



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ και Γ΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Το τηλεπαιχνίδι των ορισμών»

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
Θεσσαλονίκη 2013**



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας δευτεροβάθμιας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Το τηλεπαιχνίδι των ορισμών

Δημιουργός

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ και Γ΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Αύγουστος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

9η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Β΄ Γυμνασίου

6η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Γ΄ Γυμνασίου

Επανάληψη στη σύνταξη των συνδετικών ρημάτων.

Διαθεματικό

Το σενάριο δεν είναι διαθεματικό, αλλά θα μπορούσε να εξελιχθεί σε διαθεματικό (βλ. «Άλλες εκδοχές»).

Χρονική διάρκεια

2 ώρες

Χώρος

Το σενάριο πραγματοποιείται στην αίθουσα πληροφορικής, σε σταθμούς εργασίας συνδεδεμένους με το διαδίκτυο (πρώτη φάση) και σε αίθουσα διδασκαλίας με διαδραστικό πίνακα ή βιντεοπροβολέα και υπολογιστή συνδεδεμένο με το διαδίκτυο (δεύτερη φάση).

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο προϋποθέτει την ύπαρξη:



- Σταθμών εργασίας συνδεδεμένων με το διαδίκτυο, τουλάχιστον 1 για κάθε τριμελή ή τετραμελή ομάδα (1η φάση).
- Βιντεοπροβολέα και υπολογιστή συνδεδεμένου με το διαδίκτυο ή διαδραστικού πίνακα συνδεδεμένου με το διαδίκτυο (2η φάση).

Επίσης, στην περίπτωση που το σενάριο εφαρμόζεται σε τμήμα της Γ' τάξης, ενδείκνυται να έχει προηγηθεί αυτής της δραστηριότητας η διδασκαλία των «υπωνύμων» (και των «υπερωνύμων»), ώστε να διευκολυνθεί η μελέτη του ορισμού (βλέπε [φύλλο εργασίας 1](#) ερώτημα V).

Επειδή η εργασία των ομάδων είναι πολύ συγκεκριμένη και στις δύο φάσεις, το συγκεκριμένο σενάριο ενδείκνυται και για εκπαιδευτικούς και μαθητές/τριες μη εξοικειωμένους/ες με τη χρήση των διαδικτυακών λεξικών ή με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Τριαντοπούλου, Θ. 2012. *Λεξικά Ορολογίας*, Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σε πρώτη φάση οι ομάδες καθοδηγούμενες από φύλλο εργασίας εργάζονται αξιοποιώντας το [διαδικτυακό λεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα](#), με στόχο να αποδομήσουν ορισμούς επιλεγμένους από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να συναγάγουν επαγωγικά τα δομικά στοιχεία αυτού του κειμενικού τύπου. Σε δεύτερη φάση αναπλαισιώνουν τη νέα γνώση μέσα από ένα παιχνίδι: μια ομάδα αναλαμβάνει τον ρόλο της κριτικής επιτροπής και οι υπόλοιπες επιδιώκουν τη νίκη με τη συγκέντρωση περισσότερων βαθμών από τους αντιπάλους τους. Στόχος του παιχνιδιού είναι οι ομάδες να συντάξουν εντός συγκεκριμένου χρόνου τον ορισμό λέξεων που τους δίνονται από τον/την εκπαιδευτικό. Η κριτική επιτροπή συγκρίνει



τους ορισμούς που δίνουν οι ομάδες με τον ορισμό που δίνει το διαδικτυακό λεξικό και αποφαινεται ποια ομάδα δικαιούται όλους τους βαθμούς, ποια τους μισούς και ποια κανέναν. Η ομάδα που νικά χειροκροτείται.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

1. Αξιοποιείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος (Ματσαγγούρας 2008) τόσο στη φάση της μελέτης και αποδόμησης των ορισμών όσο και στη φάση σύνταξης ορισμών. Στην πρώτη φάση οι ομάδες «συμπλέουν» με κοινό στόχο την αποδόμηση των ορισμών και την εξαγωγή γενικών συμπερασμάτων για το συγκεκριμένο κειμενικό είδος. Στη δεύτερη φάση, αντίθετα, υπάρχει ανταγωνισμός μεταξύ των ομάδων αλλά, εξαιτίας αυτού, υπάρχει ταυτόχρονα ακόμα μεγαλύτερο κίνητρο για συνεργασία εντός κάθε ομάδας.
2. Η άμιλλα αυτή απορρέει από τον παιγνιώδη χαρακτήρα της δραστηριότητας. Εκτιμάται ότι το δέλεαρ του παιχνιδιού και πιο συγκεκριμένα η επιδίωξη της νίκης θα κινητοποιήσει ακόμα περισσότερο τις ομάδες να εργαστούν με ένταση και συγκέντρωση για τη σύνταξη των ορισμών. Η έρευνα έχει δείξει ότι οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια όχι τόσο για το παιχνίδι αυτό καθ' αυτό αλλά για την εμπειρία που προσφέρει το παιχνίδι: ανεβάζει την αδρεναλίνη, αποτελεί διανοητική πρόκληση, δίνει μια γεύση περιπέτειας (Lazzaro 2004). Επίσης, έρευνες έχουν αποδείξει ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης (Yien κ.ά. 2011· Gonzalez κ.ά. 2011) και ότι ενσωματώνοντας στοιχεία παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία, αυξάνουμε την ελκυστικότητά της και ωθούμε σε μεγαλύτερη εμπλοκή τους/τις μαθητές/τριες (Borys & Laskowski 2013). Ας σημειωθεί ότι αφενός η έννοια του ορισμού είναι απαιτητική, αφετέρου η ενασχόληση με αυτή θεωρείται γενικά ανιαρή από τους/τις μαθητές/τριες. Αυτό το διάλειμμα παιχνιδιού αποτελεί μια ανατροπή στη σχολική καθημερινότητα και άρα



αναμένεται να κερδίσει το ενδιαφέρον όλων των μαθητών/τριών και να τους εμπλέξει ενεργά στη δραστηριότητα.

