



Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής
Εκπαίδευσης
Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

**“Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική γλώσσα στις γειτονιές της
Ελλάδας”:** Σχεδιασμός και εφαρμογή ενός προγράμματος CLIL
στο Δημοτικό Σχολείο

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΚΙΚΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑΣ

ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ
ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΜΕ ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Επόπτρια: Γρίβα Ελένη

ΦΛΩΡΙΝΑ

2022

Φύλλο Εξέτασης

1.

Επόπτης: Γρίβα Ελένη

Βαθμός: _____

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

2. Δεύτερος Βαθμολογητής: Κασβίκης Κωνσταντίνος

Βαθμός: _____

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

3. Τρίτος Βαθμολογητής: Ιορδανίδης Γεώργιος

Βαθμός: _____

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

Γενικός Βαθμός: - _____

Ο/η συγγραφέας Κικίδου Μαρία

βεβαιώνει ότι το περιεχόμενο του παρόντος έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας και ότι έχει γίνει η κατάλληλη αναφορά στις εργασίες τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	5
ABSTRACT	6
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
1. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΠΟΛΥΓΛΩΣΣΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ	11
1.1 ΟΙ ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ ΣΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.....	11
1.2 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΩΝ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ.....	13
2. Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΟΕΠΓ – (CLIL)	15
2.1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ – Η ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΕΠΓ (CLIL) ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΤΗΣ Ε.Ε. ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	15
2.2 ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΟΕΠΓ – CLIL.....	16
2.3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΟΕΠΓ (CLIL).....	17
2.4. ΤΟ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΩΝ 4Cs.....	19
2.5 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ ΟΕΠΓ (CLIL).....	21
2.5.1 Τα Στάδια των 3As.....	21
2.5.2 CLIL Matrix – Πίνακας ΟΕΠΓ (CLIL).....	22
2.5.3 Η Πυραμίδα ΟΕΠΓ (CLIL) – The CLIL Pyramid.....	22
2.6 ΤΕΧΝΙΚΕΣ, ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΟΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΟΕΠΓ (CLIL).....	23
2.6.1 Ο πολιτισμός ως σημαντικός παράγοντας εφαρμογής της ΟΕΠΓ (CLIL).....	26
2.7 ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΗΣ ΟΕΠΓ (CLIL).....	27
2.8. ΠΡΟΓΕΝΕΣΤΕΡΕΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	28
3. Η ΈΡΕΥΝΑ	36
3.1 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ.....	36
3.2 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	37
3.3 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	38
3.4 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	39
3.5 ΑΡΧΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΕΠΗΡΕΑΣΤΗΚΕ Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ.....	41
Θεματοκεντρική προσέγγιση	41
Παιχνιδοκεντρική προσέγγιση.....	41
3.6 Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ESCAPE ROOMS (ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ).....	42
3.7 ΣΤΑΔΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	44
ΠΡΟΣΤΑΔΙΟ.....	44
ΚΥΡΙΟ ΣΤΑΔΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	45
3.7.1 Πρώτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Ελλάδα (Travelling to Greece with Aris and Athena).....	45
3.7.2 Δεύτερο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Στερεά Ελλάδα (Attica).....	48
3.7.3 Τρίτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Νησιά Αιγαίου (Aegean islands).....	51
3.7.4 Τέταρτο escape room - Ελλάδα (Christmas escape while travelling to Greece).....	54
3.7.5 Πέμπτο escape room - Κρήτη (Crete).....	56
3.7.6 Έκτο escape room - Νησιά Ιονίου (Ionian Islands).....	58
3.7.7 Έβδομο escape room - Πελοπόννησος (Peloponnese).....	59
3.7.8 Ογδοο escape room - Ήπειρος (Epirus).....	62
3.7.9 Ένατο escape room - Θεσσαλία (Thessaly).....	65

3.7.10 Δέκατο <i>escape room</i> – Θράκη (Thrace).....	67
3.7.11 Ενδέκατο <i>escape room</i> – Μακεδονία (Macedonia).....	70
Μεταστάδιο.....	72
Τελικό παραγόμενο – Κολλάζ της Ελλάδας.....	72
4. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	74
4.1 ΠΡΟΒΛΕΓΧΟΣ (PRE TEST) ΚΑΙ ΜΕΤΕΛΕΓΧΟΣ (POST TEST).....	75
4.2 ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΡΕΥΝΗΤΡΙΑΣ/ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ – ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ.....	89
4.3 ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ (PADLET) -ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ.....	98
4.4 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗΣ -ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ.....	100
5. ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....	103
5.1. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ.....	105
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	107
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	115
ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΑ ESCAPE ROOMS.....	115
PRE TEST & POST TEST.....	117
ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ.....	122
PRE TEST.....	123
1 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	125
1 - GREECE.....	125
2 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	127
2 - ΑΤΤΙΚΑ.....	127
3 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	129
3 – AEGEAN ISLANDS.....	129
4 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	131
4 SPECIAL EDITION - CHRISTMAS.....	131
5 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	133
5 - CRETE.....	133
6 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	135
6 – IONIAN ISLANDS.....	135
7 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	137
7- THE PELOPONNESE.....	137
8 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	139
8 - EPIRUS.....	139
9 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	141
9 - THESSALY.....	141
10 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	143
10 - THRACE.....	143
11 ^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	145
11 - MACEDONIA.....	145
POST TEST ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ.....	147
ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ.....	149
ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ PADLET (ΔΙΑΜΟΡΦΩΤΙΚΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ).....	149

Περίληψη

Η ΟΕΠΓ (CLIL) –στη λογική του τρίπτυχου: η γλώσσα της μάθησης, η γλώσσα για τη μάθηση, η γλώσσα μέσω της μάθησης –αποτελεί μία καινοτόμα προσέγγιση που επιχειρεί να συγκεράσει στοιχεία ολιστικά, δίνοντας έμφαση στο νόημα και συγχρόνως παρέχοντας ευκαιρίες για ουσιαστική χρήση της γλώσσας (Dalton – Puffer, 2007). Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σχεδιάστηκε για μαθητές/τριες της Ε τάξης Δημοτικού Σχολείου στη Βόρεια Ελλάδα. Ο βασικός στόχος του ήταν να δημιουργήσει καινοτόμα εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια απόδρασης) ώστε μέσω της ΟΕΠΓ (CLIL) να αναπτύξει τις δεξιότητες των μαθητών/τριών στη γλώσσα στόχο (την Αγγλική) και ταυτόχρονα να δώσει έμφαση στο περιεχόμενο και στο νόημα σε σχέση με τη γεωγραφία, την ιστορία και πτυχές του πολιτισμού των 9 γεωγραφικών διαμερισμάτων της Ελλάδας. Το πρόγραμμα εφαρμόστηκε πιλοτικά για 5 μήνες, δίνοντας στους μαθητές/τριες την ευκαιρία να «ταξιδέψουν στις γειτονιές της Ελλάδας» και να αναπτύξουν ενδιαφέρον για τα μαθήματα της γεωγραφίας, της ιστορίας και του πολιτισμού, χρησιμοποιώντας την αγγλική γλώσσα –με μεγάλο ενθουσιασμό. Ποικίλα web2 εργαλεία, βίντεο, παιχνίδια, ιστοσελίδες και αυθεντικά υλικά ενσωματώθηκαν ώστε να ενισχυθεί η επικοινωνία στην αγγλική γλώσσα και να χρησιμοποιηθούν διάφορα είδη περιεχομένου για την ενίσχυση της γνώσης. Η αξιολόγηση και αποτίμηση του προγράμματος υποδεικνύει τα θετικά αποτελέσματα της ΟΕΠΓ (CLIL) στους μαθητές/τριες σε σχέση με την αγγλική (γλώσσα – στόχο) αλλά και με την εξοικείωσή τους με το περιεχόμενο. Το πρόγραμμα επίσης, ανέπτυξε ένα δημιουργικό, ενθουσιώδες περιβάλλον για τους μαθητές/τριες και κατάφερε να προωθήσει την ενεργή εμπλοκή και συμμετοχή τους.

Λέξεις κλειδιά: ΟΕΠΓ, δωμάτια απόδρασης, εκμάθηση γλωσσών, ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια

Abstract

Content and Language Integrated Learning (CLIL) –based on the triptych: language of learning, language for learning and language through learning- is an innovative approach which attempts to comprise holistic features, focusing on the meaning and at the same time providing opportunities for purposeful language use (Dalton – Puffer, 2007). It is with this purpose that the particular CLIL programme was designed for 5th grade students of a Primary School, in Northern Greece. Its main aim was to create innovative educational escape rooms in order to adopt CLIL, to develop skills in the target language (English) and at the same time to emphasize context and meaning in terms of geography, history and cultural aspects of the 9 Greek geographical districts. The programme was piloted for 5 months, giving students the opportunity to “travel to Greek neighbourhoods” and engaging them in the subjects of geography, history and culture, using English, -with great enthusiasm. Various web2 tools, videos, games, websites were incorporated to provide authentic material so as to enhance communication in the English language and also to use different types of context so as to support knowledge. The assessment and evaluation of the programme indicated the positive effects of the CLIL approach on the students’ skills in English (TL) along with the significantly developed familiarization with the content. The project also developed a creative, enthusiastic setting for students and managed to promote active involvement and participation.

Key words: CLIL, escape rooms, language learning, digital educational games

Πρόλογος

Η διδασκαλία της Αγγλικής γλώσσας στο Δημόσιο Δημοτικό Σχολείο στην Ελλάδα δεν είναι και δεν θα έπρεπε να είναι ένα μονοπάτι, μία συνθήκη που εξαντλείται στις πεπατημένες αρχές της παραδοσιακής διδασκαλίας. Στην πραγματικότητα, αποτελεί μία ανάγκη, ένα διαρκές ζητούμενο στο οποίο όλοι οι εκπαιδευτικοί καλούμαστε να ανταποκριθούμε καθημερινά.

Η ιδέα λοιπόν για τον σχεδιασμό εφαρμογών ΟΕΠΓ (CLIL) στο Δημοτικό Σχολείο ξεκίνησε από τη διάθεση ανταπόκρισης σε αυτήν την ανάγκη για εξέλιξη, ανάπτυξη και εκσυγχρονισμό! Οι πολύωρες ενδιαφέρουσες συζητήσεις με την επόπτρια της διπλωματικής εργασίας Ελένη Γρίβα, καθηγήτρια Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας: Διγλωσσία και Διδασκαλία της δεύτερης/ξένης γλώσσας, η καθοδήγηση, η ανατροφοδότηση της ήταν αυτή που σταδιακά οδήγησε στην επιλογή των θεματικών, στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, των δωματίων απόδρασης και του προγράμματος και τέλος της εφαρμογής και αξιολόγησης.

Σε αυτό το σημείο, θα ήθελα να ευχαριστήσω λοιπόν θερμά την Επόπτρια της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής μου εργασίας Ελένη Γρίβα για την ευκαιρία που μου πρόσφερε να υλοποιήσω το συγκεκριμένο πρόγραμμα, για τη διαρκή στήριξη, υπομονή, καθοδήγηση και ανατροφοδότηση. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους καθηγητές Κασβίκη Κωνσταντίνο και Ιορδανίδη Γεώργιο για τη συνεργασία και συμβολή τους κατά τη συγγραφή και παρουσίαση της συγκεκριμένης εργασίας. Φυσικά, δε θα μπορούσα να παραλείψω τον Διευθυντή και το Διδακτικό Προσωπικό του σχολείου μου αλλά και τους μαθητές/τριές και τους γονείς/κηδεμόνες τους, που χωρίς τη συνεργασία και συμμετοχή τους δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί αυτή η προσπάθεια. Τέλος, θερμές ευχαριστίες στην οικογένειά μου -για τη στήριξη, την υπομονή και συμπαράσταση σε όλη τη διάρκεια εκπόνησης αυτής της εργασίας αλλά και του μεταπτυχιακού- αλλά και στις φίλες Χριστίνα Καραγιάννη και Ελένη Λιάντη για το κίνητρο και την πολύπλευρη βοήθειά τους.

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια η διεύρυνση των συνόρων, η κινητικότητα, η διασυνοριακή μετανάστευση αποτελούν πολύ συχνό φαινόμενο. Έτσι λοιπόν, η πολυπολιτισμικότητα, τα πολυεθνικά περιβάλλοντα και η πολυγλωσσία αποτελούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας μας και κατ' επέκταση τον πλούτο και την κληρονομιά μας. Η πολυμορφία λοιπόν και η πολυγλωσσία είναι μία νέα πραγματικότητα, μία νέα πρόκληση στην οποία καλούμαστε να ανταποκριθούμε με αμοιβαία κατανόηση, σεβασμό ώστε να συνεισφέρουμε όλοι στην κοινωνική συνοχή.

Η ενσωμάτωση των πολιτών στην ευρύτερη κοινωνία και η διασφάλιση της κοινωνικής συνοχής ενισχύεται από την ενεργή συμμετοχή στην παγκόσμια γνώση, στη γνώση του πολιτισμού και των γλωσσών (Commission of the European Communities, 2008). Η αξία και συνεισφορά των γλωσσών βελτιστοποιεί την ποιότητα της επικοινωνίας μεταξύ των πολιτών που έχουν διαφορετικό πολιτισμικό αλλά και γλωσσικό υπόβαθρο, τη συνεργασία και την κατανόηση άλλων πολιτισμών (Γρίβα & Σέμογλου 2015).

Στον απόηχο λοιπόν αυτών των αλλαγών και νέων δεδομένων η πολυγλωσσία αποτελεί προτεραιότητα και έτσι η Ευρωπαϊκή Ένωση δίνει έμφαση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών από την προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία, προωθώντας ταυτόχρονα νέες καινοτόμες μεθόδους και προσεγγίσεις.

Τομή και τάση στα εκπαιδευτικά δεδομένα αποτελεί τα τελευταία χρόνια η υιοθέτηση και εφαρμογή της Ολοκληρωμένης Εκμάθησης Περιεχομένου και Γλώσσας ΟΕΠΓ (Content Language Integrated Learning CLIL) ως μία εναλλακτική, καινοτόμα προσέγγιση που έχει διττό στόχο: την εκμάθηση της ξένης γλώσσας και του περιεχομένου. Η ΟΕΠΓ (CLIL) δηλαδή επιχειρεί τη διδασκαλία σχολικών μαθημάτων ή γνωστικών αντικειμένων μέσα από μία ξένη γλώσσα, που πολύ συχνά είναι η αγγλική -ως lingua franca.

Η ΟΕΠΓ (CLIL) σταδιακά έχει γίνει αποδεκτή και έχει υιοθετηθεί ως προσέγγιση σε παγκόσμιο επίπεδο και στις περισσότερες Ευρωπαϊκές χώρες. Η Ελλάδα ανήκει σε μία από τις λίγες χώρες που έως σήμερα δεν έχει επίσημα επιλέξει να εφαρμόσει τη

συγκεκριμένη προσέγγιση σε καμία βαθμίδα της δημόσιας εκπαίδευσης. Ωστόσο, πιλοτικά προγράμματα και εφαρμογές σε δημόσια και ιδιωτικά σχολεία της Α/θμιας και Β/θμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα, εδώ και περίπου 10 χρόνια, εφαρμόζουν προγράμματα της ΟΕΠΓ (CLIL), εκφράζοντας με αυτό τον τρόπο την πεποίθηση ότι η ανάπτυξη και προώθηση της συγκεκριμένης μεθόδου αποτελεί το μέλλον στο Ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα.

Οι αρχές, τα εργαλεία, και οι τεχνικές της ΟΕΠΓ (CLIL) μπορούν να αναδειχθούν μέσα από συνδυασμούς προσεγγίσεων που βελτιστοποιούν τα μαθησιακά αποτελέσματα αλλά και μέσα από τις Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), που μέσω των ψηφιακών εργαλείων, πλατφορμών, εφαρμογών, λογισμικών αποτελούν -σε συνδυασμό με το διαδίκτυο- μία εξαιρετικά πλούσια πηγή εκπαιδευτικού υλικού. Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και η αξιοποίησή τους κατά την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) θέτουν τις βάσεις ενίσχυσης της νέας γνώσης και της κατάκτησής της, τόσο σε γλωσσικό όσο και σε γνωστικό επίπεδο. Συγκεκριμένα, τα εκπαιδευτικά ψηφιακά δωμάτια απόδρασης (escape rooms) αποτελούν το εκπαιδευτικό περιβάλλον που μπορεί να αναδείξει την εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών στην εκμάθηση των ξένων γλωσσών και ειδικά στην υιοθέτηση της συγκεκριμένης μεθόδου.

Στην παρούσα διπλωματική εργασία με τίτλο “Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική γλώσσα στις γειτονιές της Ελλάδας”: Σχεδιασμός και εφαρμογή ενός προγράμματος CLIL στο Δημοτικό Σχολείο, επιχειρείται η πιλοτική εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL), μέσω ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων -εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια απόδρασης)- που αξιοποιήθηκαν για την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, δίνοντας ταυτόχρονα έμφαση στις γεωγραφικές, ιστορικές, πολιτισμικές πτυχές, πληροφορίες και γνώσεις, όπως αυτές παρουσιάζονται και συναντώνται στα αντίστοιχα γνωστικά αντικείμενα της Ε τάξης δημοτικού.

Ειδικότερα, μέσα από τον σχεδιασμό 12 τρίωρων παρεμβάσεων και τη δημιουργία 11 ψηφιακών escape rooms (δωματίων απόδρασης) οι μαθητές/τριες της Ε τάξης Δημοτικού Σχολείου ταξίδεψαν στην Ελλάδα μέσω της αγγλικής γλώσσας αλλά και μέσα από την γεωγραφία, την ιστορία και στοιχεία του ελληνικού πολιτισμού ανά γεωγραφικό διαμέρισμα.

Στο πλαίσιο της αρχικής, διαμορφωτικής και τελικής αξιολόγησης, για την πιλοτική εφαρμογή διενεργήθηκε προέλεγχος (pretest) – μετέλεγχος (post test) αλλά και υιοθετήθηκαν εναλλακτικές, μη τυπικές μορφές αξιολόγησης (ημερολόγιο ερευνήτριας/ εκπαιδευτικού, ψηφιακός πίνακας καταγραφής ικανοποίησης μαθητών/τριών (padlet), ερωτηματολόγιο ικανοποίησης).

Για τη συγγραφή και παρουσίαση των πειραματικών εφαρμογών στην παρούσα διπλωματική εργασία δημιουργήθηκαν 5 κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μία ανασκόπηση των εκπαιδευτικών πολιτικών στην Ευρώπη και στην Ελλάδα σε σχέση με την εκμάθηση ξένων γλωσσών και την πολυγλωσσία. Στο δεύτερο κεφάλαιο επιχειρείται μία ιστορική αναδρομή σε σχέση με την προσέγγιση ΟΕΠΓ (CLIL), παρατίθενται οι εννοιολογικοί προσδιορισμοί, τα χαρακτηριστικά, τα μεθοδολογικά εργαλεία, οι παράγοντες και τα περιβάλλοντα που ευνοούν την εφαρμογή της και φυσικά τα οφέλη της. Πριν το τέλος του δεύτερου κεφαλαίου γίνεται αναφορά σε διεθνείς και εθνικές προγενέστερες έρευνες σε σχέση με την εφαρμογή της προσέγγισης. Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται η παρουσίαση της έρευνας, όπου περιλαμβάνονται στοιχεία σχετικά με τους σκοπούς και στόχους των παρεμβάσεων, τους συμμετέχοντες, το εκπαιδευτικό πλαίσιο στο οποίο βασίζεται το πρόγραμμα. Σημαντικό κομμάτι αυτής της ενότητας αποτελεί ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού προγράμματος, των escape rooms (δωμάτια απόδρασης) και φυσικά τα στάδια υλοποίησης, όπου γίνεται εκτενής αναφορά και περιγραφή των στόχων, της διαδικασίας και του υλικού για κάθε ένα από τα 12 escape rooms. Το τέταρτο κεφάλαιο αφορά στην αξιολόγηση της έρευνας -τις μορφές και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν. Στο 5ο και τελευταίο κεφάλαιο υπάρχει η συζήτηση και οι περιορισμοί γύρω από την παρούσα έρευνα.

