επανεξέταση αυτών των γλωσσικών λειτουργιών, την εστίαση σε βασικές εκφράσεις και τη δημιουργία επιπλέον ευκαιριών εξάσκησης της αλληλεπίδρασης πριν ή μετά το αντίστοιχο μέρος του παιχνιδιού.

7.6 Σενάριο 6: Πολωνία — Βαρσοβία

Το σενάριο της Βαρσοβίας αξιοποιεί πολιτισμικές αφηγήσεις και μνημεία για να αναπτύξει την ακρόαση, το λεξιλόγιο, την κατανόηση αφήγησης και τον προφορικό λόγο. Οι μαθητές γνωρίζουν τους θρύλους του Βασιλίσκου και της Γοργόνας της Βαρσοβίας και στη συνέχεια

χρησιμοποιούν την πολιτισμική γνώση σε παιχνίδι ρόλων σε ταξιδιωτικό γραφείο, δημιουργώντας και προωθώντας ένα πρόγραμμα περιήγησης. Έτσι, το σενάριο αναδεικνύει ιδιαίτερα τη μετάβαση από την κατανόηση μιας ιστορίας στην επιλογή και οργάνωση πληροφοριών και στην πειθώ. Ένα τελικό ομαδικό παιχνίδι τύπου Jeopardy! εμπεδώνει τη γλώσσα, το πολιτισμικό περιεχόμενο, τη λήψη αποφάσεων και τη συνεργασία. Το σενάριο δείχνει πώς το Lingua Trek συνδυάζει αφήγηση, σχεδιασμό ταξιδιού και προφορική επικοινωνία με σκοπό σε μια συνεκτική μαθησιακή ακολουθία.

8. Η μετάβαση από το παιχνίδι στη μάθηση στην τάξη

Παρότι τα μαθήματα διαφέρουν μεταξύ τους, το υλικό ακολουθεί ένα επαναλαμβανόμενο σχήμα που βοηθά τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν και τους μαθητές να κατανοούν τι αναμένεται από αυτούς. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιείται πριν, κατά τη διάρκεια ή μετά την ακολουθία μαθημάτων, αρκεί ο εκπαιδευτικός να αναδεικνύει σαφώς τη σύνδεση με τη μάθηση στην τάξη.

Στάδιο	Σκοπός	Συνήθεις ενέργειες εκπαιδευτικού	Συνήθεις ενέργειες μαθητή
Σύνδεση	Ενεργοποίηση μνήμης και περιέργειας	Προβολή εικόνας ή εισαγωγικού υλικού· ερώτηση για όσα θυμούνται οι μαθητές από το παιχνίδι.	Πρόβλεψη, ανάκληση, ανταλλαγή εμπειριών.
Προετοιμασία	Περιορισμός περιπτού γλωσσικού φορτίου	Εισαγωγή βασικών λέξεων· παρουσίαση λειτουργικής έκφρασης· έλεγχος κατανόησης οδηγιών.	Αναγνώριση, εξάσκηση, διατύπωση ερωτήσεων.
Εμπειρία	Επαφή με γλωσσικό υλικό με νόημα	Παιχνίδι ή επιστροφή σε μέρος του παιχνιδιού· αξιοποίηση ηχογράφησης, κειμένου ή παρουσίασης.	Ακρόαση, ανάγνωση, πλοήγηση στο παιχνίδι, αναγνώριση στοιχείων.
Επικοινωνία	Χρήση αγγλικών με συγκεκριμένο σκοπό	Οργάνωση παιχνιδιού ρόλων· παρακολούθηση· παροχή καθοδήγησης.	Διαπραγμάτευση, λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων, εξήγηση.
Εμπέδωση	Επανάληψη και ανάδειξη μαθησιακών αποτελεσμάτων	Παιχνίδι επανάληψης, δραστηριότητα ανάκλησης γνώσεων ή σύντομη παρουσίαση.	Ανάκληση, σύγκριση, αυτοδιόρθωση.
Αναστοχασμός και μεταφορά	Σύνδεση εμπειρίας με τη μελλοντική χρήση της γλώσσας	Ερωτήσεις για όσα έγιναν ευκολότερα και για το πού μπορεί να αξιοποιηθεί η νέα γλώσσα.	Αναγνώριση στρατηγικών και καθορισμός επόμενου βήματος.