3. Οι ομάδες είναι διαμορφωμένες έτσι, ώστε να περιλαμβάνουν ταυτόχρονα μαθητές/τριες με υψηλή, μέτρια και χαμηλή επίδοση, ώστε οι τελευταίοι να βοηθηθούν από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας στην κατάκτηση της νέας γνώσης. Τη θέση του γραμματέα και του χειριστή του πληκτρολογίου (οι οποίες είναι και οι μοναδικές συγκεκριμένες θέσεις εντός κάθε ομάδας) τις αναλαμβάνουν διαδοχικά όλα τα μέλη της ομάδας.
4. Η δραστηριότητα υιοθετεί τη γνωστική θεωρία του κονστρουκτιβισμού, της μάθησης ως κοινωνικής πρακτικής και τη λογική της διερευνητικής-ανακαλυπτικής μάθησης. Το φύλλο εργασίας προσφέρει την απαραίτητη σκαλωσιά, για να προχωρήσουν οι μαθητές/τριες στο κτίσιμο της νέας γνώσης. Ο/Η εκπαιδευτικός, ως ο έμπειρος ενήλικας, βρίσκεται στη διάθεση των ομάδων για όποια απορία ή δυσκολία συναντούν.
5. Το σενάριο εμπνέεται από τη θεωρία της εμπλαισιωμένης μάθησης. Το παιχνίδι λειτουργεί ως πρόβλημα προς επίλυση και διαμορφώνει αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Οι στόχοι και το σκεπτικό του σεναρίου υιοθετούν την πρόταση του Κουτσογιάννη για τετραπλή προσέγγιση, τον επονομαζόμενο «ρόμβο της γλωσσικής εκπαίδευσης» (Κουτσογιάννης 2012).

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Οι μαθητές/τριες συνειδητοποιούν την αξία της συνεργασίας εντός της ομάδας, αφού από αυτή εξαρτάται η νίκη. Εξοικειώνονται επίσης με τη μορφή ενός «ηγέτη» μη εξουσιαστικού (του δασκάλου που λειτουργεί ως εμπυχωτής και διευκολυντής και ενθαρρύνει την αυτενέργεια των μαθητών/τριών).



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/τριες επαγωγικά συνάγουν τα δομικά στοιχεία του ορισμού, ενώ παράλληλα κάνουν επανάληψη στη σύνταξη των συνδετικών ρημάτων.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να αποδομούν και να παραγάγουν ορισμούς.

Νέοι γραμματισμοί

- Οι μαθητές/τριες εξοικειώνονται με την αξιοποίηση διαδικτυακών λεξικών και συνειδητοποιούν την αξία αυτών των εργαλείων.
- Ασκούνται στη συνεργατική παραγωγή λόγου αξιοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου. Συνειδητοποιούν πόσο η συνεργατική γραφή διευκολύνεται από τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου, καθώς οι αναθεωρήσεις, βελτιώσεις κτλ. παραμένουν εύκολες μέχρι την τελευταία στιγμή.

Κριτικός γραμματισμός

- Οι μαθητές/τριες ασκούνται στην αξιολόγηση του κειμένου που έχουν παραγάγει οι συμμαθητές/τριές τους (ετεροαξιολόγηση) ή οι ίδιοι (αυτοαξιολόγηση), συγκρίνοντάς το με ένα πρότυπο.
- Νοηματοδοτούν τη νέα γνώση (δομή ορισμού), αποτιμώντας την ως σημαντική για όλα τα γνωστικά πεδία. Κατ' επέκταση προσδίδουν νόημα γενικά στη μελέτη της νεοελληνικής γλώσσας.

Διδακτικές πρακτικές

Ο/Η εκπαιδευτικός παραιτείται από τον ρόλο που θα είχε σε ένα δασκαλοκεντρικό μάθημα και δίνει πρωταγωνιστικό ρόλο στους/στις μαθητές/τριες. Στήνει την απαιτούμενη σκαλωσιά και παραμένει στη διάθεση των μαθητών/τριών για όποια βοήθεια χρειαστούν. Στόχος είναι οι μαθητές/τριες να καλλιεργήσουν:

- πνεύμα συνεργασίας με τα άλλα μέλη της ομάδας τους,



- υπευθυνότητα σε ό,τι αναλαμβάνουν στο πλαίσιο του καταμερισμού εργασιών,
- τη δεξιότητα της συγκέντρωσης και της εγρήγορσης κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας,
- τη δεξιότητα της καλής διαχείρισης του χρόνου.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για τη σύνταξη του συγκεκριμένου σεναρίου αποτέλεσε η διαπίστωση ότι ο κειμενικός τύπος του ορισμού δυσκολεύει τους/τις μαθητές/τριες, ιδίως όσον αφορά την παραγωγή του και ότι ταυτόχρονα η εστίαση στην τεχνική κατά τη διδασκαλία του δεν κερδίζει το ενδιαφέρον τους.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η έννοια του ορισμού προσεγγίζεται στην 9η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Β΄ Γυμνασίου αλλά και στην 6η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Γ΄ Γυμνασίου. Το σενάριο συνάδει με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Γυμνάσιο (βλέπε «Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών» στην [ιστοσελίδα του Ψηφιακού σχολείου](#)), καθώς υιοθετεί μια μαθητοκεντρική λογική, προβλέπει έναν καθοδηγητικό-συντονιστικό ρόλο για τον/την εκπαιδευτικό και αξιοποιεί την ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση, τη μέθοδο «επίλυση προβλήματος», την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, τη συνεργατική γραφή και τις ΤΠΕ.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται και στις δύο φάσεις για την ανεύρεση έγκυρων ορισμών. Στην 1η φάση οι ορισμοί του διαδικτυακού λεξικού μελετώνται από τους μαθητές για τον εντοπισμό των συστατικών κάθε ορισμού και στη 2η φάση χρησιμοποιούνται ως μέτρο σύγκρισης για τον έλεγχο και την αξιολόγηση των παραγόμενων από τους μαθητές/τριες ορισμών. Επίσης, στην 1η φάση οι μαθητές ασκούνται στη συνεργατική παραγωγή λόγου χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου. Τέλος, οι



ΤΠΕ αξιοποιούνται για την προβολή σε κοινή θέα των λέξεων που πρέπει να ορίσουν οι ομάδες και στη συνέχεια για την προβολή των «έγκυρων» ορισμών του διαδικτυακού λεξικού, που αποτελούν το μέτρο σύγκρισης για τους ορισμούς που παράγονται από τις ομάδες.

Κείμενα

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η φάση, στο εργαστήριο πληροφορικής: 1 ώρα

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει ήδη σε κάποιο προηγούμενο κενό αποθηκεύσει στους σταθμούς εργασίας το [Φύλλο εργασίας 1](#) και κατά τη διάρκεια του διαλείμματος ανοίγει το αρχείο στους σταθμούς εργασίας. Έχει επίσης προαποφασίσει την κατανομή των μαθητών/τριών σε ομάδες, φροντίζοντας να υπάρχει σε κάθε ομάδα ένα μέλος που να έχει υψηλή επίδοση στη νεοελληνική γλώσσα, κάποιο/α που να έχουν μέτρια επίδοση και ένα που να αντιμετωπίζει δυσκολίες, ώστε το τελευταίο να βοηθηθεί από τα υπόλοιπα μέλη. Όταν λήγει το διάλειμμα, η εκπαιδευτικός περιμένει τους/τις μαθητές/τριες στην πόρτα του εργαστηρίου και υποδεικνύει σε καθένα/καθεμία πού θα καθίσει.

Αφού όλοι/ες έχουν τακτοποιηθεί στις θέσεις τους, ο/η εκπαιδευτικός ενημερώνει το τμήμα ότι έχει προετοιμάσει μια προσομοίωση τηλεοπτικού παιχνιδιού γνώσεων. Εξηγεί ότι ο στόχος του παιχνιδιού είναι να αναδειχθεί η ομάδα που θα καταφέρει να συντάξει εντός συγκεκριμένου χρόνου τους πιο σωστούς ορισμούς για τις λέξεις που θα δοθούν και οι οποίες θα είναι κοινές για όλες τις ομάδες. Η ομάδα που θα κερδίσει θα χειροκροτηθεί από την ολομέλεια. Προσθέτει ότι για να έχουν περισσότερες πιθανότητες να τα καταφέρουν καλά, την πρώτη ώρα του δίωρου θα ασχοληθούν με τη μελέτη ορισμών που θα βρουν σε έγκυρο διαδικτυακό λεξικό με τη βοήθεια του [Φύλλου εργασίας 1](#), ώστε να ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο στήνεται ένας σωστός ορισμός.



Οι ομάδες αποφασίζουν ποια/ος θα αναλάβει πρώτη/ος τον χειρισμό του πληκτρολογίου και του ποντικιού και με ποια σειρά θα εναλλάσσονται. Ύστερα ξεκινούν να εργάζονται στο φύλλο εργασίας, ενώ ο/η εκπαιδευτικός μετακινείται από ομάδα σε ομάδα, δίνοντας διευκρινίσεις όποτε το ζητήσει κάποια ομάδα και παρεμβαίνοντας από δική του/της πρωτοβουλία μόνο όποτε αυτό είναι αναγκαίο (είτε αν οι μαθητές/τριες δυσκολεύονται να συνεργαστούν, είτε αν αντιληφθεί ότι κάτι έχουν παρανοήσει). Πριν το τέλος της ώρας οι ομάδες ανακοινώνουν τα συμπεράσματά τους ως εξής: η 1η ομάδα δίνει την απάντησή της στο 1ο ερώτημα, η 2η ομάδα στο 2ο ερώτημα κ.ο.κ. Αν η απάντηση κάποιας ομάδας δε βρίσκει σύμφωνη την ολομέλεια, ακούγονται οι διαφορετικές απαντήσεις και με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού διαπιστώνεται ποια είναι η σωστή απάντηση. Όταν δοθούν όλες οι απαντήσεις, ο/η εκπαιδευτικός ανακεφαλαιώνει σημειώνοντας στον πίνακα και τους σχετικούς όρους της μεταγλώσσας (τα μέρη του ορισμού: οριστέα έννοια, γένος, ειδοποιός διαφορά).