1.Ανασκόπηση Πολύγλωσσων Εκπαιδευτικών Πολιτικών στην Ευρώπη και στην Ελλάδα

1.1 Οι Ξένες Γλώσσες στο Πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Εκπαιδευτικής Πολιτικής και στην Ελλάδα

Η πολυμορφία σε επίπεδο πολιτισμικό και γλωσσικό αποτελεί όχι μόνο κληρονομιά και πλούτο, αλλά ταυτόχρονα και ένα διαρκές ζητούμενο. Από τη δεκαετία του 1990, εξαιτίας της μαζικής κινητικότητας ανθρώπων και ιδεών, οι αλληλοσυσχετίσεις μεταξύ των γλωσσών “μητρική, εθνική, ξένη, μειονοτική” άλλαξαν υπό το πρίσμα μιας νέας ιδέας· της γνώσης και εκμάθησης μιας ή και δύο γλωσσών για την επικοινωνία αλλά και την κατανόηση άλλων πολιτισμών σε συνδυασμό με την προώθηση και καλλιέργεια της δημιουργικότητας, της ανάπτυξης της σχολικής επίδοσης, αλλά και της διεύρυνσης των οριζόντων των πολιτών της Ευρώπης (Extra, 2013· Commission of the European Communities, 2008).

Σε Ευρωπαϊκό επίπεδο, η γλωσσική πολυμορφία αποτελεί μία μακροπρόθεσμη φιλοδοξία (Language Rich Europe Steering Group, 2013). Συγκεκριμένα, το συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης τονίζει την αξία και συνεισφορά των γλωσσών ως δεξιότητα που ενισχύει την κοινωνική συνοχή και διευκολύνει την ενσωμάτωση των πολιτών στην ευρύτερη κοινωνία (Commission of the European Communities, 2008).

Κάνοντας μία σύντομη ανασκόπηση και ξεκινώντας από το 1985 στο Μιλάνο, υπογραμμίζεται η αναγνώριση της συμβολής των γλωσσών στη δημιουργία της Ευρώπης των Πολιτών από το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο (European Council in Milan, 1985). Ταυτόχρονα, επισημαίνεται η αξία της πρώιμης εκμάθησης γλωσσών και εμπλουτίζεται 10 χρόνια αργότερα στη Λευκή Βίβλο, όπου δίνεται έμφαση στην εκμάθηση των ξένων γλωσσών από την πρωτοσχολική ή και προσχολική ηλικία αλλά και στην αναγκαιότητα της επικοινωνίας των Ευρωπαίων πολιτών σε τουλάχιστον δύο ευρωπαϊκές γλώσσες, εκτός από τη μητρική (Commission of the European Communities, 1995).

Η έναρξη του Ευρωπαϊκού Έτους Γλωσσών το 2001 σήμανε και την ανάδειξη της αξίας της επικοινωνίας στις γλώσσες των λαών της Ευρώπης και της πολυγλωσσίας (Council of Europe, 2001). Ένα χρόνο αργότερα, το 2002 στη Βαρκελώνη, το

Συμβούλιο της Ευρώπης υπερτόνισε τα θετικά της εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας από την προσχολική ηλικία αλλά και τη συνέχεια της εκμάθησης σε όλη τη διάρκεια της ζωής του ατόμου, στο πλαίσιο της δια βίου μάθησης (European Council, 2002).

Μέσω του Σχεδίου Δράσης 2004- 2006: “Η προώθηση της εκμάθησης γλωσσών και της γλωσσικής πολυμορφίας”, το Συμβούλιο της Ευρώπης επιδιώκει να προωθήσει την πρόιμη εκμάθηση των ξένων γλωσσών σε κάθε κράτος μέλος της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το 2005, με νέα δράση αναδεικνύεται για άλλη μία φορά η σημαντικότητα “της διδασκαλίας τουλάχιστον δύο ξένων γλωσσών από μικρή ηλικία, γεγονός που αποτελεί δικαίωμα του κάθε ευρωπαίου πολίτη” (Commission of the European communities, 2005). Έτσι, σταδιακά επιχειρείται η διδασκαλία των ξένων γλωσσών από τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου σε πολλά κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Με την πάροδο των χρόνων λοιπόν, η εκμάθηση γλωσσών από την πρωτοσχολική αλλά ακόμα και από την προσχολική ηλικία αποτελεί βασικό μέλημα των Ευρωπαϊκών Γλωσσικών Πολιτικών. Με κεντρικό στόχο την καλλιέργεια της πολιτειότητας από μικρή ηλικία, τη διαμόρφωση θετικών στάσεων σε γλώσσες και πολιτισμούς αλλά και την οικοδόμηση της πολυγλωσσίας, η εκμάθηση ξένων γλωσσών βρίσκεται στο προσκήνιο (Γρίβα & Σέμογλου, 2015· Commission of the European Communities, 2008).

Ταυτόχρονα, με την καθιέρωση της αγγλικής γλώσσας ως *lingua franca*, στην Ευρώπη αρχίζουν να υλοποιούνται προγράμματα διδασκαλίας πρόιμης εκμάθησης ξένων γλωσσών -κατά βάση της αγγλικής γλώσσας (Γρίβα & Σέμογλου, 2015). Έτσι, και το δημόσιο σχολείο στην Ελλάδα, ακολουθώντας την πολύγλωσση Ευρωπαϊκή Πολιτική επιχειρεί με νόμο (Ν. 1566/85), την εισαγωγή της διδασκαλίας της Αγγλικής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση στις τρεις τελευταίες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου. Αργότερα, καθιερώνεται η εισαγωγή της Αγγλικής γλώσσας από τη Γ δημοτικού, η εισαγωγή της Αγγλικής γλώσσας στο Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο, το 2010, αρχικά σε πειραματική βάση, η εισαγωγή της Αγγλικής γλώσσας στην Α και Β τάξη και το 2021-22 η εισαγωγή της αγγλικής στο νηπιαγωγείο.

1.2 Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της Διδασκαλίας των Ξένων Γλωσσών

Σταδιακά, καθώς εδραιώνεται η αξία και συμβολή της εκμάθησης των γλωσσών στην ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, στην αποδοχή της πολιτισμικής διαφορετικότητας και στην υπέρβαση των φραγμών και ορίων της επικοινωνίας μεταξύ των Ευρωπαίων πολιτών, αρχίζουν να διεξάγονται μελέτες σε σχέση με τις διδακτικές προσεγγίσεις και μεθόδους που εφαρμόζονται και υιοθετούνται (Γρίβα & Σέμογλου, 2015).

Οι σύγχρονες προσεγγίσεις και μέθοδοι για τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών έχουν έναν δυναμικό χαρακτήρα, αντικατοπτρίζοντας τις συνεχείς αλλαγές στον τομέα της εκπαίδευσης και της μάθησης και προσπαθώντας να ανταποκριθούν στις ανάγκες των μαθητών, στις επιλογές των εκπαιδευτικών και στα νέα δεδομένα του εκπαιδευτικού και σχολικού περιβάλλοντος. Άλλωστε, οι μέθοδοι διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας βασίζονται στις πολύ διαφορετικές απόψεις σε σχέση με το “τι είναι η γλώσσα και πώς μαθαίνουμε μία γλώσσα” (Richards & Rodgers, 1997).

Σε μία προσπάθεια να δώσουμε έμφαση στις μεθόδους διδασκαλίας ξένων γλωσσών που έχουν εφαρμοστεί διαχρονικά, θα μπορούσαμε επιγραμματικά να αναφέρουμε: τη Γραμματικομεταφραστική μέθοδο, το Μεταρρυθμιστικό κίνημα, την Άμεση μέθοδο, την Προφορική προσέγγιση και μέθοδο εκμάθησης μέσα από καταστάσεις, την Ακουστικοπροφορική προσέγγιση, την Επικοινωνιακή προσέγγιση, τη μέθοδο της Ολικής Φυσικής Αντίδρασης, τη Σιωπηλή μέθοδο, τη μέθοδο της Ομαδικής Εκμάθησης της Γλώσσας, τη Φυσική μέθοδο, τη μέθοδο εκμάθησης με Υποβολή, κλπ (Γαλαντόμος, 2012).

Ωστόσο, τα τελευταία 30 με 40 χρόνια η επικοινωνιακή προσέγγιση αποτέλεσε την κυρίαρχη μέθοδο που επιχείρησε να αναδείξει την εκμάθηση της ξένης γλώσσας σε συνθήκες πραγματικής επικοινωνίας και να τη συνδέσει ρεαλιστικά με τη ζωή των μαθητών/τριών. Η επικοινωνιακή προσέγγιση ουσιαστικά έδωσε έμφαση στην ενίσχυση της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών/τριών με τη χρήση παιχνιδιών, με επικοινωνιακές δραστηριότητες και κατανοητό γλωσσικό εισαγόμενο (Γρίβα & Σέμογλου, 2015), μέσω της αξιοποίησης κειμένων διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, με γνώμονα όμως πάντα τη διδασκαλία της ξένης γλώσσας (Διαμαντίδου, 2017). Μέσω της επικοινωνιακής προσέγγισης άρχισε να προβάλλεται

η ανάγκη της διδασκαλίας της γλώσσας με βάση το περιεχόμενο (Διαμαντίδου, 2017).

Σταδιακά λοιπόν, επιχειρήθηκε η αξιοποίηση του περιεχομένου διαφόρων γνωστικών αντικειμένων κατά τη διδασκαλία της ξένης γλώσσας και δόθηκε έμφαση στην προώθηση της γλωσσικής διδασκαλίας μέσω άλλων γνωστικών αντικειμένων (γεωγραφίας, ιστορίας, φυσικής, κλπ). Καταλυτικό ρόλο στη διαμόρφωση και καλλιέργεια των γλωσσικών αλλά και γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών στη σύγχρονη εποχή είχε η *Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας (ΟΕΠΓ)*, *Content Language Integrated Learning, (CLIL)* που εμφανίστηκε στο προσκήνιο αναδεικνύοντας το γεγονός ότι “η διδασκαλία θα πρέπει να εστιάζει ισότιμα τόσο στη γλώσσα όσο και στο περιεχόμενο” (Ζάγκα, 2004).

2. Η Προσέγγιση της ΟΕΠΓ - (CLIL)

2.1 Ιστορική Αναδρομή - η Θέση της ΟΕΠΓ (CLIL) στη Γλωσσική Πολιτική της Ε.Ε. και της Ελλάδας

Κάνοντας μία μικρή ιστορική αναδρομή, πριν τη δεκαετία του 1970, μπορούμε να εντοπίσουμε τη διδασκαλία συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων του αναλυτικού προγράμματος σπουδών, κυρίως σε περιοχές που υπήρχαν γλωσσικές ιδιαιτερότητες (είτε γιατί βρίσκονταν κοντά στα εθνικά σύνορα ή γιατί το περιβάλλον ήταν δίγλωσσο, κλπ). Αργότερα, στη δεκαετία του 1970 και 1980 και συγκεκριμένα στο πείραμα του Καναδά εφαρμόστηκαν δίγλωσσα προγράμματα εμβάπτισης, καθώς θεωρήθηκε απαραίτητη η γνώση της Γαλλικής σε ένα γαλλόφωνο περιβάλλον, όπως αυτό του Κεμπέκ, θεωρώντας ότι με αυτό τον τρόπο οι μαθητές/τριες που τα παρακολουθούσαν θα μπορούσαν να καλλιεργήσουν περαιτέρω τις γλωσσικές δεξιότητες τους (Eurydice, 2006).

Η επιτυχία των προγραμμάτων εμβάπτισης οδήγησε σε ενδιαφέρουσες εκπαιδευτικές έρευνες σε σχέση με τη διδασκαλία των γλωσσών, αν και έχει καταστεί σαφές ότι η μεταφορά και εφαρμογή τους στην Ευρώπη δεν θα μπορούσε να είναι άμεσα εφικτή. Ανάλογα με την ηλικία των παιδιών για τα οποία προορίζονται, τα προγράμματα εμβάπτισης μπορεί να διαφέρουν. Συγκεκριμένα, οι διαφορετικές αυτές προσεγγίσεις των προγραμμάτων εμβάπτισης μπορεί να εξαρτώνται από τα γλωσσολογικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, τις προσδοκίες και τους στόχους των μαθητών/τριών, των γονέων και του συνόλου της εκπαιδευτικής κοινότητας και των αρχών της (Eurydice, 2006).

Το ακρωνύμιο ΟΕΠΓ (CLIL) χρησιμοποιήθηκε ευρέως κατά τη δεκαετία του 1990, ως μία καινοτόμα προσέγγιση που είχε ως απώτερο σκοπό -εκτός από τη διδασκαλία της γλώσσας- την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών/τριών τόσο σε γλωσσικό όσο και σε γνωστικό επίπεδο. Το 1995 ο όρος ΟΕΠΓ (CLIL) αναφέρεται σε ψήφισμά του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου στο οποίο γίνεται λόγος για την προαγωγή καινοτόμων μεθόδων και συγκεκριμένα τη διδασκαλία άλλων γνωστικών αντικειμένων στην ξένη γλώσσα. Την ίδια χρονιά η Λευκή Βίβλος για την παιδεία και την εκπαίδευση έχει καταλυτική επίδραση στην ανάπτυξη εναλλακτικών προσεγγίσεων για τη διδασκαλία των γλωσσών και τα επόμενα χρόνια εδραιώνεται η καινοτόμα μέθοδος ΟΕΠΓ

(CLIL) και στα επικείμενα εκπαιδευτικά προγράμματα προωθείται και αναδεικνύεται ακόμα περισσότερο (Eurydice, 2006).

Σήμερα η ΟΕΠΓ (CLIL) αποτελεί μία από τις κυρίαρχες τάσεις της σχολικής εκπαίδευσης στην Ευρώπη, τόσο στην Πρωτοβάθμια όσο και στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση -σε κάποιες χώρες ως πιλοτικό πρόγραμμα και με ποικίλες διαφορετικές εφαρμογές, ανάλογα με τη βαθμίδα εκπαίδευσης στην οποία απευθύνονται, (Kikidou & Karatsiori, 2009). Η Δανία, η Φινλανδία, η Τουρκία και η Ελλάδα είναι οι μόνες χώρες που δεν έχουν υιοθετήσει την εφαρμογή της καινοτόμας μεθόδου διδασκαλίας ΟΕΠΓ (CLIL) στη δημόσια εκπαίδευση, σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία, όπως παρουσιάζονται στην έκθεση Eurydice, Eurostat (Eurydice, 2012).



Εικόνα 1. Η μέθοδος ΟΕΠΓ (CLIL) στα σχολεία Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ευρώπη, το 2010/11 (Eurydice, 2012).

Το 2010-11 όμως, στην Ελλάδα, η μέθοδος ΟΕΠΓ (CLIL) ξεκίνησε να εφαρμόζεται πιλοτικά στο 3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Εύοσμου, αρχικά για τη διδασκαλία του γνωστικού αντικείμενου της Γεωγραφίας, υπό την εποπτεία του Τμήματος Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας ΑΠΘ (Matthaioudaki, Alexiou & Laskaridou, 2014). Ταυτόχρονα, πλήθος πειραματικών εφαρμογών και επιστημονικών ερευνών σε δημόσια και ιδιωτικά σχολεία στην Ελλάδα επιχείρησαν να διαπιστώσουν την αποτελεσματικότητα της ΟΕΠΓ (CLIL).

2.2 Εννοιολογικός Προσδιορισμός της ΟΕΠΓ - CLIL

Πως όμως μπορούμε να ορίσουμε την ΟΕΠΓ (CLIL); Σύμφωνα με τον Marsh (2012) ο όρος ΟΕΠΓ (CLIL) επιλέχθηκε από το European Network of Administrators, Researchers and Practitioners ως “*όρος ομπρέλα*” που θα συμπεριλάμβανε οποιαδήποτε δραστηριότητα χρησιμοποιεί την ξένη γλώσσα ως εργαλείο για την εκμάθηση ενός μη γλωσσικού, γνωστικού αντικείμενου, όπου τόσο η γλώσσα όσο και

κάθε άλλο γνωστικό αντικείμενο έχουν από κοινού έναν ρόλο σχετικό με το πρόγραμμα σπουδών (Marsh, 2012).

Ως “*όρος ομπρέλα*” χαρακτηρίζεται ο όρος ΟΕΠΓ (CLIL) και από τους Lorenzo, Casal, Moore στο άρθρο τους “The Effects of Content and Language Integrated Learning in European Education: Key Findings from the Andalusian Bilingual Sections Evaluation Project”, σύμφωνα με το οποίο η ΟΕΠΓ (CLIL) ενστερνίζεται όλα τα προγράμματα και σενάρια δίγλωσσης εκπαίδευσης και όλους τους συνδυασμούς γλωσσών (τοπικών, μειονοτικών, προσφυγικών ή/και ξένων), (Lorenzo, Casal, Moore, 2009).

Η υιοθέτηση και χρήση ενός συγκεκριμένου όρου αποτέλεσε ένα βήμα για την αποδοχή και τον καθορισμό της φύσης της ΟΕΠΓ (CLIL) ανάμεσα σε πλήθος προσεγγίσεων, όπως η θεματοκεντρική, τα προγράμματα εμβάπτισης, η δίγλωσση εκπαίδευση, κλπ (Coyle, 2006).

Ωστόσο, αυτό που διαφοροποιεί την ΟΕΠΓ (CLIL) από το πείραμα του Καναδά, ή τη θεματοκεντρική προσέγγιση είναι η έννοια της ενσωμάτωσης, όπως την τόνισε η Coyle, η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα δυνατό παιδαγωγικό εργαλείο που έχει ως στόχο τη διασφάλιση του γνωστικού αντικείμενου, ενώ προάγει τη γλώσσα ως μέσο εκμάθησης αλλά και ως σκοπό της ίδιας της μαθησιακής διαδικασίας (Coyle στο Marsh, 2002). Πρόκειται για μία εκπαιδευτική προσέγγιση διττής εστίασης στην οποία χρησιμοποιείται μία επιπλέον γλώσσα για τη διδασκαλία και μάθηση του περιεχομένου και της γλώσσας, έχοντας ως σκοπό τόσο το περιεχόμενο του γνωστικού αντικείμενου όσο και την άρτια εκμάθηση της γλώσσας (Coyle, 2006).

2.3. Χαρακτηριστικά της ΟΕΠΓ (CLIL)

Η ΟΕΠΓ (CLIL) είναι μία ευέλικτη και δυναμική καινοτόμα προσέγγιση που μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης από την Α/θμια έως τους ενήλικες - στο πλαίσιο της δια βίου μάθησης- γι’ αυτό και μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες και να εφαρμοστεί από λίγες ώρες την εβδομάδα έως εντατικά μαθήματα, που μπορεί να διαρκέσουν ακόμα και αρκετούς μήνες. Μπορεί να είναι “weak/soft CLIL” προγράμματα με γλωσσικό προσανατολισμό ή “hard/strong” CLIL που καθορίζονται από την ύλη του γνωστικού περιεχομένου (Ball, 2016). Μπορεί να υιοθετούνται τα 10-20λεπτα «ντουζ γλώσσας» ή και να διδάσκεται το 50% των

μαθημάτων στη γλώσσα στόχο, όπως αναφέρεται στο «Εγχειρίδιο CLIL» της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u. Μπορεί να περιλαμβάνει πρότζεκτ, μαθήματα προετοιμασίας εξετάσεων, δραματοποίηση, μαριονέτες, μαθηματικές έρευνες, πειράματα χημείας, κλπ., τα θέματα και το περιεχόμενο –τα γλωσσικά και μη γλωσσικά μαθήματα- μπορούν να ολοκληρώνουν το ένα το άλλο, με αμοιβαίο τρόπο ώστε η προστιθέμενη αξία των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων και της μαθησιακής εμπειρίας να καλύπτει ένα μεγάλο εύρος μαθητών/τριών –λαμβάνοντας υπόψη ότι η προστιθέμενη αξία σχετίζεται με την ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας τόσο για τους μαθητές/τριες όσο και για τους εκπαιδευτικούς-, (Coyle, 2006).

Για τη διασφάλιση της ποιότητας και της μαθησιακής εμπειρίας κατά την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL), οι Mehisto, Marsh και Frigols (2008) επισήμαναν τα χαρακτηριστικά που παρατίθενται επιγραμματικά παρακάτω:

- πολλαπλή εστίαση (multiple focus),
- ασφαλές, «εμπλουτισμένο» μαθησιακό περιβάλλον (safe and enriching learning environment),
- αυθεντικότητα (authenticity),
- ενεργή μάθηση (active learning),
- μέθοδος της «σκαλωσιάς» (scaffolding),
- συνεργασία (co – operation).