Ευέλικτη οργάνωση μαθημάτων

Αν οι συσκευές είναι λίγες, το παιχνίδι μπορεί να προβάλλεται από τον εκπαιδευτικό σε όλη την τάξη και οι μικρές ομάδες να εργάζονται εκ περιτροπής. Αν η σύνδεση στο διαδίκτυο είναι ασταθής, μπορούν να χρησιμοποιούνται κατεβασμένα ή εκτυπωμένα υλικά, διατηρώντας το σενάριο και τον επικοινωνιακό χαρακτήρα της πρόκλησης.

9. Συνοδευτικό εκπαιδευτικό υλικό

Το εκπαιδευτικό υλικό μετατρέπει κάθε σενάριο σε οργανωμένο διδακτικό κύκλο. Σχεδιάστηκε ώστε να μειώνει τον χρόνο προετοιμασίας, αφήνοντας παράλληλα περιθώριο επιλογής στον εκπαιδευτικό. Η διαθεσιμότητα επιμέρους αρχείων διαφέρει ανά μάθημα, αλλά το σύνολο πόρων περιλαμβάνει τους ακόλουθους τύπους υλικού.

Τύπος υλικού	Λειτουργία στη διδασκαλία και τη μάθηση
Περιγραφές σεναρίων	Εξηγούν τη συνοχή κάθε ακολουθίας τεσσάρων μαθημάτων και τη σύνδεσή της με το παιχνίδι.
Αναλυτικά σχέδια μαθημάτων	Ορίζουν επίπεδο, διάρκεια, γενικούς και ειδικούς στόχους, θέση του μαθήματος στον κύκλο, διαδικασία, αναμενόμενα προβλήματα και λύσεις.
Παρουσιάσεις	Παρέχουν οπτικό υλικό, οδηγίες ανά στάδιο, πολιτισμικές πληροφορίες και υποστήριξη κατά τις δραστηριότητες.
Κείμενα ακρόασης και απομαγνητοφωνήσεις	Προσφέρουν περιεχόμενο σχετικό με το σενάριο και πρακτική εναλλακτική όταν η αναπαραγωγή ηχογράφησης δεν είναι δυνατή.
Υλικό για μαθητές	Υποστηρίζει την κατανόηση, το λεξιλόγιο, τον σχεδιασμό, την αντιστοίχιση και καταγραφή πληροφοριών και τις ομαδικές δραστηριότητες.
Κάρτες ρόλων και οδηγίες δραστηριοτήτων	Επιτρέπουν στοχευμένη αλληλεπίδραση σε ζεύγη ή ομάδες μέσω διαφορετικών πληροφοριών και στόχων.
Παιχνίδια επανάληψης	Εμπεδώνουν τη γλώσσα και την πολιτισμική γνώση με επιτραπέζια παιχνίδια, κουίζ, ερωτήσεις και ομαδικές προκλήσεις.
Αναστοχαστικές σημειώσεις εκπαιδευτικού	Ενθαρρύνουν την καταγραφή του χρόνου υλοποίησης, των αντιδράσεων των μαθητών, των επιτυχημένων προσαρμογών και των προτάσεων.

9.1 Συνεκτική ακολουθία τεσσάρων μαθημάτων

- Το Μάθημα 1 συνήθως εισάγει το πλαίσιο μέσω δραστηριοτήτων κατανόησης, πολιτισμικού περιεχομένου και βασικού λεξιλογίου.

- Το Μάθημα 2 αναπτύσσει τη λειτουργική γλώσσα και την υποστηριζόμενη αλληλεπίδραση.
- Το Μάθημα 3 ζητά από τους μαθητές να εφαρμόσουν τη γλώσσα σε επικοινωνιακή δραστηριότητα ή σε επίλυση προβλήματος.
- Το Μάθημα 4 εμπεδώνει την ακολουθία μέσω ομαδικής επανάληψης, ανάκλησης γνώσεων και παιγνιδιών προκλήσεων.

9.2 Ένταξη στο πρόγραμμα σπουδών

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν κάθε μάθημα στο πρόγραμμά τους, αξιοποιώντας τους καθορισμένους στόχους, τις γλωσσικές λειτουργίες, τις δεξιότητες και τους τρόπους αξιολόγησης των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ένα σενάριο μπορεί να υλοποιηθεί εντατικά, να απλωθεί σε αρκετές εβδομάδες ή να χρησιμοποιηθεί συμπληρωματικά σε θέματα ταξιδιών, πολιτισμού, αγορών, φαγητού, οδηγίων διαδρομής ή αφήγησης. Η συνοχή της σειράς πρέπει να διατηρείται όταν μεταγενέστερες δραστηριότητες βασίζονται σε γλώσσα που έχει εισαχθεί νωρίτερα.

10. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού και η αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός αποτελεί τη γέφυρα ανάμεσα στη δραστηριότητα που κινητοποιεί και στα ορατά μαθησιακά αποτελέσματα. Η αποτελεσματική καθοδήγηση δεν απαιτεί διαρκείς εξηγήσεις. Απαιτεί προετοιμασία, σαφή καθορισμό δραστηριοτήτων, παρατήρηση, έγκαιρη υποστήριξη και αναστοχασμό.

Πριν	Κατά τη διάρκεια	Μετά
Γνωρίστε το σχετικό μέρος του παιχνιδιού και τους στόχους του μαθήματος. Επιλέξτε βασικό λεξιλόγιο. Σχεδιάστε τις ομάδες και τη χρήση συσκευών. Ετοιμάστε εναλλακτική χωρίς τεχνολογία.	Υπενθυμίστε τον στόχο της δραστηριότητας. Ενθαρρύνετε τη χρήση αγγλικών. Δίνετε υποδείξεις ή παραδείγματα. Παρατηρείτε την αποτελεσματική χρήση της γλώσσας και τις επαναλαμβανόμενες δυσκολίες. Εξασφαλίστε χρόνο για την κύρια δραστηριότητα.	Ελέγξτε τι έμαθαν οι μαθητές. Δώστε ανατροφοδότηση. Χρησιμοποιήστε σύντομη δραστηριότητα αποτίμησης. Καταγράψτε τις προσαρμογές και αποφασίστε αν χρειάζεται επανάληψη ή επέκταση του υλικού.

10.1 Διαμορφωτική αξιολόγηση

Η αξιολόγηση αποτελεί μέρος της μάθησης και πρέπει να εστιάζει σε τεκμήρια ότι οι μαθητές κατανοούν και χρησιμοποιούν τη γλώσσα μέσα σε συγκεκριμένο πλαίσιο. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρατηρούν την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, τη σαφήνεια του λόγου, την κατάλληλη χρήση της γλώσσας, τη συνεργασία, την κατανόηση πολιτισμικού περιεχομένου και την προθυμία αποκατάστασης επικοινωνιακών παρεξηγήσεων. Η ανατροφοδότηση πρέπει να αναδεικνύει μία αποτελεσματική στρατηγική και ένα εφικτό επόμενο βήμα.

Πηγή πληροφοριών	Πιθανό πεδίο αξιολόγησης
Αλληλεπίδραση στο παιχνίδι	Κατανόηση οδηγιών, επιμονή, αξιοποίηση υποδείξεων και ικανότητα μετάβασης στα επόμενα στάδια.
Παχνίδι ρόλων	Κατάλληλες εκφράσεις, ανταπόκριση στον συνομιλητή, ευχέρεια και στρατηγικές.
Συλλογική λήψη αποφάσεων	Συμμετοχή, αιτιολόγηση επιλογών και επίτευξη τελικού αποτελέσματος.
Υλικό μαθητή ή σημειώσεις	Σχετικές πληροφορίες, οργάνωσή τους και χρήση χρήσιμων γλωσσικών στοιχείων.
Παχνίδι επανάληψης	Ανάκληση γνώσεων, εξήγηση και διόρθωση λαθών, όχι μόνο το τελικό σκορ.
Αναστοχασμός μαθητή	Επίγνωση της μαθησιακής διαδικασίας, των δυσκολιών και των στρατηγικών βελτίωσης.

10.2 Απλά κριτήρια επιτυχίας για τους μαθητές

- Μπορώ να κατανοήσω τη βασική κατάσταση και να βρω τις πληροφορίες που χρειάζομαι.
- Μπορώ να χρησιμοποιήσω βασικές εκφράσεις για να ολοκληρώσω τη δραστηριότητα.
- Μπορώ να ζητήσω βοήθεια ή διευκρινίσεις στα αγγλικά.
- Μπορώ να συμμετέχω ενεργά στην εργασία σε ζεύγος ή ομάδα.
- Μπορώ να εξηγήσω ένα πολιτισμικό στοιχείο που συνδέεται με το σενάριο.
- Μπορώ να αναφέρω κάτι που έγινε ευκολότερο χάρη στην εξάσκηση.

11. Συμπερίληψη, διαφοροποίηση και προσβασιμότητα

Το υλικό προορίζεται για πραγματικές σχολικές τάξεις, όπου οι μαθητές διαφέρουν ως προς το γλωσσικό επίπεδο, την αυτοπεποίθηση, τις προηγούμενες γνώσεις, τον ρυθμό εργασίας, τις δεξιότητες γραμματισμού, την προσοχή και την πρόσβαση στην τεχνολογία. Η συμπερίληψη αντιμετωπίζεται επομένως ως προγραμματισμένη ευελιξία και όχι ως μεταγενέστερη προσθήκη.