Κλείνοντας αναθέτει ως εργασία για το σπίτι ένα ερώτημα που θα απαντηθεί ατομικά σε μια σύντομη παράγραφο: «Πιστεύετε πως ό,τι μάθατε σήμερα είναι χρήσιμο γενικά ή θα το αξιοποιήσετε μόνο στην προσομοίωση του «τηλεπαιχνιδιού»; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.» Στόχος είναι να δοθεί το έναυσμα για έναν αναστοχασμό, ώστε να νοηματοδοτήσουν τη νέα γνώση (δομή ορισμού), αποτιμώντας τη ως σημαντική για όλα τα γνωστικά πεδία. Κατ' επέκταση στόχος είναι να προσδώσουν νόημα γενικά στη μελέτη της νεοελληνικής γλώσσας.

2η φάση σε αίθουσα διδασκαλίας: 1 ώρα (ή 2 ώρες, στην περίπτωση που το τμήμα προτείνει να συνεχιστεί το παιχνίδι ακόμη 1 ώρα ή που έτσι κρίνει ο/η εκπαιδευτικός, επειδή ίσως για την εξήγηση των κανόνων απαιτήθηκε αρκετός χρόνος και καθυστέρησε η έναρξη του παιχνιδιού.)

Το «τηλεπαιχνίδι» θα στηθεί διατηρώντας τον ίδιο χωρισμό σε ομάδες. Μία ομάδα θα αποτελέσει την κριτική επιτροπή, είτε προσφερόμενη από μόνη της γι' αυτό τον ρόλο,



είτε οριζόμενη από τον/την εκπαιδευτικό (ίσως και με «αμπεμπαμπλόμ», με κλήρωση...). Το έργο της είναι να αποτιμά τους ορισμούς που θα δίνουν οι υπόλοιπες ομάδες, συγκρίνοντάς τους με τον ορισμό που δίνει για τη συγκεκριμένη λέξη το [διαδικτυακό λεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα](#).

Προφανώς όλες οι υπόλοιπες ομάδες θα ανταγωνίζονται για το ποια θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς. Αυτές εγκαθίστανται γύρω από τραπέζια που θα δημιουργηθούν ενώνοντας 2 θρανία σε θέσεις όσο γίνεται πιο απομακρυσμένες η μία από την άλλη. Τους δίνονται 4-5 λεπτά, για να αποφασίσουν το όνομα της ομάδας τους και για να ορίσουν ποιος/α θα είναι ο γραμματέας της ομάδας, ενώ ο/η εκπαιδευτικός τους μοιράζει το [Φύλλο εργασίας 2](#). Μετά εξηγούνται σε όλους/ες οι κανόνες του παιχνιδιού. Ο/η εκπαιδευτικός έχει επιλέξει κάποιες λέξεις που προσφέρονται για την παραγωγή ορισμού (καθώς είναι εύκολο για τα παιδιά να βρουν το γένος και την ειδοποιό διαφορά). Αυτές θα τις προβάλλει σε κοινή θέα με έναν βιντεοπροβολέα (ή σε διαδραστικό), μία σε κάθε διαφάνεια μιας ψηφιακής παρουσίασης. Μόλις προβάλλεται η νέα λέξη, τα μέλη των ομάδων ξεκινούν τη συνεργασία για τη σύνταξη του ορισμού. Ο/Η γραμματέας καταγράφει σε ένα πρόχειρο χαρτί τις ιδέες που ακούγονται και εφόσον η ομάδα καταλήξει στην οριστική εκδοχή, αυτή αντιγράφεται στο φύλλο εργασίας. Όταν κάποια ομάδα είναι έτοιμη, δίνει σήμα σηκώνοντας τα χέρια και τότε ο/η εκπαιδευτικός ειδοποιεί ότι οι υπόλοιπες ομάδες έχουν ακόμα 15 δευτερόλεπτα (ή περισσότερα, όσα ο/η εκπαιδευτικός κρίνει ότι χρειάζονται ως μέσο όρο οι ομάδες του τμήματός του για να ολοκληρώσουν τον ορισμό τους, καθώς δε θα υπάρχει μαθησιακό όφελος για όλους/ες, αν κάποιες ομάδες εγκαταλείπουν την προσπάθεια στη μέση, άρα είναι προτιμότερο ο ανταγωνισμός να αφορά κυρίως την πληρότητα της διατύπωσης και όχι την ταχύτητα). Αν διαπιστωθεί στη συνέχεια ότι η ομάδα που τελείωσε πρώτη έχει και σωστό ορισμό, λαμβάνει 1 βαθμό επιπλέον.