Αντίστοιχα, η Dalton – Puffer (2011) τονίζει τα τυπικά χαρακτηριστικά ενός ΟΕΠΓ (CLIL) προγράμματος:

- η ΟΕΠΓ (CLIL) αφορά στη χρήση της ξένης γλώσσας ή lingua franca και όχι της Γ2,
- η κυρίαρχη ΟΕΠΓ (CLIL) γλώσσα είναι η αγγλική,
- οι εκπαιδευτικοί δε χρειάζεται -και δεν είναι συνήθως- άριστοι γνώστες της γλώσσας ή native speakers, αλλά ειδικοί στο γνωστικό αντικείμενο,
- τα μαθήματα ΟΕΠΓ (CLIL) σημειώνονται στο ωρολόγιο πρόγραμμα ως γνωστικά και όχι ως γλωσσικά αντικείμενα (π.χ. βιολογία, γεωγραφία, ιστορία, κλπ.),
- στα προγράμματα ΟΕΠΓ (CLIL) λιγότερο από το 50% του προγράμματος σπουδών διδάσκεται στη γλώσσα στόχο,

- η ΟΕΠΓ (CLIL) συνήθως εφαρμόζεται αφού οι μαθητές/τριες κατακτήσουν τη γραφή και ανάγνωση στη Γ1.

2.4. Το εννοιολογικό Πλαίσιο των 4Cs

Κατά την εισαγωγή της ΟΕΠΓ (CLIL) στο πρόγραμμα σπουδών θα πρέπει να ληφθούν υπόψη τέσσερις σημαντικές διαστάσεις, τέσσερις βασικοί άξονες, πάνω στους οποίους οικοδομείται η διδακτική διαδικασία (4Cs - *Content, Cognition, Communication, Culture*). Ο παρακάτω πίνακας αποδίδει επιγραμματικά το εννοιολογικό πλαίσιο των 4Cs σύμφωνα με το οποίο συνδέονται το περιεχόμενο, η γνώση, η επικοινωνία και ο πολιτισμός, (Coyle, Holmes & King (2009):

Πίνακας 1. Εννοιολογικό πλαίσιο των 4Cs των Coyle, Holmes και King (2009)

4Cs	Content (Περιεχόμενο)	Ενσωμάτωση του περιεχομένου σε όλο το πρόγραμμα σπουδών μέσω ποιοτικής γλωσσικής διάδρασης.
	Cognition (Γνώση)	Εμπλοκή των μαθητών/τριών μέσω δημιουργικότητας, ενεργοποίησης των ανώτερων νοητικών λειτουργιών και γνωστικών διαδικασιών.
	Communication (Επικοινωνία)	Χρήση της γλώσσας για την εκμάθηση και διαμεσολάβηση ιδεών, σκέψεων και αξιών.
	Culture (Πολιτισμός)	Κατανόηση της σημαντικότητας του περιεχομένου και της γλώσσας και της συνεισφοράς τους στην πολιτισμική ταυτότητα και πολιτειότητα.

Συγκεκριμένα, οι Coyle, Holmes & King (2009) κατηγοριοποιούν τους λόγους που καθιστούν αναγκαία την υιοθέτηση και ενσωμάτωση της ΟΕΠΓ (CLIL) στα προγράμματα σπουδών περιγράφοντας τους άξονες των 4Cs ως εξής:

Content - (Περιεχόμενο)

- Η ΟΕΠΓ (CLIL) δημιουργεί μαθησιακές συνθήκες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών, υποστηρίζει την

ενσωμάτωση της γλώσσας στο πρόγραμμα σπουδών, συνδέεται με τον εγγραμματισμό δημιουργώντας εννοιολογικές και γλωσσικές γέφυρες με το πρόγραμμα σπουδών, συμπεριλαμβάνοντας τη Γ1 και τη Γ2.

Cognition - (Γνώση)

- Η ΟΕΠΓ (CLIL) προωθεί τη βελτίωση τόσο σε γλωσσικό όσο και σε γνωστικό επίπεδο, βοηθά στον επαναπροσδιορισμό του προγράμματος σπουδών, εστιάζοντας στις διασυνδέσεις μεταξύ γνώσης και επικοινωνίας, ενδυναμώνει τη δημιουργικότητα καθώς υπάρχει ανεξαρτησία στη διαχείριση της χρήσης της γλώσσας.

Communication - (Επικοινωνία)

- Η ΟΕΠΓ (CLIL) ενέχει την άμεση χρήση της γλώσσας για την οικοδόμηση της νέας γνώσης και την ενίσχυση των νέων δεξιοτήτων, προσφέρει ευκαιρίες μάθησης μέσω της γλώσσας ώστε να αποκτά νόημα, προσφέρει αυθεντικές ευκαιρίες για διά ζώσης διάδραση αλλά και μέσω των Ν.Τ. (ίντερνετ, τηλεδιασκέψεις, κλπ.).

Culture - (Πολιτισμός)

- Η ΟΕΠΓ (CLIL) είναι κατάλληλη για περιβάλλοντα όπου υπάρχει ευρύ φάσμα γλωσσικών και πολιτισμικών εμπειριών, αποτελεί το «όχημα» για τη σύνδεση της γλωσσικής και πολιτισμικής ταυτότητας, τη διερεύνηση συμπεριφορών και αξιών, ενσωματώνει το συγκείμενο με το περιεχόμενο και ενισχύει την πολιτισμική κατανόηση, ενδυναμώνει τη διαπολιτισμική κατανόηση και προωθεί την πολιτειότητα.

Αναφορές στους βασικούς άξονες των 4Cs υπάρχουν και στο βιβλίο των Mehisto, Marsh και Frigols – Martin (2008), όμως αντί του Πολιτισμού (Culture) εμφανίζεται ο όρος Κοινότητα (Culture). Αν και τα 4Cs αποτελούν βασικούς άξονες της ΟΕΠΓ (CLIL), ωστόσο, έχει ασκηθεί κριτική σε σχέση με τον ρόλο του περιεχομένου – Content. Συγκεκριμένα, ‘Γιατί να απομονώσουμε το ουσιαστικό Περιεχόμενο (Content), όταν όλα τα ακόλουθα στοιχεία της λίστας μπορούν ομοίως να περιγραφούν;», αναφέρει ο Ball (2016) σε άρθρο του. Στο ίδιο άρθρο επίσης, αναφορές γίνονται και για μία ακόμα συνιστώσα, αυτή των Ικανοτήτων

(Competences), κάνοντας πλέον λόγο για 5Cs και επισημαίνοντας ότι τα 4Cs αποτελούν βασικά στοιχεία αυτής της σύστασης που αποκαλούμε «εκπαιδευτικές ικανότητες». Για τα 5Cs (*Content, Cognition, Communication, Culture, Competence*) γίνεται αναφορά και στο «Εγχειρίδιο CLIL» της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u, όπου το επιπλέον *C Competences – (Ικανότητες)* σχετίζεται με αυτά που μπορούν να κάνουν οι μαθητές/τριες (τις ικανότητες που αποκτούν) σε σχέση με το περιεχόμενο ή/και με τη γλώσσα, σε παραλληλισμό με τα μαθησιακά αποτελέσματα.

2.5 Μεθοδολογικά Εργαλεία της ΟΕΠΓ (CLIL)

Το εννοιολογικό πλαίσιο των Cs παρέχει χρήσιμες κατευθυντήριες γραμμές για τον σχεδιασμό μίας ενότητας ή ενός ΟΕΠΓ (CLIL) προγράμματος. Συγκεκριμένα, η ΟΕΠΓ (CLIL) αποτελεί μία ευέλικτη, καινοτόμα προσέγγιση που μπορεί να εφαρμοστεί με πολλούς τρόπους ανάλογα με το εύρος των συγκείμενων και ακολουθώντας την κοινή αρχή σύμφωνα με την οποία το περιεχόμενο και η γλώσσα ενοποιούνται (Coyle, 2005). Η επιτυχημένη εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) βασίζεται στη διδασκαλία στοιχείων τόσο από τη γλώσσα όσο και από το περιεχόμενο αλλά και στην υιοθέτηση σύγχρονων ΟΕΠΓ (CLIL) μεθοδολογιών και εργαλείων.

2.5.1 Τα Στάδια των 3As

Για τη λεπτομερή οργάνωση και τον αναλυτικό σχεδιασμό μαθημάτων της ΟΕΠΓ (CLIL) μπορούν να ακολουθηθούν η δομή και τα στάδια των 3As (Analyse, Add, Apply – Ανάλυση, Πρόσθεσε, Εφάρμοσε).

Στάδιο 1: *Analyse* (Ανάλυση το περιεχόμενο για τη γλώσσα **της** μάθησης).

Στάδιο 2: *Add* (Πρόσθεσε γλωσσικό περιεχόμενο **για** τη μάθηση).

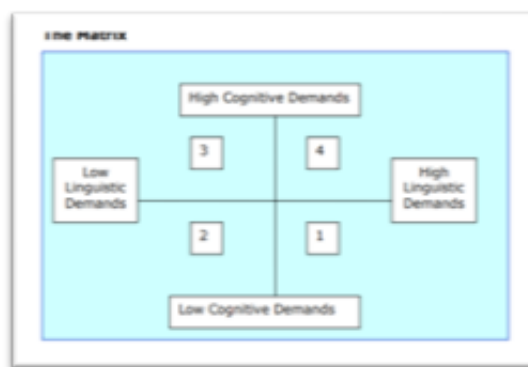
Στάδιο 3: *Apply* (Εφάρμοσε στο περιεχόμενο τη γλώσσα **μέσω** της μάθησης).

Το εργαλείο 3As στη λογική των 3 αλληλένδετων στοιχείων *language of learning, language for learning and language through learning* (η γλώσσα της μάθησης, η γλώσσα για τη μάθηση, η γλώσσα μέσω της μάθησης) χρησιμοποιεί μια πραγματολογική πάρα γλωσσολογική προσέγγιση για τη χρήση και ανάπτυξη της γλώσσας (Coyle, 2005). Εάν το περιεχόμενο καθορίζει τη γλώσσα που είναι απαραίτητη στην ΟΕΠΓ (CLIL), τότε το τρίπτυχο «η γλώσσα της μάθησης, η γλώσσα για τη μάθηση και η γλώσσα μέσω της μάθησης» αποτελεί μία πιο σχετική αναλυτική προσέγγιση που καθορίζει τη γλώσσα που θα διδαχτεί στις ΟΕΠΓ (CLIL) αίθουσες

(παρά την πρόοδο σε επίπεδο γραμματικής), (Coyle, 2006). Η γλώσσα της μάθησης, συνεχίζει η Coyle (2006), προσδιορίζεται από τη γλώσσα που οι μαθητές/τριες χρειάζονται για τις βασικές έννοιες και δεξιότητες που σχετίζονται με το περιεχόμενο. Η γλώσσα για τη μάθηση εστιάζει στη γλώσσα που είναι απαραίτητη, ώστε να καταστήσει εφικτή τη μάθηση στο περιβάλλον της ξένης γλώσσας. Τέλος, η γλώσσα μέσω της μάθησης βασίζεται στην αντίληψη ότι η μάθηση δεν μπορεί να επιτευχθεί χωρίς την εμπλοκή της γλώσσας και των νοητικών διεργασιών (Coyle, 2006).

2.5.2 CLIL Matrix - Πίνακας ΟΕΠΓ (CLIL)

Η σχέση γλώσσας και γνώσης (νοητικών διεργασιών και κατανόησης) είναι περίπλοκη. Στην ΟΕΠΓ (CLIL) είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι η γλώσσα δεν παρεμποδίζει ούτε δυσχεραίνει την κατανόηση, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να υπάρχουν και γνωστικές απαιτήσεις. Έτσι, δημιουργήθηκε ένας πίνακας (*matrix*) ώστε να διερευνηθεί η σχέση μεταξύ της γνώσης και της γλώσσας. Αυτός ο πίνακας υιοθετήθηκε και για τα περιβάλλοντα της ΟΕΠΓ (CLIL). Πρόκειται ουσιαστικά για ένα χρήσιμο εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα ελέγχου και παρακολούθησης του διδακτικού υλικού. Έτσι λοιπόν οι εκπαιδευτικοί που δημιουργούν το δικό τους εκπαιδευτικό υλικό καλούνται να ανταποκριθούν στην πρόκληση αυτή, αναπτύσσοντας υλικό «προσβάσιμο» σε γλωσσολογικό επίπεδο και ταυτόχρονα απαιτητικό σε γνωστικό επίπεδο, -έτσι ώστε με τον καιρό να κυμαίνεται μεταξύ του 3^{ου} και 4^{ου} τεταρτημόριου, όπως απεικονίζεται παρακάτω- (Coyle, 2005).



Εικόνα 2. Ο πίνακας της ΟΕΠΓ (CLIL) – the Matrix (Coyle, 2005)

2.5.3 Η Πυραμίδα ΟΕΠΓ (CLIL) – The CLIL Pyramid

Η πυραμίδα της ΟΕΠΓ (CLIL) σχεδιάστηκε για να οπτικοποιήσει την ποιότητα της ΟΕΠΓ (CLIL) προσέγγισης, υπό το πλαίσιο των Cs, κατά τον σχεδιασμό των

εφαρμογών και την ανάπτυξη υλικού. Τα Cs αποτελούν τον ακρογωνιαίο λίθο της πυραμίδας της ΟΕΠΓ (CLIL), η οποία αποτελεί ένα εργαλείο που επιχειρεί την ενσωμάτωση των αρχών και στρατηγικών της συγκεκριμένης προσέγγισης. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα εργαλείο που προτείνεται για τη συστηματική, δοκιμασμένη και αξιολογημένη αλληλουχία για τον σχεδιασμό κεφαλαίων και υλικού της ΟΕΠΓ (CLIL), έχοντας πάντα ως αφετηρία την επιλογή του θέματος και του περιεχομένου και καταλήγοντας σε μία ανασκόπηση των κύριων χαρακτηριστικών του περιεχομένου αλλά και των γλωσσικών στοιχείων.



Εικόνα 3. Η πυραμίδα της ΟΕΠΓ (CLIL), (Meyer, 2013)

2.6 Τεχνικές, Παράγοντες και Περιβάλλοντα για την Αποτελεσματική Εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL)

Η ΟΕΠΓ (CLIL) δε σχετίζεται με κάποια συγκεκριμένη μεθοδολογία. Ωστόσο, υπάρχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά που έχουν υιοθετήσει διάφορες χώρες, δίνοντας έμφαση στη συνεργατική διαχείριση της τάξης αλλά και στην επικοινωνία. Οι Pavesi και συνεργάτες καθώς και οι Ιωάννου και Παύλου επισημαίνουν ότι για την επιτυχή εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) και για τον σχεδιασμό των μαθημάτων θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι ηλικίες, οι ανάγκες, οι γλωσσικές ικανότητες και τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών αλλά και των εκπαιδευτικών, το σχολείο και η υλικοτεχνική υποδομή του, η εξεύρεση πόρων από την κοινότητα, το κίνητρο, οι στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα (Pavesi et al· Ιωάννου & Παύλου όπ. αναφ. Clil4u).

Υπάρχουν όμως τεχνικές και περιβάλλοντα που μπορούν να προωθήσουν και να αναδείξουν την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL); Η εφαρμογή των αρχών της ΟΕΠΓ (CLIL), όπως αναφέρεται και στο «Εγχειρίδιο CLIL» της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u,

μπορεί να βελτιστοποιήσει τα μαθησιακά αποτελέσματα σε περιβάλλοντα όπου αναγνωρίζεται ο ολιστικός τρόπος μάθησης και η μάθηση μέσα από εμπειρία, η αυθεντική επικοινωνία, η κινητροδότηση, η ενίσχυση της κριτικής σκέψης και των ανώτερων νοητικών λειτουργιών, μέσω της μεθόδου σκαλώσις (scaffolding).

Αδιαμφισβήτητα λοιπόν, υπάρχουν τεχνικές, προσεγγίσεις, παράγοντες και περιβάλλοντα που οι αρχές τους συνάδουν με τις αρχές της ΟΕΠΓ (CLIL). Ξεκινώντας, η *θεματοκεντρική προσέγγιση*, -καθώς επιχειρεί να αξιοποιήσει το γνωστικό υπόβαθρο και δυναμικό των παιδιών, να συνδέσει το νέο λεξιλόγιο με ένα θέμα, να καταστήσει την εκμάθηση της γλώσσας πιο ευχάριστη και άμεσα χρησιμοποιούμενη σε εύρος επικοινωνιακών περιστάσεων (Γρίβα, Σέμογλου, 2013)-, θα μπορούσε να αποτελεί τεχνική αλλά και παράγοντα βελτιστοποίησης των αρχών της ΟΕΠΓ (CLIL).

Συνεχίζοντας με τη *δραστηριοκεντρική προσέγγιση*, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι αποτελεί ένα ρεαλιστικό πλαίσιο που εκθέτει τους μαθητές /τριες σε αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας, που συμβάλει στην ενίσχυση της συνεργασίας, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και στην ενεργοποίηση ανώτερων νοητικών λειτουργιών, στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας, στην εξάσκηση δομών της γλώσσας στόχου όσο και του περιεχομένου μέσω επικοινωνιακών δραστηριοτήτων (Γρίβα & Σέμογλου, 2015), και που κατ' επέκταση μπορεί να αναδείξει τις αρχές της ΟΕΠΓ (CLIL).

Η *παιχνιδοκεντρική προσέγγιση (Game-Based Learning)*, μπορούμε να πούμε ότι κατά τη διδασκαλία των γλωσσών ενισχύει τη μάθηση, την κριτική σκέψη, δίνει έμφαση στην ιδιαίτερα θετική διάθεσή των μαθητών/τριών και την κινητροδότηση (Domnus, 2010). Εξάλλου, η αξιοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία δημιουργεί ατμόσφαιρα ενθουσιασμού, ελαχιστοποιεί τις δυσκολίες και σίγουρα ενισχύει τη νέα γνώση και την κατάκτησή της (Γρίβα & Σέμογλου, 2015). Η παιχνιδοκεντρική προσέγγιση (Game Based Learning), είναι άμεσα συνδεδεμένη και με τα χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών *escape rooms (δωματίων απόδρασης)* μέσω των οποίων δίνεται έμφαση στην εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών, καθώς αποτελούν περιβάλλον που βελτιστοποιεί την εμπλοκή και δέσμευση των μαθητών/τριών και

φυσικά την κινητροδότηση τους. Σε μελέτη που εκπόνησαν οι Lopez et. al. (2019) σχετικά με τη χρήση των escape room και την εκμάθηση των γλωσσών παρατηρήθηκαν θετικά αποτελέσματα ως προς τη μαθησιακή εμπειρία γενικότερα, αλλά και ως προς τη βελτιστοποίηση των παραγωγικών και προσληπτικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριων. Αναφορές γίνονται επίσης και για την επικοινωνία σε «πραγματικές δραστηριότητες» που ενίσχυαν την αυθεντικότητα αλλά και το επίπεδο ενδιαφέροντος (Lopez et.al., 2019). Τα escape rooms επιπλέον, βοηθούν την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης, καθώς κατά το σχεδιασμό τους λαμβάνονται υπόψη το επίπεδο των μαθητών/τριών, οι απαιτήσεις και οι ιδιαίτερες ανάγκες τους. Ενεργοποιούν την περιφερειακή μάθηση και μέσω των διαβαθμισμένων απαιτήσεων (scaffolding - σκαλωσιά) έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις γνώσεις τους και τον χειρισμό της γλώσσας (Lockhart Domeno & Lockhart Domeno, 2018). Το παιγνιώδες περιβάλλον των escape rooms λοιπόν αποτελεί κατάλληλο παρωθητικό, εκπαιδευτικό περιβάλλον για την ΟΕΠΓ (CLIL).