Διάσταση	Δυνατότητες υποστήριξης	Δυνατότητες επέκτασης
Γλωσσικό φορτίο	Εισαγάγετε εκ των προτέρων λιγότερα βασικά στοιχεία· δώστε τράπεζες λέξεων, υποδείγματα διαλόγων και, όπου χρειάζεται, δίγλωσσο γλωσσάρι.	Περιορίστε τις υποδείξεις· ζητήστε ανάπτυξη απαντήσεων, παράφραση ή ακριβέστερο λεξιλόγιο.
Γλωσσικό εισαγόμενο	Επαναλάβετε ή χωρίστε τις ηχογραφήσεις σε μέρη· δώστε την απομαγνητοφώνηση μετά την πρώτη ακρόαση· συνδυάστε κείμενο και εικόνες· διαβάστε τις οδηγίες δυνατά.	Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συνάγουν συμπεράσματα, να συνοψίζουν ή να συγκρίνουν πηγές.
Παραγωγή λόγου	Επιτρέψτε προετοιμασία, σημειώσεις υποστήριξη από συμμαθητή ή επιλογή προφορικής ή σύντομης γραπτής απάντησης.	Προσθέστε νέο όρο, κοινό ή απαίτηση χρήσης πειθούς.
Ομαδοποίηση	Επιλέγετε σκόπιμα τα ζεύγη, εναλλάσσετε ρόλους και ενθαρρύνετε αλληλοϋποστήριξη, χωρίς να αναθέτετε μόνιμα σε έναν μαθητή την ευθύνη για άλλον.	Αναθέστε ρόλους συντονιστή, παρατηρητή γλωσσικής χρήσης ή υπευθύνου συλλογής πληροφοριών.
Χρόνος	Χωρίστε τις δραστηριότητες σε σαφή στάδια· χρησιμοποιήστε χρονόμετρο· δώστε προτεραιότητα στον επικοινωνιακό στόχο.	Προτείνετε προαιρετική δημιουργική ή ερευνητική δραστηριότητα.
Τεχνολογία	Επιτρέψτε κοινή χρήση συσκευών, εργασία με καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, εναλλακτικές εκτός σύνδεσης και εκτυπώσιμο υλικό.	Ενθαρρύνετε την καταγραφή στρατηγικών ή τη δημιουργία συναφούς ψηφιακής πρόκλησης.

Συμπεριληπτική πρακτική

Μην εξισώνετε την ταχύτητα στο παιχνίδι με το επίπεδο γλωσσικών δεξιοτήτων. Αναγνωρίζετε την αποτελεσματική επικοινωνία, τη στρατηγική σκέψη, τη συνεργασία, την πρόοδο και την προθυμία για νέες προσπάθειες.

12. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα και η σύνδεση των αποτελεσμάτων του έργου

Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Lingua Trek είναι χώρος επαγγελματικής ανάπτυξης που συνδέει τους πόρους του έργου με την ενίσχυση των ικανοτήτων των εκπαιδευτικών. Φιλοξενεί το διαδικτυακό πρόγραμμα R3 και υποστηρίζει τη μετάβαση από την πρώτη γνωριμία με το Lingua Trek στη συνειδητή αξιοποίησή του στην τάξη. Η πλατφόρμα περιλαμβάνει μαθησιακό περιεχόμενο οργανωμένο σε ενότητες, πρακτικές δραστηριότητες, στοιχεία αξιολόγησης και ευκαιρίες συζήτησης και ανταλλαγής εμπειριών.