Για να προχωρήσει γρηγορότερα η διαδικασία, ενδείκνυται η επιτροπή κρίσης να χωριστεί σε υποομάδες (πχ. 2 ζευγάρια ή τριάδες) από τις οποίες καθεμιά θα



αναλάβει να αξιολογήσει τις απαντήσεις κάποιων ομάδων. Αν υπάρχει η δυνατότητα, η κριτική επιτροπή θα εργάζεται σε υπολογιστή συνδεδεμένο με το διαδίκτυο. Αν αυτός ο υπολογιστής που είναι συνδεδεμένος με το διαδίκτυο συμπίπτει με αυτόν με τον οποίο προβάλλονται οι λέξεις των οποίων ο ορισμός πρέπει να αναζητηθεί, ο/η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει στην κριτική επιτροπή ότι, πριν περάσουν στο λεξικό, πρέπει να θέτουν τον υπολογιστή εκτός κοινής θέας. Αν δεν υπάρχει σύνδεση με το διαδίκτυο, ο/η εκπαιδευτικός θα έχει αντιγράψει τους ορισμούς του διαδικτυακού λεξικού σε ξεχωριστές διαφάνειες της ψηφιακής παρουσίασης, ώστε να μπορεί να τους συμβουλευτεί η κριτική επιτροπή αλλά και να προβληθούν την κατάλληλη στιγμή στην ολομέλεια.

Όταν λήξει ο χρόνος, ένας εκπρόσωπος κάθε ομάδας διαβάζει δυνατά τον ορισμό της ομάδας του και παραδίδει στην κριτική επιτροπή το φύλλο όπου έχει καταγραφεί ο ορισμός και όπου αναφέρεται και το όνομα της ομάδας. Όταν όλες οι ομάδες έχουν διαβάσει τον ορισμό τους, η κριτική επιτροπή προβάλλει στην οθόνη τον ορισμό που δίνει το διαδικτυακό λεξικό. Με αυτόν τον τρόπο έχουν την ευκαιρία οι ομάδες να συγκρίνουν οι ίδιες τον ορισμό που συνέταξαν με αυτόν του λεξικού, δηλαδή να αυτοαξιολογηθούν, αλλά και να συζητήσουν τους ορισμούς των αντίπαλων ομάδων. Ο/η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τον αναστοχασμό των ομάδων, τονίζοντας ότι, αν καταλάβουν τι δεν πήγε καλά, μπορούν να τα καταφέρουν καλύτερα στον επόμενο ορισμό. Εντωμεταξύ η κριτική επιτροπή χωρισμένη σε υποομάδες ελέγχει και βαθμολογεί ξεχωριστά καθένα από τα δύο δομικά στοιχεία (γένος, ειδοποιός διαφορά), δίνοντας έναν βαθμό για το σωστό, μισό για το περίπου σωστό και μηδέν για το λάθος ή το μη συμπληρωμένο σκέλος, δηλαδή συνολικά ένας σωστός ορισμός λαμβάνει 2 βαθμούς. Ο/η εκπαιδευτικός παρακολουθεί τη διαδικασία και παρεμβαίνει, αν χρειαστεί. Τέλος, η επιτροπή κρίσης ανακοινώνει τη βαθμολογία των ομάδων ανά δομικό στοιχείο, αφού τη σημειώσει στο φύλλο αξιολόγησης που της έχει δοθεί και επιστρέφει τα φύλλα εργασίας.



Ακολουθεί η προβολή της επόμενης διαφάνειας του power point με τη νέα λέξη και επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία. Πριν το τέλος της διδακτικής ώρας καταμετρώνται οι βαθμοί και καλείται η νικήτρια ομάδα να σηκωθεί όρθια, ενώ οι υπόλοιπες τη χειροκροτούν. Αν το τμήμα ζητήσει την παράταση του παιχνιδιού, τότε η βαθμολογία κρατείται από την/τον εκπαιδευτικό, ώστε να συμπληρωθεί στον επόμενο γύρο.

Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές/τριες να απαντήσουν με μια σύντομη παράγραφο, ατομικά, στο σπίτι τους, στην εξής ερώτηση: «Το φύλλο εργασίας 1 η ομάδα σας το συμπλήρωσε ηλεκτρονικά, χρησιμοποιώντας τον επεξεργαστή κειμένου, ενώ το φύλλο εργασίας 2 το συμπλήρωσε χειρόγραφα. Σε ποια από τις δύο περιπτώσεις θεωρείτε ότι ήταν ευκολότερη η συνεργατική γραφή και γιατί;» Στόχος είναι να αναστοχαστούν και να συνειδητοποιήσουν πόσο η συνεργατική γραφή διευκολύνεται από τη χρήση του κειμενογράφου, καθώς οι αναθεωρήσεις, βελτιώσεις κτλ. παραμένουν εύκολες μέχρι την τελευταία στιγμή.



ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας 1

Η αποστολή μας

Σε αυτή τη φάση μελετάμε δείγματα ορισμών σε έγκυρο διαδικτυακό λεξικό, ώστε να κατανοήσουμε με ποια λογική στήνεται ένας σωστός ορισμός και έτσι να είμαστε σε θέση να συντάσσουμε τους δικούς μας σωστούς ορισμούς κατά τη διάρκεια του «τηλεπαιχνιδιού γνώσεων».