Η ψηφιακή εκπαιδευτική παιχνιδοποίηση ενισχύεται και διευρύνεται ακόμη περισσότερο με τη χρήση των Τ.Π.Ε. Οι ΤΠΕ και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση εκτός από το γεγονός ότι προωθούν και υποστηρίζουν την επικοινωνία, ταυτόχρονα δημιουργούν το κατάλληλο περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενσωμάτωσης διαφόρων πηγών και εργαλείων. Το διαδίκτυο σε συνδυασμό με την ανάδυση και εξέλιξη πληθώρας εργαλείων και ψηφιακών περιβαλλόντων και η χρήση τους την εκπαιδευτική διαδικασία μετατρέπουν την προσέγγιση της γνώσης από παθητική σε ενεργή, διαδραστική, επικοινωνιακή, συνεργατική (Δημητριάδου, 2016). Το διαδίκτυο αποτελεί μία εξαιρετικά πλούσια πηγή εκπαιδευτικού υλικού για την ΟΕΠΓ (CLIL) καθώς -τα βίντεο, blogs, podcasts, apps, social media, web2 εργαλεία, etc.- είναι αυθεντικά, σύγχρονα και ενημερωμένα γεγονός που καθιστά τη χρήση τους ιδιαίτερα ελκυστική τόσο για μαθητές/τριες όσο και για εκπαιδευτικούς. Ενσωματώνοντας τις Τ.Π.Ε στις εφαρμογές της ΟΕΠΓ (CLIL), οι μαθητές/τριες αποκτούν μεγαλύτερο κίνητρο κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας και ταυτόχρονα ενισχύουν και εμπλουτίζουν τις ακαδημαϊκές και γλωσσικές δεξιότητές τους και γνώσεις (Fürstenberg & Kletzenbauer, 2012). Φυσικά, η απλή χρήση του διαδικτύου και της πληθώρας εργαλείων, πλατφορμών και εφαρμογών στην εκπαιδευτική διαδικασία δε σημαίνει ότι θα την καταστήσει άμεσα επιτυχή και αποτελεσματική· στην πραγματικότητα, θα πρέπει να δημιουργηθούν καινοτόμες δραστηριότητες που

ακολουθούν τις αρχές σχεδίασης και εφαρμογής της ΟΕΠΓ (CLIL), ώστε να λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες και επιθυμίες και των μαθητών/τριών, να είναι αυθεντικές και καινοτόμες, γεγονός που για να επιτευχθεί απαιτεί εμπνευσμένους, ενημερωμένους, ικανούς εκπαιδευτικούς (Fürstenberg & Kletzenbauer, 2012).

Όλα τα παραπάνω, συνάδουν με τις αρχές της ΟΕΠΓ (CLIL) όπως αναφέρουν οι συγγραφείς Coyle, Hood, και Marsh (2010) στο βιβλίο τους, δίνοντας έμφαση στη μάθηση μέσω σκαλωσιάς (scaffolded learning), στην επίλυση προβλημάτων και στην ενεργοποίηση ανώτερων νοητικών λειτουργιών, αλλά και στην ολιστική μάθηση της γλώσσας, στην αυθεντικότητα, στην ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, γνώσεων και περιεχομένου σε συγκεκριμένη θεματολογία, στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών/τριών (Naves, 2009).

2.6.1 Ο πολιτισμός ως σημαντικός παράγοντας εφαρμογής της ΟΕΠΓ (CLIL)

Η ΟΕΠΓ (CLIL) είναι μία εκπαιδευτική προσέγγιση κατά την οποία, όπως αναφέρεται και στο «Εγχειρίδιο CLIL» της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u, η γλώσσα χρησιμοποιείται για την εκμάθηση της ξένης γλώσσας και του περιεχομένου και πλέον έχει αναδειχθεί ως τάση στις Ευρωπαϊκές χώρες, τόσο ως μέσο για τη βελτίωση πρόσβασης σε γλώσσες αλλά και ως μία καινοτόμα πρακτική στα προγράμματα σπουδών. Μέσω της ΟΕΠΓ (CLIL) λοιπόν, η εκμάθηση της ξένης γλώσσας μπορεί να είναι ενσωματωμένη στο περιεχόμενο και σε γνωστικά αντικείμενα όπως η γεωγραφία, τα μαθηματικά, η ιστορία και ο πολιτισμός.

Ειδικά το γνωστικό αντικείμενο ή το περιεχόμενο που είναι σχετικό με τον πολιτισμό αδιαμφισβήτητα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη μάθηση και διδασκαλία μέσω της ΟΕΠΓ (CLIL). Η αλληλοσυσχέτιση μεταξύ των πολιτισμών και των γλωσσών είναι περίπλοκη. Υπό το πλαίσιο των 4Cs της ΟΕΠΓ (CLIL), ο πολιτισμός αποτελεί τον πυρήνα και η διαπολιτισμική κατανόηση είναι αυτή που ωθεί τα όρια προς εναλλακτικά προγράμματα, όπως την μετασχηματιστική παιδαγωγική, την παγκόσμια αγωγή του πολίτη, την επένδυση στην ταυτότητα και φωνή των μαθητών/τριών (Cummins, στο Coyle, n.d).

Ο πολιτισμός αποτελεί πραγματικά ένα ζωτικής σημασίας κομμάτι της αλληλεπίδρασης μεταξύ της γλώσσας και της σκέψης. Τα πολιτισμικά μοτίβα, έθιμα εκφράζονται μέσα από τη γλώσσα: απόψεις για τον κόσμο έχουν πολιτισμικό

χαρακτήρα και αντικατοπτρίζονται στη γλώσσα. Γλώσσα και κουλτούρα αλληλεπιδρούν ώστε οι απόψεις για τον κόσμο μέσα σε πολιτισμούς να διαφέρουν, αλλά και ώστε η γλώσσα που χρησιμοποιείται για να εκφράσει τον κόσμο να μπορεί να είναι σχετική με αυτή την κοσμοθεωρία, με αυτή την οπτική (Brown, 1980 στο Coyle, n.d).

Ο πολιτισμός λοιπόν φαίνεται ότι μπορεί να καθορίσει την ερμηνεία του κόσμου και ταυτόχρονα η γλώσσα μπορεί να αποτελεί το «όχημα» που θα μας οδηγήσει στην έκφραση αυτής της ερμηνείας. Η ΟΕΠΓ (CLIL) μπορεί να αποτελέσει το μέσο, τον παράγοντα που θα προσφέρει τις ευκαιρίες αλληλεπίδρασης πολιτισμών και γλωσσών και θα ενισχύσει την ανάδειξη της πολιτισμικής ταυτότητας, του πολιτισμικού πλούτου και του πλούτου των γλωσσών, υπό το πρίσμα της συγκεκριμένης εναλλακτικής καινοτόμας μαθησιακής και διδακτικής εμπειρίας.

2.7 Τα Οφέλη της Εφαρμογής της ΟΕΠΓ (CLIL)

Οι παράγοντες, τα μέσα και τα περιβάλλοντα που ευνοούν την υιοθέτηση και εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) αναδεικνύουν τα οφέλη της προσέγγισης. Σύμφωνα με το «Εγχειρίδιο CLIL» της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u, η ΟΕΠΓ (CLIL) έχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Αναπτύσσει πολυγλωσσικά ενδιαφέροντα και συμπεριφορές.
- Παρέχει ευκαιρίες μελέτης περιεχομένου μέσω διαφορετικών προοπτικών και αντιλήψεων.
- Επιτρέπει στους μαθητές/τριες να έχουν μεγαλύτερη επαφή με τη γλώσσα στόχο.
- Δεν απαιτεί επιπλέον διδακτικές ώρες.
- Συμπληρώνει τα άλλα μαθήματα και δεν τα «ανταγωνίζεται».
- Αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και την αυτοπεποίθησή τους τόσο στη γλώσσα στόχο όσο και στο γνωστικό αντικείμενο.
- Αναπτύσσει τις ανώτερες –αλλά και τις κατώτερες- νοητικές λειτουργίες.
- Οικοδομεί τη διαπολιτισμική κατανόηση και γνώση.
- Αναπτύσσει διαπολιτισμικές επικοινωνιακές δεξιότητες.
- Βελτιώνει τις γλωσσικές επιδόσεις.

2.8. Προγενέστερες Ερευνητικές Εφαρμογές

Τα οφέλη που προαναφέρθηκαν ενισχύουν την υιοθέτηση της προσέγγισης ΟΕΠΓ (CLIL), η οποία, σταδιακά έχει γίνει «τάση» στις Ευρωπαϊκές χώρες, υπό την έννοια της εφαρμογής της στη σχολική εκπαίδευση -Α/θμια και Β/θμια-, σε κάποιες χώρες ως πιλοτικό πρόγραμμα, ενώ σε άλλες έχοντας ενσωματωθεί στο πρόγραμμα σπουδών. Όπως ήδη αναφέρθηκε, η Ελλάδα είναι από τις ελάχιστες χώρες που δεν έχουν υιοθετήσει ακόμα την εφαρμογή της καινοτόμας μεθόδου διδασκαλίας στη δημόσια εκπαίδευση (Eurydice, 2012).

Ωστόσο, η διεθνής αποδοχή και ανάδειξη της αποτελεσματικότητας της ΟΕΠΓ (CLIL), η πιλοτική εφαρμογή το 2010-11 στο 3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Εύοσμου στη Θεσσαλονίκη αλλά και πλήθος πειραματικών εφαρμογών που επιχειρήθηκαν από αφοσιωμένους και εμπνευσμένους εκπαιδευτικούς σε δημόσια και ιδιωτικά σχολεία στην Ελλάδα, πυροδότησαν τη διεξαγωγή επιστημονικών ερευνών και στη χώρα μας.

Μετά την εκτενή βιβλιογραφική επισκόπηση στην ελληνόγλωσση και ξενόγλωσση βιβλιογραφία και την μελέτη ερευνών για την ΟΕΠΓ (CLIL) τόσο σε εθνικό όσο και σε διεθνές επίπεδο, παρατηρήθηκε αρχικά το εύρος εφαρμογής της προσέγγισης καθώς και η ευελιξία στην υιοθέτησή της (σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης, για λίγες ώρες ή για εντατικά μαθήματα, με γλωσσικό ή γνωστικό προσανατολισμό, weak/soft CLIL και hard/strong CLIL, με γλωσσικά ντους και προγράμματα ολικής ή μερικής εμβάπτισης, για το γνωστικό αντικείμενο της γεωγραφίας, του πολιτισμού, της ιστορίας, των μαθηματικών, κλπ).

Οι έρευνες σχετικά με την ΟΕΠΓ (CLIL) εστιάζουν λοιπόν σε θέματα που σχετίζονται με την εφαρμογή της συγκεκριμένης προσέγγισης. Μεγάλος αριθμός αυτών των ερευνών επικεντρώνεται στη διερεύνηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε σχέση με την ανάπτυξη τόσο των γλωσσικών όσο και των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών. Άλλες έρευνες επικεντρώνονται στην επιρροή της ΟΕΠΓ (CLIL) στους μαθητές/τριες σε επίπεδο γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και κινητροδότησης. Στην πλειοψηφία τους, οι έρευνες επισημαίνουν ότι η εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) έχει θετικά αποτελέσματα στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας (Serra 2007), ειδικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (Van de Craen et al., 2007). Επίσης, υπάρχουν

έρευνες με προσανατολισμό τους εκπαιδευτικούς, τον ρόλο τους, τα χαρακτηριστικά τους και τις δεξιότητες που αναπτύσσουν ή που θα πρέπει να έχουν για τον σχεδιασμό και την εφαρμογή προγραμμάτων ΟΕΠΓ (CLIL). Άλλες έρευνες επικεντρώνονται στην εκπαίδευση εκπαιδευτικών που θα βελτιστοποιούσε την πρακτική εφαρμογή της συγκεκριμένης προσέγγισης.

Σε δεύτερο επίπεδο, επιχειρήθηκε η εστίαση σε προγράμματα ΟΕΠΓ (CLIL) σε μαθητές/τριες Α/θμιας εκπαίδευσης ή/και μαθητές/τριες έως 12 περίπου ετών στην Ελλάδα αλλά και σε χώρες του εξωτερικού, κυρίως λόγω του ενδιαφέροντος που μπορεί να εγείρουν για τη συγκεκριμένη πειραματική εφαρμογή.

Ειδικότερα, επιλέχθηκαν 15 έρευνες για την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) στην Α/θμια εκπαίδευση, σε μαθητές/τριες έως 12 ετών, εθνικές αλλά και διεθνείς. Σχεδόν όλες οι έρευνες/ πιλοτικές εφαρμογές/ προγράμματα (με εξαίρεση μίας έρευνας) απαριθμούν τα θετικά χαρακτηριστικά, τα οφέλη, τα πλεονεκτήματα της καινοτόμας προσέγγισης στα μαθησιακά αποτελέσματα τόσο σε γλωσσικό όσο και σε γνωστικό επίπεδο, σε σχέση με το περιεχόμενο και με το πεδίο εφαρμογής τους.

Από τις 15 έρευνες/ εφαρμογές που παρουσιάζονται εδώ, οι 10 έχουν διεξαχθεί ή αφορούν σε δημόσια Δημοτικά Σχολεία στην Ελλάδα, ενώ οι υπόλοιπες 5 είναι μελέτες από χώρες του εξωτερικού. Ως προς τα πεδία εφαρμογής των ερευνών που έχουν επιλεγεί, παρατηρείται ότι 6 από αυτές ενσωματώνουν με τη γλώσσα στόχο τον πολιτισμό (με τις επιμέρους διαστάσεις της πολυπολιτισμικότητας, διαπολιτισμικότητας, πολυμορφίας, και κατ' επέκταση διαφορετικότητας και πολιτειότητας) ως γνωστικό αντικείμενο. Σε 5 έρευνες το περιεχόμενο που επιχειρείται να χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία της ΟΕΠΓ (CLIL) αφορά στη φυσική (σε 1 περίπτωση με την υποκατηγορία της μελέτης περιβάλλοντος, σε μικρότερη τάξη). Η Γεωγραφία, επίσης αποτελεί προσφιλές γνωστικό αντικείμενο για την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL) στο Δημοτικό Σχολείο, κυρίως σε μεγάλες τάξεις, καθώς 4 έρευνες εστιάζουν σε αυτήν. Συνεχίζοντας, σε 3 έρευνες αναφέρονται τόσο η ιστορία (τοπική, κρητική, βυζαντινή, κλπ) όσο και τα μαθηματικά, ως τα γνωστικά πεδία εστιασμού, ενώ σε 1 έρευνα αποτυπώνεται η ενσωμάτωση της φυσικής αγωγής και του κινητικού λεξιλογίου κατά την εφαρμογή της ΟΕΠΓ (CLIL).

Οι έρευνες συνοψίζονται στον παρακάτω πίνακα όπου παρατίθενται τα ονόματα των συγγραφέων και οι τίτλοι των ερευνών, τα πεδία εφαρμογής και τα γνωστικά αντικείμενα με τα οποία έχει συνδυαστεί η διδασκαλία της γλώσσας και τέλος τα αποτελέσματα όπως παρουσιάζονται από τους συγγραφείς.

Πίνακας 2. Προγενέστερες ερευνητικές εφαρμογές

<i>Συγγραφέας/ Τίτλος</i>	<i>Πεδίο εφαρμογής / Γνωστικό Αντικείμενο</i>	<i>Αποτελέσματα</i>
Griva & Chostelidou, (2017), <i>Η μέθοδος CLIL στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: προώθηση της επίγνωσης της πολυπολιτισμικής πολιτειότητας στην τάξη της ξένης γλώσσας</i>	Εφαρμογή σε 47 μαθητές/τριες ΣΤ τάξης (22 παιδιά μεταναστών με καταγωγή από την Αλβανία, Βουλγαρία, Ρουμανία, Ρωσία, Γεωργία -14 από τα οποία γεννήθηκαν στην Ελλάδα και 25 παιδιά ελληνικής καταγωγής) σε 2 Δημοτικά Σχολεία της Θεσσαλονίκης, Ελλάδα Πολιτιστική και γλωσσική πολυμορφία, πολιτειότητα	<ul style="list-style-type: none"> • Θετική επίδραση της ΟΕΠΓ (CLIL) στην ανάπτυξη δεξιοτήτων στη γλώσσα-στόχο • Γνωστική και ακαδημαϊκή εξέλιξη • Αποδοχή της διαφορετικότητας • Καλλιέργεια της πολυπολιτισμικής συνείδησης και πολιτειότητας
Zafeiriades & Kosma, (2017) <i>Η περίπτωση της μεθόδου CLIL: εξερευνώντας την γλωσσική και διαπολιτισμική δυναμική</i>	Εφαρμογή για 1 ώρα/εβδομάδα σε μαθητές/τριες ΣΤ τάξης, Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου στην Αλεξανδρούπολη, Ελλάδα	<ul style="list-style-type: none"> • Κινητροδότηση • Ενεργή συμμετοχή • Ανάπτυξη γνωστικών και μεταγνωστικών

στην <i>Θράκη</i>	Γεωγραφία, πολιτισμική και διαπολιτισμική συνείδηση	δεξιότητων <ul style="list-style-type: none"> • Πολιτισμική και διαπολιτισμική συνείδηση • Αίσθηση κοινότητας
Emmanouilidou & Laskaridou, (2017) <i>Φυσική Αγωγή με τη μέθοδο CLIL: διδασκαλία του κινητικού λεξιλογίου σε μικρούς μαθητές</i>	Εφαρμογή προγράμματος <i>1 ώρα/ εβδομάδα σε 25 μαθητές/τριες Β τάξης Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου, στη Θεσσαλονίκη, Ελλάδα με συνδιδασκαλία των εκπαιδευτικών Φυσικής Αγωγής και Αγγλικής Γλώσσας</i> Φυσική Αγωγή, κινητικό λεξιλόγιο	<ul style="list-style-type: none"> • Κατανόηση νέου λεξιλογίου • Καλλιέργεια επικοινωνιακών δεξιοτήτων
Korosidou & Deligianni (2017), <i>«Ας γνωρίσουμε την Κρήτη»: Ένα πρόγραμμα με τη μέθοδο CLIL στην Αγγλική ως ξένη γλώσσα</i>	Εφαρμογή πρότζεκτ για 3 ώρες/εβδομάδα σε 18 μαθητές/τριες Στ' τάξης Δημοτικού Σχολείου, στο <i>Ρέθυμνο, Ελλάδα</i> Τοπική κρητική ιστορία, πολιτισμός	<ul style="list-style-type: none"> • Βελτίωση στις παραγωγικές δεξιότητες στη γλώσσα στόχο • Γνώσεις σε ζητήματα τοπικής ιστορίας και πολιτισμού.
Korosidou & Griva (2016), <i>“It’s the same world through different</i>	Εφαρμογή στη Δ τάξη Δημοτικού σχολείου με <i>ιστορίες</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Βελτίωση στις παραγωγικές και προσληπτικές

<p><i>eyes”</i>: a content and language integrated learning project for young EFL learners.</p>	<p>Διαφορετικότητα, πολιτειότητα</p>	<p>δεξιότητες στη γλώσσα στόχο</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη της πολιτειακής συνείδησης και της κατανόησης της διαφορετικότητας
<p>Korosidou & Griva, (2014), <i>CLIL Approach in Primary Education: Learning about Byzantine Art and Culture through a Foreign Language</i></p>	<p>30 διδακτικές εφαρμογές σε 20 ελληνόγλωσσους μαθητές/τριες στη ΣΤ τάξη Δημοτικού Σχολείου, στην Καστοριά, Ελλάδα</p> <p>Βυζαντινή ιστορία και πολιτισμός</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων • Θετική διάθεση • Βελτιστοποίηση γνωστικών δεξιοτήτων
<p>Dourda, Bratitsis, Griva, Papadopoulou, (2014), “Content and Language Integrated Learning through an online Game in Primary School: A case study”</p>	<p>Εφαρμογή online εκπαιδευτικού παιχνιδιού γεωγραφίας για 8 εβδομάδες σε 17 μαθητές/τριες 11- 12 ετών σε Δημοτικό Σχολείο, Ελλάδα</p> <p>Γεωγραφία</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη ειδικού λεξιλογίου • Καλλιέργεια δεξιοτήτων κατανόησης κειμένου • Βελτιστοποίηση γνωστικών δεξιοτήτων • Παίζοντας μαθαίνω • Εξοικείωση με τις