12.1 Τι θα βρουν οι εκπαιδευτικοί στην πλατφόρμα

- Εισαγωγικό βίντεο από μέλη της ομάδας του έργου, που παρουσιάζει την πλατφόρμα και βοηθά τους χρήστες να κατανοήσουν τη λειτουργία του μαθησιακού περιβάλλοντος Lingua Trek.
- Ενότητες για τις βάσεις της διδασκαλίας γλωσσών μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, την αξιολόγησή τους ως προς το σχολικό περιεχόμενο, την ένταξή τους στην τάξη και τον σχεδιασμό μαθημάτων με το Lingua Trek.
- Δύο καθορισμένα υποχρεωτικά επιστημονικά άρθρα και δύο πρόσθετα προαιρετικά άρθρα, που υποστηρίζουν τη θεωρητική βάση του προγράμματος.
- Βίντεο από ειδικούς και την ομάδα του έργου, που συνδέουν τη θεωρία με πρακτικές διδακτικές αποφάσεις.
- Πρακτικές δραστηριότητες για δοκιμή ιδεών, σχεδιασμό ένταξης του παιχνιδιού και αναστοχασμό για τη χρήση του στην τάξη.
- Χώρους συζήτησης και κοινότητας, όπου οι εκπαιδευτικοί μοιράζονται απόψεις, προτείνουν δραστηριότητες αφού δοκιμάσουν το παιχνίδι ή το υλικό, αναρτούν παραδείγματα και χρήσιμους συνδέσμους και απαντούν σε άλλους εκπαιδευτικούς.
- Σημείο πρόσβασης στο παιχνίδι και στους συναφείς πόρους του έργου μετά τη δημοσίευσή τους στην πλατφόρμα.

12.2 Οφέλη της πλατφόρμας

Όφελος	Αξία για τους εκπαιδευτικούς
Ευέλικτη πρόσβαση	Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναπτύσσονται επαγγελματικά ανεξάρτητα από τον τόπο και το ωράριο συγκεκριμένων εργαστηρίων.
Διδακτική αυτοπεποίθηση	Το πρόγραμμα εξηγεί γιατί και πότε αξίζει να χρησιμοποιείται η μάθηση μέσω παιχνιδιών, πέρα από τον τρόπο εκκίνησης ενός ψηφιακού εργαλείου.
Άμεση εφαρμογή	Οι δραστηριότητες μετατρέπουν τη θεωρία σε συγκεκριμένο σχέδιο αξιοποίησης του παιχνιδιού Lingua Trek και του υλικού R1.
Επαγγελματική κοινότητα	Οι εκπαιδευτικοί ανταλλάσσουν προσαρμογές, εμπειρίες από την τάξη και προτάσεις από διαφορετικά περιβάλλοντα.
Μακροχρόνια αξιοποίηση	Ο ψηφιακός χώρος εξασφαλίζει συνεχή πρόσβαση σε επιμόρφωση και πόρους για νέους εκπαιδευτικούς, εργαστήρια και μελλοντικά μαθήματα.
Συνοχή αποτελεσμάτων	Οι εκπαιδευτικοί αξιοποιούν την έρευνα, το παιχνίδι, το υλικό και τις οδηγίες εφαρμογής ως ενιαίο εκπαιδευτικό οικοσύστημα.



ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ

[ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ LINGUA TREK ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ](#)

Προτεινόμενη αφετηρία

Παρακολουθήστε πρώτα το εισαγωγικό βίντεο της πλατφόρμας, ολοκληρώστε τη βασική ενότητα και διαβάστε τα υποχρεωτικά αναγνώσματα. Έπειτα επιλέξτε ένα σενάριο Lingua Trek και ετοιμάστε σύντομο σχέδιο εφαρμογής του με βάση την Ενότητα 13 αυτού του εγγράφου.

13. Προτεινόμενες διαδρομές εφαρμογής στην τάξη

Οι παρακάτω διαδρομές είναι πρακτικές προτάσεις, όχι άκαμπτες οδηγίες. Επιλέξτε εκείνη που ταιριάζει καλύτερα στο πρόγραμμά σας, στις ανάγκες των μαθητών και στις συνθήκες πρόσβασης.

Διαδρομή	Προτεινόμενη ακολουθία	Κατάλληλη για
Δοκιμαστικό μάθημα	Σύντομη εισαγωγή → επιλεγμένο μέρος του παιχνιδιού → μία επικοινωνιακή δραστηριότητα στην τάξη → τελικός αναστοχασμός.	Πρώτη γνωριμία με το παιχνίδι, εργαστήρια ή περιορισμένο χρόνο.
Γέφυρα δύο μαθημάτων	Μάθημα 1: εισαγωγή στο σενάριο και στο παιχνίδι. Μάθημα 2: λειτουργική γλώσσα, δραστηριότητα και επανάληψη.	Τάξεις που χρειάζονται σύντομη σύνδεση με το πρόγραμμα σπουδών.
Πλήρες σενάριο	Σύνδεση με το παιχνίδι και τα τέσσερα σχετικά μαθήματα, με διαμορφωτική αξιολόγηση και τελική επανάληψη.	Εμβάθυνση στη γλώσσα και στον πολιτισμό στο πλαίσιο σύντομης ενότητας.
Μοντέλο σταθμών	Σταθμός παιχνιδιού για μικρές ομάδες, σταθμός γλωσσικής υποστήριξης, σταθμός αλληλεπίδρασης με τον εκπαιδευτικό και σταθμός αναστοχασμού.	Λίγες συσκευές ή τάξεις που ωφελούνται από την κίνηση και διαφορετικές μορφές υποστήριξης.
Επέκταση με σχέδιο εργασίας	Πλήρες σενάριο και κατόπιν δημιουργία προγράμματος ταξιδιού, διαλόγου, οδηγού ή κουίζ από τους μαθητές.	Μεγαλύτερες ενότητες, διεπιστημονική εργασία ή πιο προχωρημένους μαθητές.