Η διαδικασία

1. Μεταβαίνουμε στην ιστοσελίδα της Πύλης για την ελληνική γλώσσα:
<http://www.greek-language.gr>
2. Στο μενού που βρίσκεται στο πάνω μέρος της σελίδας επιλέγουμε τη «Νέα ελληνική» και από το παράθυρο που ανοίγει επιλέγουμε «Εργαλεία» και μετά «Ηλεκτρονικά λεξικά». Στη σελίδα των Ηλεκτρονικών λεξικών από το μενού αριστερά επιλέγουμε το «Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)»
3. Στη νέα σελίδα, στο πάνω μέρος εμφανίζεται ένα κενό κουτάκι. Εκεί πληκτρολογούμε με πολλή προσοχή (και χωρίς να ξεχνάμε τους τόνους) μία από τις λέξεις που μας δίνονται. Ύστερα κάνουμε κλικ στη λέξη «Βρες».
4. Εντοπίζουμε τον ορισμό που δίνει το λεξικό, πατάμε αντιγραφή και ύστερα επικόλληση δίπλα στη αντίστοιχη λέξη που ακολουθεί αμέσως παρακάτω:

Βιολογία:	
Ρατσισμός:	
Γλυπτική:	



Ναζισμός:	
Ορχήστρα:	

5. Αφού συμπληρώσουμε όλους τους ορισμούς που ζητά το φύλλο εργασίας, τους παρατηρούμε προσεχτικά. Αναζητούμε κάποια κοινά δομικά στοιχεία μεταξύ των ορισμών, δηλαδή προσπαθούμε να διακρίνουμε με ποια λογική έχουν συνταχθεί.

Σε αυτή την προσπάθεια βοηθητικές είναι οι εξής ερωτήσεις:

I. Ποια ρήματα θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν την άνω και κάτω τελεία που (για λόγους οικονομίας) έχει τοποθετηθεί αμέσως μετά την λέξη που πρέπει να οριστεί (αλλιώς την οριστέα έννοια);

.....

II. Σε ποια κατηγορία ρημάτων ανήκουν τα ρήματα που σκεφτήκατε;

.....

III. Αν αντικατασταθεί η άνω και κάτω τελεία από κάποιο από αυτά τα ρήματα,

α) ποιον συντακτικό ρόλο έχει η λέξη που προηγείται του ρήματος;

.....

β) ποιον συντακτικό ρόλο έχει η λέξη που ακολουθεί το ρήμα;

.....

IV. Η λέξη που προηγείται και η λέξη που έπεται του ρήματος ανήκουν σε διαφορετικό μέρος του λόγου¹ ή στο ίδιο;

.....

V. Ποια είναι η νοηματική σχέση της οριστέας έννοιας και της λέξης που έπεται του ρήματος; Ποια από τις δύο είναι νοηματικά ευρύτερη έννοια;

¹ Ουσιαστικό, επίθετο, ρήμα, μετοχή, επίρρημα...



.....
.....
.....
VI. Τι ρόλο παίζουν οι φράσεις που ακολουθούν τη λέξη η οποία έπεται του ρήματος; Σκεφτείτε τι επιτυγχάνεται με αυτές τις φράσεις.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Τώρα μελετήστε τους ορισμούς που δίνονται από το διαδικτυακό λεξικό για τις παρακάτω λέξεις: τζαζ, μετανάστευση. Παρατηρείτε κάποια διαφορά όσον αφορά τη λέξη που έπεται της άνω και κάτω τελείας; Τι συμβαίνει σε αυτή την περίπτωση;

Σημείωση για τον/την εκπαιδευτικό: Στην ομάδα λέξεων του ερωτήματος 5 το ουσιαστικό που λειτουργεί ως κατηγορούμενο είναι η πρώτη λέξη μετά την άνω και κάτω τελεία. Στην ομάδα λέξεων του ερωτήματος 6 μεσολαβούν κάποιοι επιθετικοί προσδιορισμοί.



Φύλλο εργασίας 2

Όνομα ομάδας:

Η αποστολή μας

Θα εργαστούμε συγκεντρωμένα και συντονισμένα, ώστε η ομάδα μας να στεφθεί νικήτρια στο «τηλεπαιχνίδι γνώσεων».

Η διαδικασία

Θα προβάλλεται κάθε φορά στην οθόνη της αίθουσας η λέξη της οποίας τον ορισμό πρέπει να συντάξουν οι ομάδες. Εμείς θα προσπαθούμε να συμπληρώσουμε γρήγορα και σωστά στον πίνακα που ακολουθεί τα κουτάκια που αντιστοιχούν σε κάθε λέξη. Όποια ομάδα τελειώσει πρώτη τον ορισμό της λέξης που δόθηκε σηκώνει τα χέρια και τότε ο/η εκπαιδευτικός δίνει άλλα 15 δευτερόλεπτα στις υπόλοιπες ομάδες. Όταν λήξει ο χρόνος, οι ομάδες παραδίδουν στην κριτική επιτροπή ένα φύλλο χαρτί όπου έχουν αντιγράψει τον ορισμό τους και ύστερα όλοι/ες προσπαθούμε να εντοπίσουμε διαφορές και ομοιότητες ανάμεσα στον ορισμό της ομάδας μας και τον ορισμό του λεξικού ο οποίος προβάλλεται στον πίνακα.