		N.T.
Mattheoudaki, Alexioly & Laskaridou (2015), <i>To CLIL or not to CLIL? The Case of the 3rd Experimental Primary School in Evosmos</i>	1 ^η Πιλοτική εφαρμογή σε 51 μαθητές/τριες Στ τάξης (25 μαθητές/τριες αποτελούσαν την ομάδα ελέγχου και 26 την πειραματική ομάδα) σε Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο στη Θεσσαλονίκη, Ελλάδα Γεωγραφία	<ul style="list-style-type: none"> • Βελτίωση τόσο σε γλωσσικό όσο και σε γνωστικό επίπεδο
Griva & Kasvikis (2014), <i>CLIL in Primary Education: Possibilities and challenges for developing L2/FL skills, history understanding and cultural awareness</i>	Εφαρμογή 12 πρότζεκτ (8 πρότζεκτ σε μαθητές/τριες ΣΤ τάξης Πειραματικών Δημοτικών Σχολείων στη Β. Ελλάδα και 4 πρότζεκτ σε μαθητές/τριες (8-12 ετών που είχαν γεννηθεί στα Μπίτολα και μάθαιναν Ελληνικά για 3 χρόνια σε ιδιωτικό σχολείο) Ιστορία, πολιτισμική συνείδηση, πολυπολιτισμική κατανόηση	<ul style="list-style-type: none"> • Βελτίωση στη ξένη γλώσσα • Εξοικείωση με πτυχές της ελληνικής ιστορίας και του πολιτισμού
Xanthou (2011), <i>The Development of a CLIL teaching model. Focusing</i>	Εφαρμογή σε μαθητές/τριες ΣΤ σε 5 αστικά Δημόσια Δημοτικά	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη ειδικού λεξιλογίου • Βελτίωση σε γνωστικό

on its effects on L2 vocabulary development and content knowledge	<p><i>Σχολεία στην Κύπρο</i></p> <p>Γεωγραφία, Φυσική, Μαθηματικά</p>	<p>επίπεδο</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αύξηση συμμετοχής, συνεργασίας και ενθουσιασμού
<p>Serra, (2007). <i>Assessing CLIL at Primary School: A Longitudinal Study</i>.</p>	<p>Εφαρμογή σε μαθητές/τριες Α-ΣΤ τάξης 3 Δημοτικών Σχολείων στην Ελβετία (3 τάξεις Γερμανόφωνων μαθητών/τριών διδάσκονταν το 50% του προγράμματος σπουδών, κυρίως μαθηματικά, στα Ιταλικά)</p> <p>Μαθηματικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη προφορικών δεξιοτήτων • Μείωση της χρήσης της Γ1 σε κενά με λέξεις της Γ2 • Βελτιστοποίηση επεξεργασίας κειμένων
<p>Slovak Ministry of Education, Research and Sport (2009-2013), <i>Experimental Verification of CLIL's Pedagogical effectiveness in Foreign Language Education at Primary Level</i> (οπ. αναφ. Silvia Pokrivcakova, 2015)</p>	<p>Εφαρμογή σε 361 μαθητές/τριες από 22 Δημοτικά Σχολεία στη Σλοβακία</p> <p>Μαθηματικά, Φυσική (στην αγγλική ή γερμανική γλώσσα)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα σε όλα τα επίπεδα (γνωστικό και γλωσσικό)
<p>Fernández-Sanjurjo et al. (2017) <i>Analysing students' content-learning in science in CLIL vs. non-</i></p>	<p>Εφαρμογή τεστ και ερωτηματολογίου στη Γ1, σε σχέση με τη φυσική σε 709 μαθητές/τριες Στ τάξης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Μείωση των επιδόσεων σε σχέση με μαθητές που δεν παρακολουθούσαν

<p><i>CLIL programmes: empirical evidence from Spain</i></p>	<p>Δημόσιων Δημοτικών Σχολείων στην Ισπανία (49,6% των μαθητών/τριών φοιτούσαν σε σχολεία CLIL, και 50,4% σε σχολεία που δεν προσφέρουν τη διδασκαλία της φυσικής μέσω CLIL)</p> <p>Φυσική</p>	<p>μαθήματα φυσικής με τη μέθοδο CLIL</p>
<p>Yi-Ching Huang, (2020), <i>The Effects of Elementary Students' Science Learning in CLIL</i></p>	<p>Εφαρμογή 1 μάθημα φυσικής/εβδομάδα σε 30 μαθητές/τριες (10-12 ετών) Δημοτικού Σχολείου στην Ταϊβάν</p> <p>Φυσική</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη του λεξιλογίου • Ενίσχυση γνωστικών δεξιοτήτων • Ενίσχυση κλίματος ενθουσιασμού - κινητροδότηση
<p>Μαρτινοπούλου Μαρία (2019), <i>Η μέθοδος ολοκληρωμένης εκμάθησης περιεχομένου και γλώσσας και ο αντίκτυπός της στη διαπολιτισμική συνείδηση μαθητών δημοτικού και η χρήση της τεχνολογίας.</i></p>	<p>Εφαρμογή σε 23 μαθητές/τριες, Δ τάξης Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου στη Θεσσαλονίκη, Ελλάδα</p> <p>Μελέτη Περιβάλλοντος</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Διαπολιτισμική συνείδηση • Καλλιέργεια συνεργασίας • Αύξηση συμμετοχής • Εξοικείωση με Ν.Τ.

3. Η Έρευνα

3.1 Σκοπός της Παρέμβασης και Ειδικοί Στόχοι

Το έναυσμα για τον σχεδιασμό της συγκεκριμένης πειραματικής παρέμβασης αποτέλεσαν οι έρευνες που μελετήθηκαν και παρουσιάστηκαν σε σχέση με την μέθοδο ΟΕΠΓ (CLIL) και τα πλεονεκτήματά της στη γλωσσική και γνωστική ανάπτυξη των μαθητών/τριών τόσο στη γλώσσα στόχο, όσο και στην κατανόηση και γνώση άλλων γνωστικών αντικειμένων (Korosidou & Griva 2013 • Lasagabuster 2008).

Επίσης, κατά τον σχεδιασμό και πριν την εφαρμογή και υλοποίηση του προγράμματος, καταλυτική υπήρξε η συνεισφορά των ερευνών για τα εκπαιδευτικά escape rooms και την εμπειρία μάθησης που προσφέρουν δίνοντας στους μαθητές/τριες περισσότερες ευκαιρίες συμμετοχής, κινήτρων, καλλιέργειας ήπιων δεξιοτήτων (soft skills), καινοτομίας, χρήσης αυθεντικών υλικών και πόρων αλλά και ανάπτυξης γλωσσικών δεξιοτήτων μέσα από σύγχρονα εργαλεία διδασκαλίας.

Τα αποτελέσματα των ερευνών, όπως ήδη αναφέρθηκαν παραπάνω, λήφθηκαν υπόψη από την ερευνήτρια τόσο κατά το στάδιο του σχεδιασμού όσο και κατά την υλοποίηση της πειραματικής εφαρμογής. Σκοπός του παρόντος προγράμματος ήταν η δημιουργία ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων μέσα από εκπαιδευτικά escape rooms που αξιοποιήθηκαν ως παρωθητικά περιβάλλοντα εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας αξιοποιώντας τη μέθοδο ΟΕΠΓ (CLIL) και ταυτόχρονα δίνοντας έμφαση στις γεωγραφικές, ιστορικές, πολιτισμικές πληροφορίες και γνώσεις, όπως παρουσιάζονται και συναντώνται στα αντίστοιχα γνωστικά αντικείμενα της Ε τάξης, ώστε να δημιουργηθούν οι προϋποθέσεις για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων.

Σε σχέση με τη γλώσσα

- Να ενισχυθούν οι γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών/τριών (προσληπτικές - receptive skills και παραγωγικές - productive skills).
- Να εξοικειωθούν με την ανάπτυξη ειδικού λεξιλογίου -σχετικού με τη γεωγραφία, την ιστορία και τον πολιτισμό της Ελλάδας.
- Να καλλιεργηθούν οι επικοινωνιακές δεξιότητες τους μέσα από εκπαιδευτικά ψηφιακά παιγνιώδη περιβάλλοντα (escape rooms) αλλά και αυθεντικά περιβάλλοντα.

- Να αποδίδουν το γενικό νόημα ενός ή περισσότερων σύντομων κειμένων καθώς και να συνοψίζουν τα κύρια σημεία του/τους, αξιοποιώντας στοιχεία που χρησιμοποιούνται σε αυτό/αυτά (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2007).

Σε σχέση με τα γνωστικά αντικείμενα

- Να ενισχυθεί η μελέτη και η εξοικείωση των μαθητών/τριών με γεωγραφικά, ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία και περιβάλλοντα μέσα από τη γλώσσα στόχο.
- Να εξοικειωθούν με όρους που σχετίζονται με τη γεωγραφία της Ελλάδας και τα 9 γεωγραφικά διαμερίσματα.
- Να έρθουν σε επαφή και να αντιληφθούν όψεις της ελληνικής τοπικής ιστορίας και του ελληνικού πολιτισμού.
- Να κατανοήσουν και να σεβαστούν διαφορετικές πολιτισμικές ταυτότητες και να αντιληφθούν ότι η πολυμορφία και οι τοπικές ιδιαιτερότητες αποτελούν παράγοντες πολιτισμικού πλούτου της χώρας (Ασωνίτης & Παππάς, 2006).
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, μεταγνωστικές δεξιότητες, ήπιες δεξιότητες (soft skills) και δεξιότητες ζωής.

Σε σχέση με τη χρήση τεχνολογίας

- Να εξοικειωθούν με την πλοήγηση σε ιστοσελίδα και την ιστοεξερεύνηση με σκοπό τον εντοπισμό πληροφοριών.
- Να έρθουν σε επαφή και να χρησιμοποιήσουν συγκεκριμένα web 2 εργαλεία (escape rooms, learning apps, wordwall κλπ) καθώς και νέα εκπαιδευτικά, ψηφιακά, παιγνιώδη περιβάλλοντα.
- Να αυξηθεί το ενδιαφέρον τους σε σχέση με την εκπαιδευτική χρήση των ΤΠΕ.
- Να ευαισθητοποιηθούν στην υιοθέτηση καλών ψηφιακών πρακτικών.

3.2 Συμμετέχοντες

Το πρόγραμμα «Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική γλώσσα στις γειτονιές της Ελλάδας»: σχεδιασμός και εφαρμογή προγράμματος CLIL στο Δημοτικό Σχολείο

εφαρμόστηκε στην Ε΄ τάξη σχολείου ημιαστικής περιοχής του Ν. Πέλλας, σε 16 μαθητές, ηλικίας 10-11 χρόνων και αφορούσε σε δώδεκα τρίωρες παρεμβάσεις που υλοποιήθηκαν από το Νοέμβρη του 2021 έως τον Μάρτιο του 2022. Η διδασκαλία της Αγγλικής των μαθητών/τριών του συγκεκριμένου τμήματος ξεκίνησε ως υποχρεωτικό μάθημα από τη χρονιά που φοιτούσαν στην Α τάξη του Δημοτικού με την ίδια εκπαιδευτικό αγγλικής γλώσσας, γεγονός που ενίσχυσε την ανάπτυξη πνεύματος, συνεργασίας και εμπιστοσύνης.

Η πειραματική παρέμβαση εφαρμόστηκε στην αίθουσα αγγλικών του σχολείου (κυρίως κατά την ανάπτυξη των φύλλων εργασίας) αλλά και στην αίθουσα της Ε τάξης που διαθέτει άρτια υλικοτεχνική υποδομή (διαδραστικό πίνακα, προτζέκτορα, ηλεκτρονικό υπολογιστή, ηχεία). Κατά τη διεξαγωγή του προελέγχου - pre test καθώς και του μετά ελέγχου post test όπως και για τη διαμορφωτική αξιολόγηση μετά το πέρας κάθε παρέμβασης χρησιμοποιήθηκε η αίθουσα υπολογιστών του σχολείου.

3.3 Εκπαιδευτικό Πλαίσιο

Η συνεχής και έντονη ανάγκη των εκπαιδευτικών να αναζητήσουν εναλλακτικούς τρόπους διδασκαλίας των γλωσσών οδήγησε την τελευταία 15ετία στη χρήση και υιοθέτηση των παιχνιδιών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία με σκοπό να τη μετατρέψουν σε μία διασκεδαστική εμπειρία, σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές και τις μαθήτριες να δώσουν νόημα στη γνώση (Anderson et al., 2008; Meyer, 2009; Dourda et al., 2013). Αδιαμφισβήτητα, η αξιοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία δημιουργεί ατμόσφαιρα ενθουσιασμού και έτσι οι πιθανές δυσκολίες φαντάζουν λιγότερες, ενώ η νέα γνώση και η κατάκτησή της ευκολότερη (Γρίβα, Σέμογλου, 2015).

Η παιχνιδοκεντρική εκπαιδευτική προσέγγιση (Game-Based Learning) κατά τη διδασκαλία των γλωσσών βοηθά τους μαθητές/τριες να μάθουν, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει την κριτική τους σκέψη, τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και αυξάνει τα επίπεδα απομνημόνευσης καθώς βασίζεται στην ιδιαίτερα θετική διάθεσή τους (Domnus, 2010)!

Τα escape rooms (δωμάτια απόδρασης) είναι άμεσα συνδεδεμένα με όλα τα χαρακτηριστικά της παιχνιδοκεντρικής προσέγγισης (Game Based Learning). Είναι σχεδιασμένα για να βελτιώσουν την εμπλοκή και δέσμευση των μαθητών/τριών και

φυσικά την κινητροδότηση τους. Βοηθούν την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης τους καθώς κατά το σχεδιασμό τους λαμβάνονται υπόψη το επίπεδο των μαθητών/τριών, οι απαιτήσεις και οι ιδιαίτερες ανάγκες τους. Όσο οι μαθητές/τριες επικεντρώνονται στο escape room ενεργοποιείται η περιφερειακή μάθηση και μέσω των διαβαθμισμένων απαιτήσεων (scaffolding) έχουν τη δυνατότητα να βελτιώσουν τις γνώσεις τους και τον χειρισμό της γλώσσας (Lockhart Domeno & Lockhart Domeno, 2018).

Όλα τα παραπάνω συνάδουν με τις αρχές της ΟΕΠΓ (CLIL) όπως αναφέρουν οι συγγραφείς Coyle, Hood, και Marsh (2010) στο βιβλίο τους, δίνοντας έμφαση στη μάθηση μέσω σκαλωσιάς (scaffolded learning), στην επίλυση προβλημάτων και στην ενεργοποίηση ανώτερων νοητικών λειτουργιών.

3.4 Σχεδιασμός του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Πριν την έναρξη σχεδιασμού και οργάνωσης του προγράμματος έγινε διαλογική συζήτηση με τους μαθητές /τριες της Ε τάξης σε σχέση με την ΟΕΠΓ (CLIL) και την εφαρμογή της. Διανεμήθηκε έντυπο συναίνεσης στους γονείς/κηδεμόνες το οποίο υπέγραψαν και κατέθεσαν, ώστε να διασφαλιστεί η συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών στο πρόγραμμα επί τη βάση ανωνυμίας και εμπιστευτικότητας. Δημιουργήθηκε και διανεμήθηκε ηλεκτρονικά ένα ερωτηματολόγιο καταγραφής των αναγκών των μαθητών, pre test (προέλεγχος). Το τεστ προελέγχου (pretest) ήταν αυτό που έδωσε τη δυνατότητα στην ερευνήτρια να αντλήσει περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις ανάγκες των μαθητών/τριών ως προς το γλωσσικό τους επίπεδο αλλά και τις γνώσεις τους σε σχέση με τη γεωγραφία, την τοπική ιστορία και τα στοιχεία που έχουν σχέση με τον πολιτισμό της Ελλάδας καθώς και την αγγλική γλώσσα.

Από τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν προέκυψε ότι οι μαθητές/τριες είναι σε θέση να διαχειριστούν ψηφιακά περιβάλλοντα παρωθητικού χαρακτήρα, όπως τα escape rooms, καθώς είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τη χρήση νέων τεχνολογιών κατά τη διδασκαλία. Επιπλέον, οι μαθητές/τριες είναι ικανοί να διαχειριστούν πολυτροπικά, αυθεντικά κείμενα στην Αγγλική γλώσσα αξιοποιώντας και χρησιμοποιώντας στοιχεία και πληροφορίες με συγκεκριμένο λεξιλόγιο που υπάρχουν σε αυτά.

Ο σχεδιασμός λοιπόν των 12 πειραματικών εφαρμογών βασίστηκε στις ανάγκες των μαθητών/τριών -όπως αποτυπώθηκαν στο τεστ προελέγχου-, στα ιδιαίτερα

χαρακτηριστικά τους -που στοιχειοθετούν το προφίλ των μαθητών/τριων (το οποίο ήταν ξεκάθαρο και διασαφημένο χάριν της συνεργασίας και σχέσης εμπιστοσύνης που είχε δημιουργηθεί μεταξύ της ερευνήτριας και εκπαιδευτικού Αγγλικής γλώσσας του συγκεκριμένου τμήματος και των μαθητών/τριων, την τελευταία πενταετία) καθώς και στους σκοπούς και στόχους που είχαν αρχικά τεθεί.

Καθώς ο σκοπός της εφαρμογής είναι η δημιουργία εκπαιδευτικών escape rooms που θα αξιοποιηθούν ως περιβάλλοντα εκμάθησης της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με τη μέθοδο ΟΕΠΓ (CLIL), -δίνοντας έμφαση σε γεωγραφικά, ιστορικά, πολιτισμικά στοιχεία-, ο σχεδιασμός κάθε παρέμβασης στηρίχθηκε στην ενσωμάτωση τόσο της συγκεκριμένης σκοποθεσίας όσο και της στοχοθεσίας. Ειδικότερα, δίνοντας έμφαση στη μέθοδο ΟΕΠΓ (CLIL) και σύμφωνα με τη Coyle (2005), τα βασικά θέματα, τα οποία έγινε προσπάθεια να ενσωματωθούν κατά τον σχεδιασμό της εφαρμογής, αφορούν στο περιεχόμενο και στο μοντέλο CLIL που υιοθετήθηκε, στους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς και μαθητές/τριες, στους συμμετέχοντες κατά τον σχεδιασμό, στα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα και στην ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας (Coyle, 2005).

Έτσι, ο σχεδιασμός των 12 πειραματικών εφαρμογών αποτέλεσε μία προσπάθεια υιοθέτησης της εναλλακτικής εκπαιδευτικής μεθόδου ΟΕΠΓ (CLIL) στο πλαίσιο του υπάρχοντος προγράμματος σπουδών, ώστε να εξοικειώσει τους μαθητές/τριες με νέες ιδέες, πληροφορίες, λεξιλόγιο και να προσεγγίσει τον πολιτισμό και τα επιμέρους στοιχεία του στα γνωστικά αντικείμενα της γεωγραφίας και της ιστορίας χρησιμοποιώντας την αγγλική γλώσσα ως μέσο επικοινωνίας. Πρόκειται ουσιαστικά για πειραματικές εφαρμογές που έχουν επικοινωνιακό προσανατολισμό και χαρακτήρα και επιχειρούν να προσεγγίσουν τα γεωγραφικά, ιστορικά, πολιτισμικά και γλωσσικά στοιχεία μέσα από επιλεγμένο περιεχόμενο. Εφόσον λοιπόν το περιεχόμενο αποτελεί δομικό χαρακτηριστικό κάθε πειραματικής εφαρμογής, η επιλογή του είναι εξαιρετικά σημαντική και αποτελεί την αφετηρία και την απαρχή του σχεδιασμού κάθε διδακτικής ώρας καθώς και των επιμέρους στοιχείων που το πλαισιώνουν.

Καθώς η μέθοδος ΟΕΠΓ (CLIL) εμπερικλείει ένα ευρύ φάσμα προσεγγίσεων και μοντέλων και αφού δεν υπάρχει ένας αποκλειστικός τρόπος εφαρμογής αλλά προτείνονται ποικίλοι τρόποι ενσωμάτωσης που προωθούν την εκμάθηση της ξένης

γλώσσας μέσω του περιεχομένου άλλων γνωστικών αντικειμένων, δίνεται η δυνατότητα υιοθέτησης του κατάλληλου μοντέλου, ώστε να ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές συνθήκες και ανάγκες. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, επιλέχθηκε κυρίως το weak/soft CLIL model με απώτερο σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές/τριες να αναπτύξουν τις δεξιότητες τους κυρίως στην Αγγλική γλώσσα και κατ' επέκταση τις γνωστικές τους δεξιότητες στα αντικείμενα της γεωγραφίας, της ιστορίας καθώς και του πολιτισμού (Dourda, Bratitsis, Griva, Papadopoulou, 2014).