13.1 Εισαγωγικό μάθημα 50 λεπτών

Χρόνος	Στάδιο	Ενέργειες εκπαιδευτικού και μαθητών
5 λεπτά	Εισαγωγή	Παρουσιάστε τον τόπο του σεναρίου και ενθαρρύνετε προβλέψεις.
8 λεπτά	Γλωσσική προετοιμασία	Εισαγάγετε ή υπενθυμίστε λίγες βασικές εκφράσεις.

12 λεπτά	Επαφή με το παιχνίδι	Ατομικό παιχνίδι, σε ζεύγη ή με όλη την τάξη υπό την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού.
15 λεπτά	Επικοινωνιακή δραστηριότητα	Χρησιμοποιήστε σχετικό παιχνίδι ρόλων, δραστηριότητα λήψης απόφασης ή επίλυσης προβλήματος.
7 λεπτά	Επανάληψη	Υπενθυμίστε βασικά γλωσσικά στοιχεία με μια σύντομη πρόκληση.
3 λεπτά	Αναστοχασμός	Οι μαθητές καταγράφουν μία νέα έκφραση και μία στρατηγική που τους βοήθησε.

14. Πρόσβαση στο πλήρες υλικό και στο παιχνίδι



[ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΝΟΛΟ ΥΛΙΚΟΥ R1](#)



[ΛΗΨΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ANDROID Ή IOS](#)

15. Διασφάλιση ποιότητας, πιλοτική εφαρμογή και βελτίωση

Η διασφάλιση ποιότητας αποτέλεσε αναπόσπαστο μέρος όλης της ανάπτυξης του υλικού. Ξεκίνησε με την ανάλυση αναγκών, συνεχίστηκε κατά τη συνεργατική δημιουργία σεναρίων και υλικών και περιέλαβε πιλοτική εφαρμογή με τους τελικούς χρήστες. Μαθητές και εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν το παιχνίδι και το συνοδευτικό υλικό στο σχολείο και παρέχουν ποσοτική και ποιοτική ανατροφοδότηση για τη χρηστικότητα, τη συμμετοχή, την αξία για τη γλωσσική μάθηση, τη σαφήνεια, τη δυσκολία, τον ρυθμό, την τεχνική πρόσβαση και την πρακτική αξιοποίηση στην τάξη.

Τα αποτελέσματα της πιλοτικής εφαρμογής έδειξαν ότι οι μαθητές εκτίμησαν ιδιαίτερα τις παιγνιώδεις και διαδραστικές δραστηριότητες, τα πολιτισμικά και ταξιδιωτικά πλαίσια, την εκμάθηση λεξιλογίου και τις ευκαιρίες χρήσης των αγγλικών σε ουσιαστικές καταστάσεις. Οι εκπαιδευτικοί εκτίμησαν τη διαδραστική προσέγγιση, τα πολιτισμικά στοιχεία, τη σύνδεση παιχνιδιού και υλικού τάξης και την πρακτική χρησιμότητα των υποστηρικτικών πόρων. Οι συμμετέχοντες επισήμαναν επίσης ζητήματα που απαιτούσαν προσοχή: σαφέστερες οδηγίες, λεξιλογική υποστήριξη, διαφοροποίηση δραστηριοτήτων, ρεαλιστικό χρονικό σχεδιασμό και βελτιώσεις στην πλοήγηση και στα τεχνικά χαρακτηριστικά.

Οι αποφάσεις για την τελική μαθησιακή εμπειρία λήφθηκαν με ενεργό συμμετοχή μαθητών και εκπαιδευτικών. Σε προηγούμενο διαμορφωτικό στάδιο δοκίμασαν εναλλακτικές λύσεις για το παιχνίδι και επέλεξαν την προσέγγιση που προτιμούσαν, ενώ ενσωματώθηκαν και χρήσιμα στοιχεία της άλλης επιλογής. Η μεταγενέστερη χρήση του παιχνιδιού και του υλικού στην τάξη αποτέλεσε βάση περαιτέρω βελτίωσης. Το παρόν έγγραφο εστιάζει επομένως στη συμμετοχική διαδικασία της πιλοτικής εφαρμογής και στις εκπαιδευτικές αποφάσεις που προέκυψαν, και όχι σε ξεχωριστή σύγκριση των εκδόσεων.