Την ομάδα που θα κερδίσει τη χειροκροτούμε όλοι/ες.

(Σημείωση για τον εκπαιδευτικό: παραδείγματα λέξεων που προσφέρονται είναι αστρονομία, κιθάρα, σεισμός, επιστολή, μυθιστόρημα...)

	Οριστέα έννοια	Συνδεδεικτό ρήμα	Γένος	Ειδοποιός διαφορά
1				



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

2				
3				
4				
5				



Φύλλο αξιολόγησης (για την κριτική επιτροπή)

Η αποστολή μας

Θα αξιολογήσουμε τους ορισμούς των ομάδων με προσοχή, με αίσθημα ευθύνης και δικαιοσύνης.

Η διαδικασία

Μόλις προβληθεί στην οθόνη η λέξη της οποίας τον ορισμό πρέπει να συντάξουν οι ομάδες, εμείς αναζητούμε τον ορισμό που δίνει το διαδικτυακό λεξικό και εντοπίζουμε το γένος και την ειδοποιό διαφορά. Μόλις οι ομάδες μας παραδώσουν τους ορισμούς τους, εμείς, χωρισμένοι σε υποομάδες, συγκρίνουμε το γένος και την ειδοποιό διαφορά που έχουν γράψει όσες ομάδες έχουμε αναλάβει με το γένος και την ειδοποιό διαφορά που έχουμε διαβάσει στο λεξικό και ανάλογα βαθμολογούμε (για καθένα από τα 2 στοιχεία δίνουμε 1 βαθμό για το σωστό, 0,5 για το σχεδόν σωστό, 0 για το λάθος ή το κενό). Αν η ομάδα που τελείωσε πρώτη έχει και σωστό ορισμό, λαμβάνει ως πριμ ακόμα ένα βαθμό. Σημειώνουμε τη βαθμολογία στον πίνακα αξιολόγησης που ακολουθεί.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ	1η λέξη			2η λέξη			3η λέξη			4η λέξη			5η λέξη			Πριμ	Σύνολο
	Γένος	Ειδοπ. Διαφ.		Γένος	Ειδοπ. Διαφ.		Γένος	Ειδοπ. Διαφ.		Γένος	Ειδοπ. Διαφ.		Γένος	Ειδοπ. Διαφ.			



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

1. Το σενάριο θα μπορούσε να λειτουργήσει και αντίστροφα, ώστε στην εκκίνηση να δημιουργηθεί ένα γνωστικό σοκ (που κατά κανόνα κινητοποιεί τους/τις μαθητές/τριες). Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσε η δραστηριότητα να ξεκινήσει από το «τηλεπαιχνίδι», ώστε να αποκαλυφθεί η δυσκολία που έχει η διατύπωση ενός σωστού ορισμού. Θα μπορούσε τότε ο/η εκπαιδευτικός να προτείνει την προσωρινή διακοπή του «τηλεπαιχνιδιού» και την εκκίνηση της μελέτης ορισμών έγκυρου λεξικού, με στόχο να βοηθηθούν οι ομάδες στη σύνταξη των ορισμών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

2. Σε περίπτωση που δεν είναι δυνατόν να παραχωρηθεί το εργαστήριο πληροφορικής για την 1η φάση και να αναζητηθούν οι ορισμοί από τις ομάδες, οι ορισμοί προς μελέτη μπορούν να περιλαμβάνονται ήδη στο [φύλλο εργασίας 1](#).

3. Μια παραλλαγή της διαδικασίας στη 2η φάση θα ήταν να προσφέρεται η δυνατότητα στην ομάδα που τελειώνει πρώτη να επιλέγει μεταξύ κάποιων επιστημονικών πεδίων που προτείνει ο/η εκπαιδευτικός εκείνο το πεδίο στο οποίο επιθυμεί να αναφέρεται η οριστέα έννοια (π.χ. χημεία, ιστορία κτλ.). Αυτό βέβαια σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει προετοιμάσει αρκετές λέξεις για κάθε πεδίο που θα δοθεί ως επιλογή στις ομάδες.

4. Επιπλέον, στην περίπτωση που στο εργαστήριο πληροφορικής υπάρχει κάποιος κεντρικός υπολογιστής που έχει πρόσβαση στα αρχεία όλων των σταθμών εργασίας, τότε θα μπορούσε και η 2η φάση να εκτυλιχθεί μέσα στο εργαστήριο. Οι ομάδες θα πληκτρολογούν τον ορισμό τους σε σχετικό αρχείο και η κριτική επιτροπή που θα είναι εγκατεστημένη στον κεντρικό υπολογιστή θα μπορεί να τους αξιολογήσει χωρίς τη μεσολάβηση χαρτιού.

5. Το σενάριο μπορεί να μετατραπεί σε διαθεματικό, αν εκπαιδευτικοί από άλλες ειδικότητες που διδάσκουν στο τμήμα ενδιαφέρονται να συνεργαστούν. Για παράδειγμα, θα μπορούσε η διερεύνηση της δομής του ορισμού να συνδυαστεί με την



επανάληψη των βασικών εννοιών/όρων σε κάποια κεφάλαια της βιολογίας ή της γεωγραφίας κτλ. Δηλαδή προστίθεται ένα νέο πρόβλημα προς επίλυση, που επίσης είναι αυθεντικό: Θα γράψουμε επαναληπτικό διαγώνισμα στο τάδε μάθημα. Για να αφομοιώσουμε τους ορισμούς, προϋπόθεση είναι να έχουμε κατανοήσει τον μηχανισμό με τον οποίο στήνεται ένας ορισμός (οπότε εργαζόμαστε με αυτό τον στόχο).