3.5 Αρχές και Προσεγγίσεις από τις οποίες Επηρεάστηκε ο Σχεδιασμός

Κατά τον σχεδιασμό των πειραματικών εφαρμογών και έχοντας ως βασικό πυλώνα τη μέθοδο ΟΕΠΓ (CLIL) επιχειρήθηκε να ενισχυθούν κάποια από τα βασικά πλεονεκτήματα της (η ολιστική μάθηση της γλώσσας, η αυθεντικότητα ως βασικός σκοπός χρήσης της γλώσσας, η ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, η ανάπτυξη γνώσεων και περιεχομένου σε συγκεκριμένη θεματολογία και η ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών) υιοθετώντας διάφορες μεθόδους, τεχνικές, προσεγγίσεις και περιβάλλοντα (Naves, 2009).

Συγκεκριμένα, δόθηκε έμφαση στις αρχές και στα χαρακτηριστικά των παρακάτω προσεγγίσεων:

Θεματοκεντρική προσέγγιση

Το υλικό, που αντλήθηκε από τα εγχειρίδια μαθητή της γεωγραφίας και ιστορίας της Ε τάξης του Δημοτικού, οργανώθηκε σε ενότητες με βάση τη θεματολογία, δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να αναπτύξουν δεξιότητες, γνώσεις και πολιτισμική κατανόηση σε σχέση με τα αντίστοιχα γνωστικά αντικείμενα. Έτσι, επιχειρήθηκε να αξιοποιηθεί το γνωστικό υπόβαθρο και δυναμικό των παιδιών, να γίνει η σύνδεση του νέου λεξιλογίου με ένα θέμα και κατ' επέκταση η εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας να γίνει πιο ευχάριστη και άμεσα χρησιμοποιούμενη σε πληθώρα επικοινωνιακών περιστάσεων (Γρίβα, Σέμογλου, 2013).

Παιχνιδοκεντρική προσέγγιση

Η επιλογή παιχνιδιών και συγκεκριμένα των εκπαιδευτικών escape rooms (δωματίων απόδρασης) θεωρήθηκε καταλυτική για την επιτυχία των 12 πειραματικών

εφαρμογών. Η μάθηση μέσω παιχνιδιού αποτελεί τον καλύτερο τρόπο εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας καθώς τα παιγνιώδη χαλαρωτικά περιβάλλοντα ενισχύουν την ενεργή συμμετοχή και διάδραση των μαθητών/τριών, αναπτύσσουν τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και δημιουργούν θετική διάθεση σε σχέση με τη γλώσσα στόχο και τη μαθησιακή διαδικασία (Hutchinson 1999 in Griva, Semoglou, Geladari, 2010). Άλλωστε, τα παιχνίδια είναι αυτά που ενεργοποιούν την φαντασία των παιδιών, την περιέργεια και ενισχύουν την εξάσκηση στη γλώσσα στόχο (Γρίβα, Σέμογλου, 2013). Στις συγκεκριμένες πειραματικές εφαρμογές, οι μαθητές/τριες, μέσω των escape rooms συμμετείχαν σε πληθώρα παιχνιδιών όπως σταυρόλεξα, λαβύρινθοι, παιχνίδια μνήμης, quiz, παζλ κλπ.

Για να εκτεθούν και να εξασκηθούν οι μαθητές/τριες στο νέο εξειδικευμένο λεξιλόγιο, σε δομές της γλώσσας στόχου, σε γνωστικά θέματα σε σχέση με τη γεωγραφία, την ιστορία και τον πολιτισμό, χρησιμοποιήθηκαν ποικίλες επικοινωνιακές δραστηριότητες συνιστώντας ένα ρεαλιστικό πλαίσιο που συνέβαλε στην ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ τους, στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και φυσικά στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας (Γρίβα, Σέμογλου, 2015). Θεωρώντας δεδομένο ότι το παιγνιώδες περιβάλλον των escape rooms θα τους εμπλέξει ενεργά και θα τους ενθαρρύνει να εκτεθούν σε αυθεντικά γλωσσικά περιβάλλοντα, σχεδιάστηκαν ποικίλες επικοινωνιακές δραστηριότητες οι οποίες ήταν βασισμένες στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των μαθητών/τριών συνδυάζοντας ταυτόχρονα την προϋπάρχουσα γνώση τους στα γνωστικά αντικείμενα της γεωγραφίας, της ιστορίας, του πολιτισμού και της αγγλικής γλώσσας.

3.6 Ο Σχεδιασμός των Escape Rooms (Δωμάτια Απόδρασης)

Σχεδιάζοντας και οργανώνοντας λοιπόν τη διδασκαλία συνυπολογίστηκαν οι αρχές που διέπουν το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την αγγλική γλώσσα. Συγκεκριμένα, το πλαίσιο αρχών του εγγραμματισμού, της πολυγλωσσίας και της πολυπολιτισμικότητας, οδήγησε στην επιλογή αυθεντικού υλικού σε ένα ψηφιακό, παιγνιώδες περιβάλλον που προάγει την επικοινωνία και οδηγεί στην κοινωνική εξέλιξη των μαθητών/τριών, στην οργάνωση του πνευματικού τους κόσμου, στη διαμόρφωση πολιτισμικής συνείδησης καθώς και στη διάπλαση αξιών που

διαμορφώνουν την εθνική τους συνείδηση και ταυτότητα (ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ ΦΕΚ 303B/13-03-2003, ΦΕΚ 304B/13-03-2003).

Η παρέμβαση αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 12 τρίωρες πειραματικές εφαρμογές, οι οποίες περιλαμβάνουν το pretest (προέλεγχο), 12 escape rooms (δωμάτια απόδρασης) και ένα post test (μεταέλεγχο). Τα pretest και post test δημιουργήθηκαν σε google forms και υποβλήθηκαν από τους μαθητές/τριες ηλεκτρονικά. Τα escape rooms σχεδιάστηκαν με το web 2 εργαλείο Genially. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό εργαλείο για την προώθηση της διαδραστικής μάθησης. Στη βασική του έκδοση είναι δωρεάν και απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και μαθητές όλων των ηλικιών και όλων των βαθμίδων. Έχοντας ως βασική επικοινωνιακή αρχή τη διάδραση και την οπτικοποίηση του περιεχομένου, το συγκεκριμένο εργαλείο καταφέρνει να προσελκύσει το ενδιαφέρον και την προσοχή όλων, να αυξήσει τα επίπεδα συμμετοχής μέσω εξερεύνησης και ανακάλυψης των νέων πληροφοριών με μοναδικό και ιδιαίτερο τρόπο, καθώς μπορεί να εμπλουτιστεί με κινούμενα σχέδια, κίνηση, ενσωμάτωση συνδέσμων, ήχων, βίντεο, κλπ.! Αποτελεί ιδανικό κίνητρο τόσο για μαθητές/τριες όσο και για εκπαιδευτικούς αφού ενισχύει την πρόσληψη και διατήρηση νέων πληροφοριών με εύκολο και δημιουργικό τρόπο. Επιπλέον, δίνει τη δυνατότητα επιλογής πλήθους ειδών και διαφόρων templates που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς –παρουσίαση, βιντεοπαρουσίαση, καθοδήγηση, εκπαιδευτικό υλικό, διαδραστικές εικόνες, infographics, παιχνιδοποίηση (κουίζ, παιχνίδια, δωμάτια απόδρασης –escape rooms-). Στη συγκεκριμένη περίπτωση λοιπόν, επιλέχθηκε η χρήση των escape rooms (δωμάτια απόδρασης) τα οποία οργανώθηκαν σε 10 εφαρμογές (ένα escape room για κάθε ένα από τα γεωγραφικά διαμερίσματα της Ελλάδας και ένα γενικό για όλη την Ελλάδα). Σε αυτά προστέθηκε και ένα εορταστικό – Χριστουγεννιάτικο escape room μετά από παράκληση και απαίτηση των μαθητών/τριών.

Αρχικά, σε επίπεδο γεωγραφίας επιχειρήθηκε η παρουσίαση των επιπέδων διοικητικής διαίρεσης της Ελλάδας (γεωγραφικά διαμερίσματα, περιφέρειες, νομοί) και σε δεύτερο επίπεδο η τοπική ιστορία καθώς και η έννοια του πολιτισμού στην Ελλάδα σε κάθε ένα από τα γεωγραφικά διαμερίσματα της ξεχωριστά. Σε γλωσσικό επίπεδο και προσπαθώντας να γίνει η παρουσίαση της νέας γνώσης ως μία μαθησιακή

εμπειρία επιχειρήθηκε η ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών, η εξοικείωση με το ειδικό λεξιλόγιο, η καλλιέργεια της επικοινωνίας.

Στα 12 escape rooms οι μαθητές/τριες καλούνταν να «επισκεφτούν» περιοχές της Ελλάδας «περνώντας» από τα εξής γεωγραφικά διαμερίσματα:

Πίνακας 3. Escape rooms

Escape room 1	Ελλάδα (Travelling to Greece with Aris and Athena)
Escape room 2	Στερεά Ελλάδα (Attica)
Escape room 3	Νησιά Αιγαίου (Aegean islands)
Escape room 4	Ελλάδα (Christmas escape while travelling to Greece)
Escape room 5	Κρήτη (Crete)
Escape room 6	Νησιά Ιονίου (Ionian Islands)
Escape room 7	Πελοπόννησος (Peloponnese)
Escape room 8	Ήπειρος (Epirus)
Escape room 9	Θεσσαλία (Thessaly)
Escape room 10	Θράκη (Thrace)
Escape room 11	Μακεδονία (Macedonia)

3.7 Στάδια Υλοποίησης του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Ο σχεδιασμός των δραστηριοτήτων για κάθε θεματικό άξονα, -δηλαδή για κάθε escape room- υλοποιούνταν μέσα από τα τρία βασικά στάδια σύμφωνα με τις αρχές της δραστηριοκεντρικής προσέγγισης –προστάδιο, κύριο στάδιο, μεταστάδιο- (Willis, 1996), όπως περιγράφονται παρακάτω:

Προστάδιο

Κατά το προστάδιο – το οποίο είχε ενσωματωθεί στα escape rooms ως κομμάτι των αποστολών ή των δραστηριοτήτων που καλούνταν να φέρουν σε πέρας οι μαθητές/τριες- επιχειρείται η προετοιμασία και εισαγωγή των μαθητών/τριών σε σχέση με τη θεματολογία του συγκεκριμένου escape room, η ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών/τριών, η έκθεση και εξοικείωση τους στο νέο λεξιλόγιο, η κινητροδότηση μέσω της μεθόδου σκαλωσιάς (scaffolding).

Ειδικότερα, στο προστάδιο οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να μαντέψουν το γεωγραφικό διαμέρισμα για το οποίο σχεδιάστηκε το συγκεκριμένο escape room (βλέποντας τις εικόνες στην αρχική σελίδα του escape room), να εξοικειωθούν με τις οδηγίες που θα λάβουν από την game master του παιχνιδιού και τους συμμετέχοντες Άρη και Αθηνά, να αντιληφθούν την πλοκή και τους κανόνες ώστε τελικά να βρουν το κλειδί που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room. Ακολούθως, οι μαθητές/τριες επιχειρούν να ενεργοποιήσουν τις γνωστικές και γλωσσικές τους δεξιότητες και την υπάρχουσα γνώση τους μέσω παρουσίασης google earth, μέσω βίντεο, μέσω ιστοεξερεύνησης, μέσω αυθεντικών ψηφιακών πόρων η πολυτροπικών κειμένων τα οποία έχουν ενσωματωθεί στην πλοκή του escape room.

Κύριο στάδιο υλοποίησης του εκπαιδευτικού προγράμματος

Κατά το κύριο στάδιο οι μαθητές/τριες ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν τη νέα γνώση (τόσο σε γλωσσικό, όσο και σε γνωστικό ή ψηφιακό και κοινωνικό - επικοινωνιακό επίπεδο) σε ένα παιγνιώδες περιβάλλον που ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους και καλλιεργεί τη φαντασία με ποικίλες δραστηριότητες. Συγκεκριμένα, κατά το κύριο στάδιο, τα escape rooms που σχεδιάστηκαν για τις πειραματικές εφαρμογές εμπλέκουν τους μαθητές/τριες με στοιχεία (clues) σε αποστολές (missions), δραστηριότητες (tasks), quizzes, puzzles και άλλου είδους ψηφιακά παιχνίδια και πόρους ή διαδραστικές δραστηριότητες που έχουν ως σκοπό -μέσω διαδικασιών ανακάλυψης, διασκέδασης, αλληλόδρασης- την εύρεση του κλειδιού που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room.

3.7.1 Πρώτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Ελλάδα (Travelling to Greece with Aris and Athena)

(<https://view.genial.ly/617eb6a0a692a00ddb09de2/interactive-content-escape-game-aris-and-athena>)



Εικόνα 4. Στιγμιότυπο από το πρώτο escape room

Στόχοι

Μέσα από το παρωθητικό περιβάλλον του συγκεκριμένου escape room γίνεται μία αρχική προσπάθεια να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το νέο λεξιλόγιο, να εξοικειωθούν με όρους που σχετίζονται με τη γεωγραφία της Ελλάδας καθώς και με τα 9 γεωγραφικά διαμερίσματα, να αναγνωρίσουν χάρτες και να αρχίσουν να εξοικειώνονται με τη χρήση τους στην καθημερινότητα, να εντοπίσουν πληροφορίες, να εκτεθούν σε νέα αυθεντικά, εκπαιδευτικά, γλωσσικά περιβάλλοντα, να εγγραμματιστούν ψηφιακά, να αντιληφθούν και να προσπαθήσουν να σεβαστούν βασικές όψεις της Ελληνικής ιστορίας και του ελληνικού πολιτισμού.

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Στο πρώτο [escape room](#), που δημιουργήθηκε με το web2 εργαλείο genially, οι μαθητές μαθήτριες εξοικειώνονται με το ψηφιακό περιβάλλον γνωρίζοντας τους ήρωες που θα τους συντροφεύουν κατά τη διάρκεια όλων των πειραματικών εφαρμογών -τον Άρη και την Αθήνα-. Επίσης, η game master του παιχνιδιού, δηλαδή η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια, καθοδηγεί και δίνει στοιχεία (clues) στους μαθητές/τριες οι οποίοι καλούνται να φέρουν σε πέρας 5 αποστολές και φυσικά να βρουν το κλειδί που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room.

Κατά την πρώτη τους αποστολή (mission 1) οι μαθητές/τριες έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με μία παρουσίαση Google Earth, όπου επιχειρείται στο πλαίσιο του προσταδίου -που όπως αναφέρθηκε έχει ενσωματωθεί μέσα στις αποστολές- η

παρουσίαση της Ελλάδας μέσα από αυθεντικό ψηφιακό περιβάλλον καθώς και η έκθεση των μαθητών/τριών στο νέο λεξιλόγιο και η κινητροδότησή τους .

Στη δεύτερη αποστολή (mission 2) οι μαθητές/τριες εξακολουθούν να εκτίθενται στη νέα γνώση μέσω αναδυόμενων παραθύρων με πληροφορίες, τραγούδια κλπ.

Στην τρίτη αποστολή (mission 3) οι μαθητές/τριες καλούνται να δώσουν απαντήσεις σε σταυρόλεξο που περιλαμβάνει το νέο λεξιλόγιο, το οποίο σχεδιάστηκε με το web 2 εργαλείο learning apps.

Κατά την τέταρτη αποστολή (mission 4) οι μαθητές/τριες συνεχίζουν, με ιστοεξερεύνηση, τραγούδια, χάρτες (ενδεικτικά web 2 εργαλεία: thinglink, youtube, jigsawplanet, κλπ.).

Στην πέμπτη και τελευταία αποστολή (mission 5) του συγκεκριμένου escape room οι μαθητές/τριες συμμετέχουν σε παιχνίδι πολλαπλής επιλογής που έχει σχεδιαστεί ειδικά στο wordwall. Τέλος, οι μαθητές/τριες καλούνται να επιλέξουν ένα από τα 13 κουτιά ώστε να βρουν το κλειδί που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room. Ο αριθμός του κουτιού που περιέχει το κλειδί χρησιμοποιείται ως κωδικός που ξεκλειδώνει το επόμενο escape room. Στην τελευταία σελίδα οι μαθητές/τριες επιβραβεύονται μέσω τραγουδιού.



Εικόνα 5. Στιγμιότυπο από το πρώτο escape room

Τα φύλλα εργασίας που συνοδεύουν το συγκεκριμένο escape room αφορούν σε δημιουργικά κολάζ, σταυρόλεξα, εννοιολογικούς χάρτες, αφίσες που σχετίζονται με την Ελλάδα και τα γεωγραφικά διαμερίσματα της.

3.7.2 Δεύτερο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Στερεά Ελλάδα (Attica) (<https://view.genial.ly/6190f72a4243610d5e955880/interactive-content-attica>)

Στόχοι

Στο συγκεκριμένο escape room επιχειρείται να ενισχυθεί η μελέτη των μαθητών/τριών σε σχέση με γεωγραφικά, ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία, να αυξηθεί το ενδιαφέρον τους και να υπάρχει κίνητρο ώστε να ασχοληθούν περισσότερο με το γνωστικό αντικείμενο της γεωγραφίας και της ιστορίας, να έρθουν σε επαφή με όψεις της Ελληνικής ιστορίας αλλά και του ελληνικού πολιτισμού κατανοώντας την πολυμορφία, τις ιδιαιτερότητες αλλά και τον πολιτισμικό πλούτο που υπάρχει, να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν χάρτες και γεωγραφικά στοιχεία, να ενισχύσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες (τόσο τις προσληπτικές όσο και τις παραγωγικές), να εκτεθούν σε νέο ειδικό λεξιλόγιο, να χρησιμοποιούν στοιχεία που υπάρχουν σε ποικιλία ψηφιακών πόρων και πολυτροπικών κειμένων, να δίνουν απαντήσεις σε ερωτηματολόγια, κουίζ, σταυρόλεξα, παιχνίδια. Επιπλέον, δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές/τριες που συμμετέχουν στις συγκεκριμένες παρεμβάσεις να εκτεθούν σε αυθεντικά, εκπαιδευτικά, ψηφιακά, γλωσσικά περιβάλλοντα, να αναπτύξουν την αυτοπεποίθησή τους σε σχέση με την τεχνολογία, σε σχέση με την γλώσσα στόχο (Αγγλική γλώσσα), σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο της ιστορίας, της γεωγραφίας και του πολιτισμού και φυσικά σε σχέση με τις γνώσεις τους για τον κόσμο, για την προστασία του περιβάλλοντος, για τις δεξιότητες ζωής και τις ήπιες δεξιότητες (soft skills), για την ιστορία και τον πολιτισμό.



Εικόνα 6. Στιγμιότυπο από το δεύτερο escape room

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Το δεύτερο [escape room](#), που δημιουργήθηκε με το web2 εργαλείο genially, αφορά στο γεωγραφικό διαμέρισμα της Στερεάς Ελλάδας και έχει τον τίτλο Attica. Οι μαθητές/τριες βλέποντας την αρχική σελίδα στο escape room 2 έχουν τη δυνατότητα –μέσω των εικόνων- να μαντέψουν σε ποια περιοχή βρίσκονται. Ο τίτλος Attica δίνει τη δυνατότητα στην εκπαιδευτικό να βοηθήσει τους μαθητές να ξεκαθαρίσουν τη διαφορά μεταξύ των όρων νομός, περιφέρεια και γεωγραφικό διαμέρισμα.

Οι αποστολές (missions) που καλούνται οι μαθητές να φέρουν σε πέρας είναι 7. Η πρώτη αποστολή (mission 1) δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να παρακολουθήσουν μία παρουσίαση στο google earth, να περιηγηθούν σε ιστοσελίδα σχετική με τα ιστορικά αξιοθέατα που υπάρχουν στη Στερεά Ελλάδα, δίνοντας έμφαση στο πιο εμβληματικό και σημαντικό στον Παρθενώνα (μέσω παρακολούθησης βίντεο με cartoon).

Η δεύτερη αποστολή (mission 2) εμπερικλείει ιστοεξερεύνηση σε ιστοσελίδα εγκυκλοπαίδειας (britannicakids) που απευθύνεται σε παιδιά και αφορά στην Ακρόπολη και στον Παρθενώνα.

Η τρίτη αποστολή (mission 3) συνδέεται με την ψηφιακή σελίδα του Μουσείου της Ακρόπολης αναδεικνύοντας και προωθώντας την αξιοποίηση αυθεντικών υλικών και ψηφιακών περιβαλλόντων.

Σε συνέχεια της τρίτης αποστολής, η τέταρτη αποστολή (mission 4) δίνει την ευκαιρία στους μαθητές/τριες να εμπλακούν σε παιχνίδι μνήμης σε σχέση με τα εκθέματα που υπάρχουν στο Μουσείο της Ακρόπολης.