Ανατροφοδότηση πιλοτικής εφαρμογής	Σχεδιαστική ανταπόκριση / βελτιώσεις
Οι μαθητές συμμετείχαν πρόθυμα σε παιχνίδια, γρίφους και αλληλεπιδράσεις.	Διατήρηση της διασκέδασης και των προκλήσεων και σαφής σύνδεσή τους με τα αποτελέσματα γλωσσικής μάθησης.
Τα πολιτισμικά και ταξιδιωτικά πλαίσια παρακινούσαν τους μαθητές.	Διατήρηση έξι διακριτών ευρωπαϊκών περιβαλλόντων και αξιοποίησή τους στο παιχνίδι και στα μαθήματα.
Ορισμένοι μαθητές χρειάζονταν υποστήριξη στο λεξιλόγιο και στις οδηγίες.	Γλωσσική προετοιμασία πριν από τη δραστηριότητα, απομαγνητοφωνήσεις, οπτικό υλικό, υποδείγματα και οδηγίες σε στάδια.
Τα διαφορετικά επίπεδα μαθητών επηρέαζαν τη δυσκολία των δραστηριοτήτων.	Ευέλικτη υποστήριξη, διαφορετικοί τρόποι ομαδοποίησης και δραστηριότητες επέκτασης.
Οι εκπαιδευτικοί εκτίμησαν το πρακτικό υλικό για την τάξη.	Διατήρηση αναλυτικών σχεδίων, σαφώς προσδιορισμένων υλικών, αναμενόμενων προβλημάτων και εκτυπώσιμων εναλλακτικών.
Η υποστήριξη του εκπαιδευτικού επηρέαζε την εκπαιδευτική αξία.	Ενίσχυση του ρόλου του εκπαιδευτικού, του αναστοχασμού και της σύνδεσης με την πλατφόρμα R3.

16. Βιωσιμότητα, δυνατότητα μεταφοράς και ευρωπαϊκή προστιθέμενη αξία

Το Σενάριο παιχνιδιού Lingua Trek και εγχειρίδιο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού σχεδιάστηκε για συνεχή αξιοποίηση μετά την ολοκλήρωση ενός κύκλου του έργου. Η αξία του προκύπτει από τον συνδυασμό επαναχρησιμοποιήσιμης δομής σεναρίων, προσαρμοσμένου υλικού τάξης, ψηφιακού παιχνιδιού και επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών. Τα σχολεία μπορούν να εντάσσουν μεμονωμένα μαθήματα στα υπάρχοντα προγράμματα σπουδών, να υλοποιούν πλήρεις ενότητες σεναρίων, να χρησιμοποιούν το υλικό σε εργαστήρια ή να προσαρμόζουν τη δομή του σε νέους τόπους, γλώσσες και ομάδες μαθητών.

- Επαναχρησιμοποίησιμο: οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επανέρχονται στο υλικό με νέες τάξεις και να επιλέγουν διαφορετικά σενάρια.

- Προσαρμόσιμο: η γλωσσική υποστήριξη, ο χρόνος, η ομαδοποίηση και η μορφή των αποτελεσμάτων αλλάζουν χωρίς να χάνεται ο σκοπός του σεναρίου.
- Μεταφέρσιμο: η ακολουθία που συνδέει το παιχνίδι με την τάξη μπορεί να εμπνεύσει νέες δραστηριότητες προσαρμοσμένες στο τοπικό πλαίσιο.
- Επεκτάσιμο: το R3 υποστηρίζει την επιμόρφωση άλλων εκπαιδευτικών, την ανάπτυξη εκπαιδευτικών κοινοτήτων και τη διοργάνωση εργαστηρίων.
- Ανοιχτό και διασυνδεδεμένο: ο σύνδεσμος του υλικού, η πλατφόρμα του έργου και ο ιστότοπος επιτρέπουν ευρύτερη εκπαιδευτική πρόσβαση.
- Ευρωπαϊκό: οι μαθητές γνωρίζουν ποικίλα πολιτισμικά περιβάλλοντα, δημιουργημένα μέσα από συνεργασία εταίρων από έξι χώρες.