Ακόμα πιο ενδιαφέρουσα διαθεματική εκδοχή θα ήταν, αν, αντί της προσομοίωσης τηλεπαιχνιδιού γνώσεων, η αποστολή των ομάδων ήταν να δημιουργήσουν ένα Trivial Pursuit ορισμών. Δηλαδή να δημιουργήσουν καρτέλες με τις ερωτήσεις και τις αντίστοιχες απαντήσεις ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού γνώσεων, στο οποίο οι ερωτήσεις θα αντλούνται από διάφορα γνωστικά αντικείμενα (ανάλογα με τις ειδικότητες που θα θελήσουν να εμπλακούν) και βέβαια θα αφορούν ορισμούς εννοιών. Το παιχνίδι αυτό θα μπορούσαν και να το πουλήσουν στον χώρο του σχολείου (π.χ. στο σχολικό παζάρι των Χριστουγέννων), με στόχο να ενισχύσουν το ταμείο τους, προβάλλοντάς το ως το ιδανικό εργαλείο για επανάληψη πριν τις προαγωγικές ή τις απολυτήριες εξετάσεις. Ας σημειωθεί ότι στην περίπτωση δημιουργίας ενός τέτοιου παιχνιδιού θα μπορούσε να προσεγγισθεί και το κειμενικό είδος των οδηγιών, καθώς το παιχνίδι θα έπρεπε να συνοδεύεται και από οδηγίες για το παίξιμό του. Για την προετοιμασία αυτού του παιχνιδιού θα μπορούσαν να εργαστούν μέσα από το wiki του τμήματος με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που προτείνεται στο διαθεματικό σενάριο της Θεοδώρας Τριαντοπούλου «Λεξικά ορολογίας» (2012).

Τέλος, θα μπορούσε το παιχνίδι να στηθεί ως ψηφιακό παιχνίδι, αν ο/η εκπαιδευτικός της πληροφορικής συμφωνούσε να βοηθήσει τα παιδιά να εργαστούν στο κατάλληλο περιβάλλον. Σε αυτή την περίπτωση θα μπορούσε να επισυναφθεί με υπερσυνδέσμους στους «ορθούς» ορισμούς και επιπλέον πληροφοριακό, εικονικό ή ηχητικό υλικό για την οριστέα έννοια.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Είναι πιθανόν, εκ πρώτης όψεως, να θεωρηθεί υπερβολικό να αφιερώσει κανείς 2 και 3 ώρες για τον κειμενικό τύπο του ορισμού. Ας σημειωθεί όμως ότι η σωστή διατύπωση των ορισμών είναι πολύ σημαντική σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, οπότε πρόκειται για μια περίπτωση όπου γίνεται πασιφανής η σημασία του γνωστικού αντικείμενου της γλώσσας για όλα τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα. Αυτή η διαπίστωση δίνει πραγματικό νόημα στις γνώσεις που αποκτούνται σε αυτό το μάθημα και απαντά πειστικά στο ερώτημα «Γιατί χρειάζεται να τα μάθω όλα αυτά;».

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Borys, M. & M. Laskowski. 2013. Implementing game elements into didactic process: A case study. Στο *International Conference «Active Citizenship by Knowledge Management and Innovation»*, 19-21 Ιουνίου 2013, Ζανταρ, Κροατία, σ. 819-824. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο:

<http://www.toknowpress.net/ISBN/978-961-6914-02-4/papers/ML13-326.pdf>

[22/1/2014]

Gonzalez, Y.M., Montes de la Barrera, J.O., Hernández Riaño, H. & J.M. López Pereira. 2011. Didactic games, a methodological tool evaluated by competences in teaching of the systematic layout planning (SPL). Στο J. Bernardino & J.C. Quadrado (επιμ.), *1st World Engineering Education Flash Week*, 27-30/9/2011, Λισαβόνα. σ. 325-9. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.sefi.be/wp-content/papers2011/T7/179.pdf>

[25/1/2014]

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.

Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. 2011. *Πρόγραμμα Σπουδών για τη Διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο.* ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ



(Σχολείο 21ου αιώνα)- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. Αθήνα. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [25/1/2014]

Lazzaro, N. 2004. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Στο *XEOdesing*: http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf [22/1/2014]

Ματσαγγούρας, Η. 2008. *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Sclaunich, M. 2011. *Games as a tool for the promotion of learning. A survey in a primary school*. Στο *Metodicki obzori*, τόμος 6/2, σ. 129-141.

Τριαντοπούλου, Θ. 2012. *Λεξικά Ορολογίας*. Διδακτικό σενάριο για τη Νεοελληνική Γλώσσα (Γ' Γυμνασίου) στο πλαίσιο της Πράξης «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση». Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Yien, J.M., Hung, C.M., Hwang G.J. & Y.C. Lin. 2011. A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course. Στο *TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology)*, Απρίλιος 2011, τόμος 10, τεύχος 2. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1021.pdf> [23/1/2014]