Κατά την πέμπτη αποστολή (mission 5), οι μαθητές/τριες συνεχίζουν να μαθαίνουν παίζοντας το παιχνίδι “Who wants to be a millionaire” που έχει σχεδιαστεί στο superteachertools ειδικά για το συγκεκριμένο escape room.

Η έκτη αποστολή (mission 6) επιχειρεί μέσω βίντεο (video.link) να εξοικειώσει τους μαθητές/τριες και να δώσει πληροφορίες για τις κολώνες που κοσμούν τον Παρθενώνα και το ρυθμό τους.

Στην τελευταία αποστολή (final mission) οι μαθητές/τριες εμπλέκονται στην επίλυση απλού προβλήματος που θα τους δώσει έναν αριθμό ο οποίος θα χρησιμοποιηθεί ώστε να λυθεί ο επόμενος γρίφος που με τη σειρά του θα δώσει νέο στοιχείο, νέο παιχνίδι (που σχεδιάστηκε στην πλατφόρμα learning apps) και τον αριθμό του επομένου escape room.



Εικόνα 7. Στιγμιότυπο από το δεύτερο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας του συγκεκριμένου escape room αφορούν σε δημιουργικές δραστηριότητες σχετικές με τον Παρθενώνα.

3.7.3 Τρίτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Νησιά Αιγαίου (Aegean islands)

(<https://view.genial.ly/61916c8c91a5620d7cd1cc03/interactive-content-aegean-islands>)

Στόχοι

Με το συγκεκριμένο escape room η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια επιχειρεί να αναπτύξει ειδικό λεξιλόγιο σχετικό με τα γνωστικά αντικείμενα της γεωγραφίας, της ιστορίας και του πολιτισμού ενισχύοντας ταυτόχρονα όλες τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών/τριών, αναπτύσσοντας την αυτοπεποίθησή τους μέσω της αξιοποίησης πολυτροπικών κειμένων και απόδοσης του γενικού νοήματος τους αλλά και του εντοπισμού πληροφοριών σε αυθεντικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Επιχειρείται μέσω του ψηφιακού γραμματισμού να καλλιεργηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών όχι μόνο στις νέες τεχνολογίες και την αξία τους αλλά και στην πολιτισμική και ιστορική συνείδησή τους, στη συνειδητοποίηση της τοπικής, εθνικής και ενδεχομένως παγκόσμιας ιστορίας, γεωγραφίας και πολιτισμού.



Εικόνα 8. Στιγμιότυπο από το τρίτο escape room

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Σχεδιασμένο με το web 2 εργαλείο Genially, το συγκεκριμένο [escape room](#) αποτελείται από 8 αποστολές (missions) για τα νησιά Αιγαίου (Βορείου και Νοτίου Αιγαίου Πελάγους).

Η πρώτη αποστολή (mission 1) παρουσιάζει το γεωγραφικό διαμέρισμα των νησιών Αιγαίου μέσα από την εφαρμογή Google Earth.

Η δεύτερη αποστολή (mission 2) εμπεριέχει ένα αναδυόμενο παράθυρο στο οποίο έχουν ενσωματωθεί σύνδεσμοι ιστοσελίδων για ιστοεξερεύνηση με αυθεντικό υλικό και πληροφορίες σχετικές με το συγκεκριμένο γεωγραφικό διαμέρισμα.

Η τρίτη αποστολή (mission 3) είναι αυτή που μεταφέρει τους μαθητές/τριες απευθείας στα νησιά Βορείου Αιγαίου και συγκεκριμένα στο νησί της Λέσβου και στο απολιθωμένο δάσος της, μέσω αντίστοιχης ιστοσελίδας.

Η τέταρτη αποστολή (mission 4) εμπεριέχει βίντεο αυθεντικής τηλεοπτικής εκπομπής για το απολιθωμένο δάσος της Λέσβου.

Στην πέμπτη αποστολή (mission 5) οι μαθητές/τριες διαβάζουν άρθρο της εφημερίδας “The Guardian” και παρακολουθούν βίντεο για απολιθωμένο δέντρο 20 εκατομμυρίων ετών στη Λέσβο.

Οι μαθητές/τριες στην έκτη αποστολή (mission 6) καλούνται να παίξουν παιχνίδι πολλαπλής επιλογής που έχει σχεδιαστεί στο web 2 εργαλείο worldwall.

Η επόμενη αποστολή (mission 7) οδηγεί τους μαθητές στα νησιά Νότιου Αιγαίου και συγκεκριμένα στην ιστοσελίδα του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης για ιστοεξερεύνηση, η οποία ολοκληρώνεται με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών σε παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί στο Wordwall για τα εκθέματα του συγκεκριμένου μουσείου.

Η τελευταία αποστολή (final mission) είναι αυτή που θα οδηγήσει τους μαθητές/τριες σε νέο γρίφο η λύση του οποίου παραπέμπει στο επόμενο escape room.



Εικόνα 9. Στιγμιότυπο από το τρίτο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας που συνοδεύουν το συγκεκριμένο escape room αφορούν στη δημιουργία τρισδιάστατων ειδωλίων (figurines) εμπνευσμένα από τα εκθέματα του Μουσείου Κυκλαδικής Τέχνης διαμορφωμένα ώστε να ταιριάζουν στην καθημερινότητα της σύγχρονης εποχής.



Εικόνα 10. Στιγμιότυπο από το υλικό του τρίτου escape room

3.7.4 Τέταρτο escape room - Ελλάδα (Christmas escape while travelling to Greece)

(<https://view.genial.ly/61b98cbddcddcb0de5001dd7/interactive-content-christmas-escape-room>)

Στόχοι

Αν και το συγκεκριμένο escape room έγινε μετά από απαίτηση και παράκληση των μαθητών/τριών της τάξης, ωστόσο ανταποκρίθηκε πλήρως στους στόχους που είχαν τεθεί πριν την δημιουργία του. Συγκεκριμένα, έγινε προσπάθεια να αντιληφθούν οι μαθητές την αξία και τον πολιτισμικό πλούτο της χώρας τους, να καλλιεργήσουν την πολιτισμική συνείδηση τους, να ενημερωθούν σχετικά με όψεις της τοπικής ιστορίας, τα ήθη και τα έθιμά της πατρίδας τους κατά την περίοδο των Χριστουγέννων. Ο ενθουσιασμός των μαθητών υπήρξε καταλυτικός σε σχέση με τη συμμετοχή και την αύξηση του ενδιαφέροντος και της αυτοπεποίθησής τους για την αγγλική γλώσσα και τα αλλά γνωστικά αντικείμενα.



Εικόνα 11. Στιγμιότυπο από το τέταρτο escape room

Διαδικασία – Δραστηριότητες

Επετειακό [escape room](#) για τα χριστουγεννιάτικα ήθη, έθιμα, φαγητά, τραγούδια από διάφορα μέρη της Ελλάδας. Οι μαθητές/τριες καλούνται να στολίσουν ένα χριστουγεννιάτικο δέντρο για την τάξη τους ολοκληρώνοντας κάποιες αποστολές (για τις μπάλες, για τα αστέρια, για τα φωτάκια και για τους φιόγκους που θα χρειαστούν για να διακοσμήσουν το δέντρο τους).

Η πρώτη διακοσμητική μπάλα για την πρώτη αποστολή ανοίγει αναδυόμενο παράθυρο στο οποίο υπάρχει κείμενο για την ιστορία του χριστουγεννιάτικου δέντρου στην Ελλάδα που διαδέχτηκε τον στολισμό του χριστουγεννιάτικου караβιού. Όλες οι διακοσμητικές μπάλες συνδέονται με παιχνίδια. Η πρώτη λοιπόν διακοσμητική μπάλα οδηγεί σε ένα κρυπτόλεξο -που έχει δημιουργηθεί με το web 2 εργαλείο learning apps- με νέο λεξιλόγιο σχετικό με τα Χριστούγεννα στην Ελλάδα.

Η δεύτερη διακοσμητική μπάλα καλεί τους μαθητές σε ιστοεξερεύνηση σε σχέση με το φαγητό την περίοδο των Χριστουγέννων στην Ελλάδα. Η συγκεκριμένη διακοσμητική μπάλα οδηγεί σε παιχνίδι κρεμάλας (που έχει δημιουργηθεί με το web 2 εργαλείο learning apps) για τα χριστουγεννιάτικα φαγητά (porok, kourabiedes, vasilopita κλπ.).

Η τρίτη διακοσμητική μπάλα σχετίζεται με τα χριστουγεννιάτικα κάλαντα. Οδηγεί σε παιχνίδι αναγραμματισμού που έχει σχεδιαστεί στο web 2 εργαλείο Wordwall.

Η τελευταία διακοσμητική μπάλα αναφέρεται στον εορτασμό των Επιφανείων και οδηγεί σε παζλ με χριστουγεννιάτικες ευχές που έχει δημιουργηθεί στο web 2 εργαλείο jigsawplanet.

Ολοκληρώνοντας όλες τις αποστολές οι μαθητές/τριες λαμβάνουν το τελικό δώρο τους για να ξεκινήσουν να στολίζουν το χριστουγεννιάτικο δέντρο της τάξης τους. Τέλος, οι μαθητές/τριες καλούνται να βρουν το κλειδί για το επόμενο escape room που κρύβεται κάτω από δώρα και χριστουγεννιάτικα δέντρα.



Εικόνα 12. Στιγμιότυπο από το τέταρτο escape room

3.7.5 Πέμπτο *escape room* - Κρήτη (Crete)

(<https://view.genial.ly/61d6de92019bb20de6e6814b/interactive-content-crete-escape-room>)

Στόχοι

Το συγκεκριμένο *escape room* καλλιεργεί τη μελέτη και εξοικείωση των μαθητών/τριών με γεωγραφικά, ιστορικά αλλά και πολιτισμικά στοιχεία σχετικά με την Κρήτη. Το σκεπτικό με το οποίο έχει σχεδιαστεί αποτελεί κίνητρο για τους μαθητές/τριες και έτσι επιχειρείται η αύξηση του ενδιαφέροντός τους, όχι μόνο στα γνωστικά αντικείμενα αλλά και στη γλώσσα στόχο. Καλλιεργεί την κριτική σκέψη των μαθητών/τριών και δίνει έμφαση στην ανάπτυξη των μεταγνωστικών δεξιοτήτων τους σε συνδυασμό με τις δεξιότητες ζωής και την υιοθέτηση καλών πρακτικών, σε επίπεδο γλωσσικό, γνωστικό, ψηφιακό αλλά και μαθησιακό.

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Η Κρήτη αποτέλεσε τον προορισμό του πέμπτου [escape room](#), που και αυτό σχεδιάστηκε με το web 2 εργαλείο Genially, ακολουθώντας όμως εντελώς διαφορετικό template και διαφορετικό σενάριο. Συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες, με φόντο την πρόσοψη του Αρχαιολογικού Μουσείου του Ηρακλείου, αρχικά παρακολουθούν παρουσίαση που έχει σχεδιαστεί μέσω Google Earth και ακολούθως οδηγούνται σε ιστοσελίδα παιδικής εγκυκλοπαίδειας (britannicakids), όπου καλούνται να εμπλακούν σε ιστοεξερεύνηση που αφορά στον μινωικό πολιτισμό.

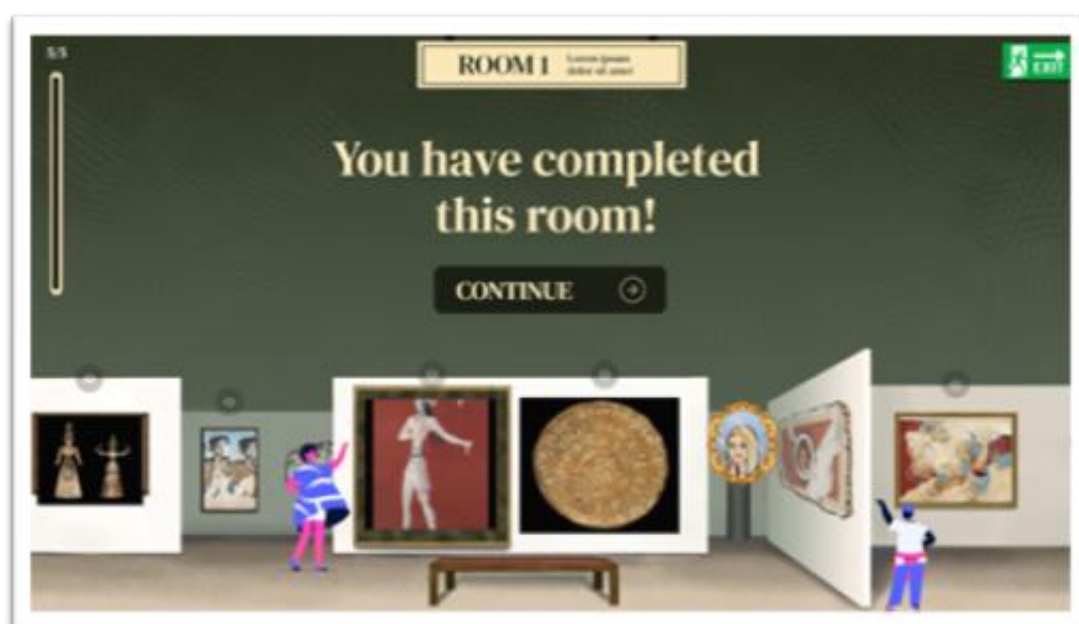
Σε δεύτερη φάση, και αφού έχουν ήδη περάσει την κεντρική πόρτα του Μουσείου, οι μαθητές/τριες έρχονται αντιμέτωποι με ένα σενάριο σύμφωνα με το οποίο έχουν κλαπεί τοιχογραφίες και εκθέματα από το Αρχαιολογικό Μουσείο του Ηρακλείου. Με τη βοήθεια των χαρακτήρων (Άρη, Αθήνα και game master) ξεκινούν από τον πρώτο όροφο του αρχαιολογικού μουσείου. Συμμετέχοντας σε κουίζ και απαντώντας σωστά σε ερωτήσεις αρχίζουν να βρίσκουν ένα-ένα τα εκθέματα του Μουσείου που είχαν κλαπεί. Μόλις βρουν όλες τις τοιχογραφίες και τα εκθέματα τότε έχουν τη δυνατότητα να πάρουν περισσότερες πληροφορίες για αυτά, εφόσον το επιθυμούν.

Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε λεξιλογικό παιχνίδι που έχει σχεδιαστεί με την web 2 εφαρμογή quizlet και αμέσως μετά να

βρουν περισσότερες πληροφορίες για την Κρήτη, μέσω αναδυόμενου παραθύρου όπου υπάρχουν πληροφορίες από συγκεκριμένη ιστοσελίδα.

Η μουσική του Ζορμπά πλαισιώνει τα επόμενα κουίζ ερωτήσεων σχετικά με την Κρήτη στη σύγχρονη εποχή με ερωτήσεις για τη γαστρονομία, τη φιλοξενία, τις μαντινάδες κλπ.

Λίγο πριν την ολοκλήρωση του συγκεκριμένου escape room οι μαθητές/τριες καλούνται να φτάσουν στο κλειδί που θα τους οδηγήσει σε βίντεο επιβραβεύσης (videolink) σύγχρονων Κρητών καλλιτεχνών.



Εικόνα 13. Στιγμιότυπο από το πέμπτο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας που δημιουργήθηκαν για το escape room της Κρήτης περιλαμβάνουν δραστηριότητες που σχετίζονται με τις κατοικίες κατά τη Μινωική εποχή, αλλά και με δραστηριότητες που αφορούν στη σύγχρονη Κρήτη, όπως οι μαντινάδες και η κρητική φιλοξενία.



Εικόνα 14. Στιγμιότυπο από το πέμπτο escape room

3.7.6 Έκτο escape room - Νησιά Ιονίου (Ionian Islands)

(<https://view.genial.ly/61d871b8019bb20de6e6a7ff/interactive-content-ionian-islands>)

Στόχοι

Μέσα από το συγκεκριμένο σύντομο αλλά περιεκτικό escape room επιχειρείται η εξοικείωση των μαθητών/τριών με όψεις της τοπικής ιστορίας, και πολιτισμού των Ιονίων νησιών, της ευαισθητοποίησης τους για θέματα που αφορούν στο περιβάλλον της χώρας τους καθώς και στην ιστορία του, της συνεργασίας και κινητροδότησής τους ως προς την καινοτομία, τις νέες τεχνολογίες, την επίλυση προβλημάτων, τις δεξιότητες ζωής.

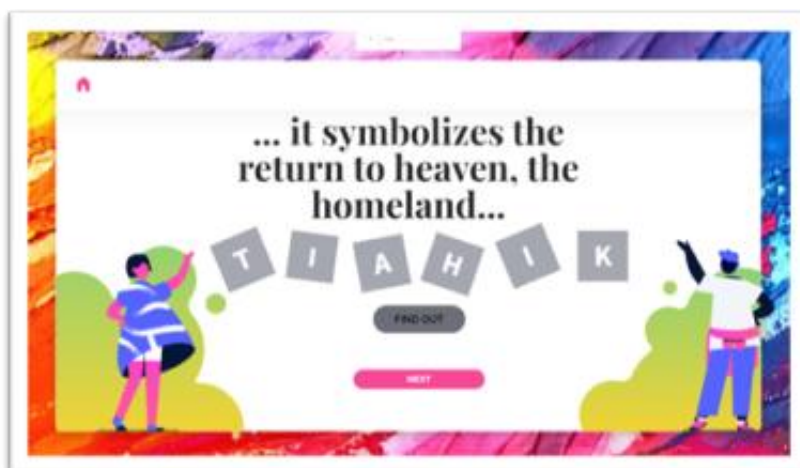
Διαδικασία - Δραστηριότητες

Βασισμένο σε εντελώς διαφορετική ιδέα και σε διαφορετικό σχεδιασμό το συγκεκριμένο [escape room](#) για τα νησιά Ιονίου αρχικά παραθέτει πληροφορίες στους μαθητές/τριες και μέσω των διαδραστικών στοιχείων που εμπεριέχει οδηγεί σε παρακολούθηση βίντεο καθώς και σε παρουσίαση Google Earth.

Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις κουίζ σχετικές με τις πληροφορίες για τα νησιά Ιονίου Πελάγους που έλαβαν στις προηγούμενες σελίδες του escape room.

Κατόπιν, με τη χρήση ψηφιακού μεγεθυντικού φακού οι μαθητές επιλέγουν ανάμεσα σε νησιά της Ελλάδας μόνο όσα ανήκουν στα Επτάνησα. Κάθε φορά που επιλέγουν το σωστό νησί νέες πληροφορίες για αυτό τους οδηγούν στην επόμενη σελίδα αλλά και στο επόμενο κουίζ το οποίο με τη σειρά του δίνει στους μαθητές/τριες τον πρώτο αριθμό που θα χρειαστούν για τον κωδικό που καλούνται να βάλουν, ώστε να ξεκλειδώσουν το επόμενο escape room.

Ολοκληρώνοντας τα κουίζ και βάζοντας τον σωστό κωδικό οι μαθητές/τριες βρίσκουν το κλειδί για το επόμενο escape room.



Εικόνα 15. Στιγμιότυπο από το έκτο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας για το 6ο escape room αφορούν κατά βάση πτυχές του πολιτισμού από τα Ιόνια Νησιά και συγκεκριμένα την “Ιθάκη” του Κωνσταντίνου Καβάφη και εμπλουτίζονται με συνεργατικές δραστηριότητες, όπως η δημιουργία αφίσας ή ποιήματος.

3.7.7 Έβδομο escape room - Πελοπόννησος (Peloponnese)

(<https://view.genial.ly/61ed41ca6b85b90013222042/interactive-content-peloponnese>)

Στόχοι

Ο πολιτισμικός πλούτος της Αρχαίας Ολυμπίας σε συνδυασμό με τα ιδιαίτερα γεωγραφικά χαρακτηριστικά της Πελοποννήσου αποτελούν τα βασικά χαρακτηριστικά στα οποία επιχειρήθηκε να εκτεθούν οι μαθητές/τριες ώστε να καλλιεργήσουν, να σεβαστούν και να κατανοήσουν την πολιτισμική ταυτότητα και πολυμορφία της Ελλάδας, καθώς και τον τοπικό, εθνικό και παγκόσμιο αντίκτυπο των γεωγραφικών ιστορικών και πολιτισμικών στοιχείων της περιοχής. Επιπλέον, μέσω του συγκεκριμένου escape room οι μαθητές/τριες εκτίθενται σε αυθεντικά γλωσσικά περιβάλλοντα και ψηφιακούς πόρους που αυξάνουν το ενδιαφέρον τους σε σχέση με όλα τα γνωστικά αντικείμενα αλλά και με το περιβάλλον στο οποίο διαβιών και την ιστορία του.