17. Σύνοψη και τελικός αναστοχασμός

Το Σενάριο παιχνιδιού *Lingua Trek* και έγγραφο συνοδευτικού εκπαιδευτικού υλικού προσφέρει στους εκπαιδευτικούς περισσότερα από ένα σύνολο φύλλων εργασίας και ένα ψηφιακό παιχνίδι. Παρέχει έναν συνεκτικό τρόπο μετατροπής της περιέργειας σε επικοινωνία. Το ταξίδι δίνει στα αγγλικά άμεσο σκοπό· το υλικό της τάξης βοηθά τους μαθητές να παρατηρούν, να εξασκούν και να μεταφέρουν όσα μαθαίνουν σε νέες καταστάσεις, ενώ η εκπαιδευτική πλατφόρμα υποστηρίζει τεκμηριωμένες διδακτικές αποφάσεις.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ξεκινήσουν απλά: να επιλέξουν ένα σενάριο, να μελετήσουν τις εισαγωγικές οδηγίες, να ετοιμάσουν λίγα απαραίτητα γλωσσικά στοιχεία, να αφήσουν τους μαθητές να αντιμετωπίσουν την πρόκληση και να τους δώσουν χρόνο για συζήτηση, αποφάσεις και αναστοχασμό. Το υλικό είναι έτοιμο να υποστηρίξει αυτή τη διαδικασία, αφήνοντας χώρο για την επαγγελματική κρίση του εκπαιδευτικού. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να απολαμβάνουν το ταξίδι, όμως ο βαθύτερος στόχος του είναι η αυτοπεποίθηση: να κατανοούν, να δοκιμάζουν, να επικοινωνούν και να συνεχίζουν να μαθαίνουν αγγλικά.

Έτοιμοι να ξεκινήσετε;

Ανοίξτε το πλήρες σύνολο υλικού R1, επιλέξτε ένα σενάριο σχετικό με το πρόγραμμά σας και χρησιμοποιήστε τον Κατάλογο ελέγχου σχεδιασμού για τον εκπαιδευτικό στο Παράρτημα Α.

Παράρτημα Α. Κατάλογος ελέγχου σχεδιασμού για τον εκπαιδευτικό

- ☐ Έχω επιλέξει το σενάριο και το μάθημα ή τα μαθήματα.
- ☐ Έχω παίξει ή έχω γνωρίσει το σχετικό μέρος του παιχνιδιού.

- ☐ Μπορώ να παρουσιάσω τον κύριο γλωσσικό και πολιτισμικό στόχο με τρόπο κατανοητό στους μαθητές.
- ☐ Έχω επιλέξει μόνο το λεξιλόγιο που πραγματικά χρειάζονται οι μαθητές πριν από τη δραστηριότητα.
- ☐ Έχω ετοιμάσει συσκευές, εξοπλισμό προβολής και/ή εναλλακτική εκτός σύνδεσης.
- ☐ Έχω σχεδιάσει συνειδητά τα ζεύγη/τις ομάδες και την κατανομή ρόλων.
- ☐ Έχω επιλέξει υποστήριξη για όσους τη χρειάζονται και επεκτάσεις για όσους είναι έτοιμοι για μεγαλύτερη πρόκληση.
- ☐ Γνωρίζω ποια τεκμήρια μάθησης θα παρατηρήσω.
- ☐ Έχω προβλέψει επαρκή χρόνο για την κύρια επικοινωνιακή δραστηριότητα.
- ☐ Έχω σχεδιάσει σύντομο αναστοχασμό ή δραστηριότητα αποτίμησης.

Παράρτημα Β. Φύλλο παρατήρησης μαθήματος και αναστοχασμού

Πεδίο αναστοχασμού / ερώτηση	Σημειώσεις
Σενάριο / μάθημα / τάξη	
Τι κινητοποίησε περισσότερο τους μαθητές;	
Ποιο περιεχόμενο στα αγγλικά κατανόησαν ή χρησιμοποίησαν αποτελεσματικά;	
Πού προκάλεσαν δυσκολία οι οδηγίες, το λεξιλόγιο ή ο ρυθμός;	
Ποιοι μαθητές χρειάστηκαν πρόσθετη υποστήριξη και τι τους βοήθησε;	
Πόσο καλά συνδέθηκε το παιχνίδι με τη δραστηριότητα της τάξης;	
Τι θα διατηρήσω, θα προσαρμόσω ή θα παραλείψω την επόμενη φορά;	
Πρόταση που αξίζει να μοιραστώ με την κοινότητα εκπαιδευτικών Lingua Trek	

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται ανήκουν αποκλειστικά στον συντάκτη ή στους συντάκτες και δεν αντικατοπτρίζουν κατ' ανάγκη τις θέσεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη για αυτές.