Εικόνα 16. Στιγμιότυπο από το έβδομο escape room

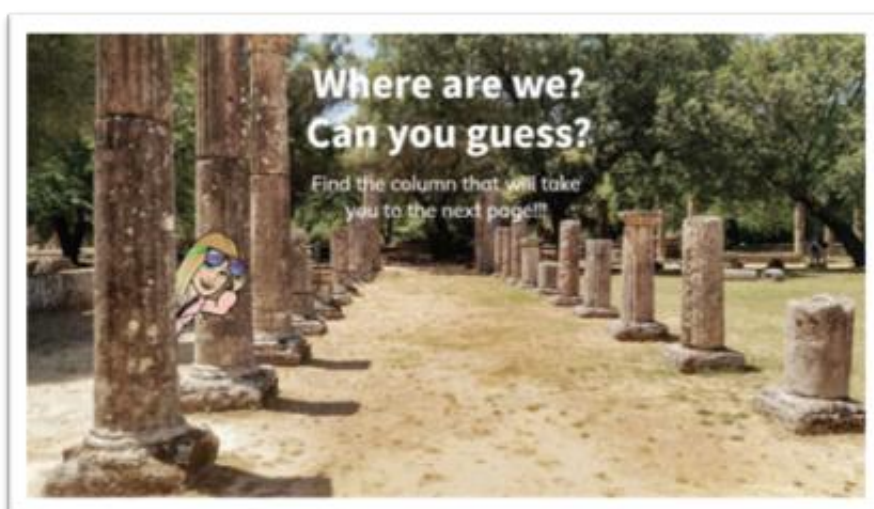
Διαδικασία - Δραστηριότητες

Μέσω παρουσίασης Google Earth οι μαθητές/τριες εμπλέκονται στο 7ο [escape room](#) για την Πελοπόννησο. Ακολουθώντας, νέες πληροφορίες εισάγονται μέσω αναδυόμενου παραθύρου και μέσω προβολής βίντεο.

Το πρώτο κουίζ με ερωτήσεις σχετικές με την Πελοπόννησο οδηγεί τους μαθητές/τριες στην επόμενη διαδραστική σκηνή στον αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας όπου καλούνται να επιλέξουν τον κίονα που θα τους οδηγήσει στην επόμενη σελίδα.

Μέσω διαδραστικών επιλογών οι μαθητές/τριες παρακολουθούν βίντεο για την Αρχαία Ολυμπία, περιηγούνται στην ιστοσελίδα (International Olympic Academy) και συγκεκριμένα στο τμήμα που αφορά στην Αρχαία Ολυμπία και δοκιμάζουν ψηφιακά παιχνίδια για τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

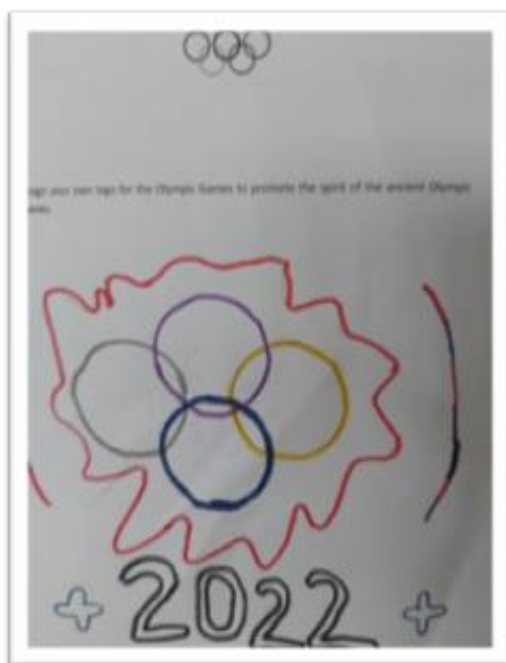
Η 3η διαδραστική επιλογή είναι αυτή που κατευθύνει τους μαθητές/τριες να ανακαλύψουν την Αρχαία Ολυμπία στο site Ancient Olympia: common grounds, να λάβουν πληροφορίες και να εμπλακούν σε κουίζ που δίνουν στοιχεία για τον κωδικό που οδηγεί στο κλειδί. Αφού εισάγουν τον σωστό κωδικό, οι μαθητές/τριες μετακινούν τα διαδραστικά στοιχεία της σελίδας ώστε να βρουν το κλειδί “της επιτυχίας” που τους επιβραβεύει με πυροτεχνήματα.



Εικόνα 17. Στιγμιότυπο από το έβδομο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας που συνοδεύουν το συγκεκριμένο Escape Room ενεργοποιούν την κριτική σκέψη των μαθητών καθώς αφορούν σε αξίες και ιδεώδη που διέπουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες (όπως το fair play) καθώς και δημιουργικές δραστηριότητες που σχετίζονται με το λογότυπο των σύγχρονων Ολυμπιακών Αγώνων.



Εικόνα 18 Στιγμιότυπο από το υλικό του έβδομου escape room

3.7.8 Όγδοο escape room - Ήπειρος (Epirus)

(<https://view.genial.ly/620172031d266b0011d44782/interactive-content-e-pirus>)



Εικόνα 19 Στιγμιότυπο από το όγδοο escape room

Στόχοι

Σε αυτό το ιδιαίτερο escape room οι μαθητές/τριες ήρθαν σε επαφή με όρους που σχετίζονται τόσο με τη γεωγραφία και τα γεωγραφικά διαμερίσματα της Ελλάδας όσο και με πτυχές της ελληνικής τοπικής ιστορίας και του ελληνικού πολιτισμού. Η κριτική τους σκέψη όπως και οι μεταγνωστικές τους δεξιότητες αναβαθμίστηκαν και

καλλιεργήθηκαν μέσα από δραστηριότητες που απαιτούσαν συλλογική, συνεργατική προσπάθεια και ταυτόχρονα επικοινωνιακές και γλωσσικές δεξιότητες, εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες και τα νέα εκπαιδευτικά, ψηφιακά, αυθεντικά γλωσσικά περιβάλλοντα. Ήταν μία προσπάθεια να εγγραμματοστούν οι μαθητές/τριες ψηφιακά και με παιγνιώδη τρόπο να αυξήσουν το ενδιαφέρον και την αυτοπεποίθησή τους τόσο σε σχέση με τη γεωγραφία, την ιστορία και τον πολιτισμό όσο και σε σχέση με την αγγλική γλώσσα.

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Το escape room για την Ήπειρο αποτελούνταν από 5 διαδραστικές δραστηριότητες που οδηγούσαν στην τελική επιβράβευση, δηλαδή στο κλειδί για το επόμενο escape room.

Αρχικά, οι μαθητές/τριες παρακολούθησαν παρουσίαση με πληροφορίες και στοιχεία στο google earth και αμέσως ακολούθησε κουίζ με σχετικές ερωτήσεις. Στο ξεκίνημα του κουίζ οι μαθητές/τριες παρακολούθησαν βίντεο για την Ήπειρο, πλοηγήθηκαν σε ιστοσελίδα ώστε να προετοιμαστούν για να δώσουν τις σωστές απαντήσεις που θα τους εξασφαλίσουν το πρώτο αριθμό του κωδικού που ξεκλείδωνε το επόμενο escape room.

Καταγράφοντας τον πρώτο αριθμό, ώστε να τον χρησιμοποιήσουν αργότερα οι μαθητές/τριες οδηγούνταν στην επόμενη δραστηριότητα, όπου με ψηφιακό μεγεθυντικό φακό επιχειρούσαν να βρουν περιοχές που ανήκουν στο γεωγραφικό διαμέρισμα της Ηπείρου.

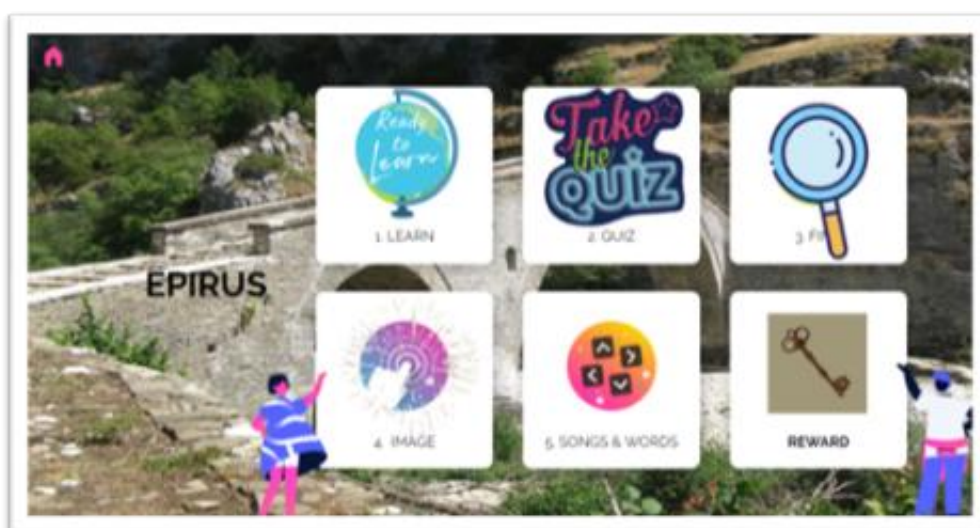
Στο τέλος αυτών των προσπαθειών και αφού είχαν καταφέρει να βρουν τις 3 διαφορετικές περιοχές και πόλεις της Ηπείρου έφταναν στον δεύτερο αριθμό.

Κατόπιν οι μαθητές/τριες οδηγούνταν σε νέο κουίζ με ερωτήσεις που συνοδεύονταν τόσο από πληροφορίες όσο και από εικόνες. Στο τέλος αυτού του κουίζ οι μαθητές/τριες έφταναν στον τρίτο αριθμό.

Η επόμενη δραστηριότητα αποδείχθηκε ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και δημιουργική για τους μαθητές/τριες καθώς ενθουσιάστηκαν με τα ακούσματα παραδοσιακών

τραγουδιών από διάφορες περιοχές και στην προσπάθειά τους να μαντέψουν αυτό της Ηπείρου οδηγήθηκαν σε νέο παιχνίδι -κρυπτόλεξο- που δημιουργήθηκε με το web 2 εργαλείο learning apps.

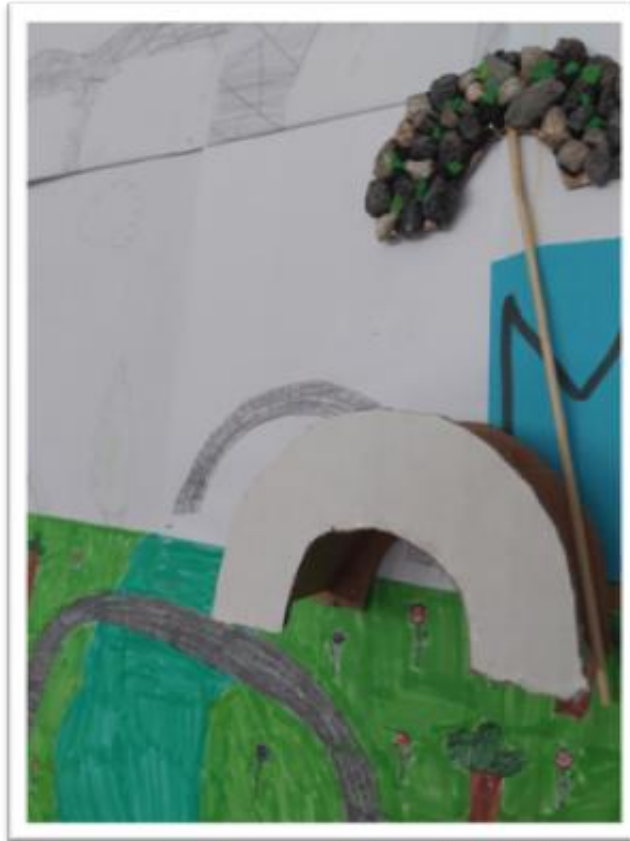
Έτσι, κατάφεραν να κερδίσουν και τον τέταρτο αριθμό που ολοκλήρωσε τον τετραψήφιο κωδικό (7092) που ήταν απαραίτητος ώστε να αποκαλυφθεί το κλειδί που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room. Όμως, για να βρουν το κλειδί έπρεπε να μετακινήσουν όλα τα διαδραστικά στοιχεία της σελίδας (φυτά, φύλλα, δέντρα, πουλιά).



Εικόνα 20. Στιγμιότυπο από το όγδοο escape room

Υλικό

Το 8ο escape room συνοδευόταν από φύλλα εργασίας σχετικά με τα πέτρινα γεφύρια της Ηπείρου τα οποία ήταν πλαισιωμένα με δημιουργικές δραστηριότητες που βοήθησαν τους μαθητές/τριες να εκφραστούν, να ζωγραφίσουν και να κατασκευάσουν μακέτες ιδιαίτερα ευφάνταστες και πρωτοποριακές.



Εικόνα 21. Στιγμιότυπο από το υλικό του όγδου escape room

3.7.9 Ένατο escape room - Θεσσαλία (Thessaly)

(<https://view.genial.ly/62024e6a6a87cd0019262650/interactive-content-thessaly>)

Στόχοι

Μέσα από το συγκεκριμένο escape room οι μαθητές/τριες κατάφεραν να καλλιεργήσουν τις γνωστικές τους δεξιότητες σε όλα τα αντικείμενα δηλαδή στην ιστορία, στη γεωγραφία στον πολιτισμό, στην αγγλική γλώσσα αβίαστα μέσα από ένα παιγνιώδες περιβάλλον που ενσωμάτωσε πλήθος αυθεντικών ψηφιακών πόρων και web 2 εργαλείων, ώστε να εξοικειώσει τους μαθητές με πτυχές της ελληνικής τοπικής ιστορίας και του ελληνικού πολιτισμού καθώς και με τα γεωγραφικά διαμερίσματα και περιβάλλοντα σε τοπικό και εθνικό επίπεδο. Οι μαθητές/τριες ένιωσαν ανέφελη τη διαδικασία και ευαισθητοποιήθηκαν για θέματα που αφορούν στον πολιτισμό της Ελλάδας, συνεργάστηκαν, συμμετείχαν και ανέπτυξαν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, δεξιότητες ζωής και σίγουρα ήπιες δεξιότητες.

Διαδικασία - Δραστηριότητες



Εικόνα 22. Στιγμιότυπο από το ένατο *escape room*

Σε ατμόσφαιρα και περιβάλλον μυστηρίου το 9ο *escape room* οδηγεί τους μαθητές/τριες στη Θεσσαλία, αρχικά, μέσω παρουσίασης Google Earth.

Αμέσως μετά, οι μαθητές/τριες βρίσκονται μπροστά σε 4 αποστολές (*missions*). Ξεκινώντας με την πρώτη αποστολή (*mission 1*) μεταφέρονται απευθείας σε περιβάλλον κουίζ, όπου απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις καθοδηγούνται με φωτεινές ενδείξεις σε αναδυόμενο παράθυρο με επιπλέον υλικό και πληροφορίες για τη Θεσσαλία.

Ολοκληρώνοντας την πρώτη αποστολή βλέπουν ότι ξεκλειδώνει η δεύτερη αποστολή (*mission 2*) που για να τη φέρουν σε πέρας ακολουθούν και πάλι τις φωτεινές ενδείξεις, οι οποίες τους οδηγούν σε ιστοεξερεύνηση και παρακολούθηση βίντεο. Με τη βοήθεια της *game Master* -δηλαδή της εκπαιδευτικού και ερευνήτριας- καταφέρνουν να φτάσουν στο επόμενο κουίζ και να ολοκληρώσουν με επιτυχία τη δεύτερη αποστολή.

Η τρίτη αποστολή (*mission 3*) είναι αυτή που τους οδηγεί σε νέο κουίζ αλλά και σε νέο αναδυόμενο παράθυρο σχετικό με τα αρχαία θέατρα στην Ελλάδα και συγκεκριμένα με το αρχαίο θέατρο της Λάρισας. Ακολουθώντας τις οδηγίες μεταφέρονται σε ιστοσελίδα (<http://ancienttheater.culture.gr/>) και παίζουν ένα

ιδιαίτερα ενδιαφέρον διαδραστικό παιχνίδι που σταδιακά αποκαλύπτει στους μαθητές/τριες το αρχαίο θέατρο της Λάρισας.

Ένα νέο κουίζ είναι αυτό που οδηγεί τους μαθητές/τριες σε έναν κωδικό (216) που πρέπει να εντοπίσουν για να καταφέρουν να ολοκληρώσουν την τρίτη αποστολή και να προχωρήσουν στην επόμενη (mission 4).

Εκεί, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν τα επόμενα στοιχεία και τον επόμενο κωδικό (17) που θα τους οδηγήσουν στην τελευταία διαδραστική εικόνα, όπου θα πρέπει να βρουν το κλειδί μετακινώντας ζώα, πτηνά, φυτά, οχήματα.



Εικόνα 22. Στιγμιότυπο από το ένατο escape room

Υλικό

Στα φύλλα εργασίας που συνόδευαν το 9ο escape room οι μαθητές/τριες σχεδίασαν ένα αρχαίο θέατρο παρόμοιο με αυτό της Λάρισας, χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα και ονομάζοντάς κάθε ένα από τα τρία μέρη του αρχαίου θεάτρου.

3.7.10 Δέκατο escape room – Θράκη (Thrace)

(<https://view.genial.ly/62279bf8d4836500119fb0c4/interactive-content-breakout-adventure>)

Στόχοι

Μέσα από κουίζ και παιχνίδια, με το συγκεκριμένο escape room οι μαθητές /τριες κατάφεραν να έρθουν σε επαφή με γεωγραφικά, ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία πρωτόγνωρα για τους περισσότερους, καθώς η πλειοψηφία δεν είχε επισκεφθεί έως τότε τη Θράκη. Έτσι λοιπόν, με ιδιαίτερο ενδιαφέρον αντιμετώπισαν τις όψεις πολιτισμού και τοπικής ιστορίας, τα γεωγραφικά και πολιτισμικά στοιχεία και προσπάθησαν να κατανοήσουν και να σεβαστούν την πολυμορφία και τις τοπικές ιδιαιτερότητες της περιοχής. Σε μεγάλο βαθμό λοιπόν επιχειρήθηκε να καλλιεργηθεί η κριτική τους σκέψη και οι μεταγνωστικές τους δεξιότητες. Σε σχέση με τη γλώσσα, οι μαθητές/τριες ενίσχυσαν τις γλωσσικές τους δεξιότητες, εξοικειώθηκαν με το νέο, ειδικό λεξιλόγιο και εκτέθηκαν σε αυθεντικά γλωσσικά περιβάλλοντα με ιδιαίτερα διαδραστικό τρόπο. Η αυτοπεποίθηση των μαθητών/τριων τόσο στη γλώσσα στόχο όσο και στα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα σε συνδυασμό με την συμμετοχή και την κινητροδότηση αποτέλεσαν βασικά στοιχεία στα οποία επιχειρήθηκε να δοθεί έμφαση.



Εικόνα 23. Στιγμιότυπο από το δέκατο escape room

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Το γεωγραφικό διαμέρισμα της Θράκης «επισκέφτηκαν» οι μαθητές/τριες στο 10ο escape room. Αρχικά, στην εισαγωγή ενημερώθηκαν για κάποια βασικά γεωγραφικά και πολιτισμικά στοιχεία που αφορούν στη Θράκη και κατόπιν παρακολούθησαν παρουσίαση στο Google Earth πριν προχωρήσουν στις αποστολές και στην εύρεση του κλειδιού που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room.

Με τη βοήθεια του Άρη, της Αθήνας και της game master ξεκίνησαν την περιήγησή τους στους τρεις νομούς Ροδόπη, Εύρο και Ξάνθη. Πρώτος προορισμός η Αλεξανδρούπολη με τον εμβληματικό φάρο της, αμέσως μετά η Ροδόπη με την πολυπολιτισμική Κομοτηνή και τέλος η Ξάνθη με τις ομορφιές και τα χρώματα της παλιάς πόλης.

Συνεχίζοντας οι μαθητές/τριες παίρνουν κάποιες πληροφορίες για τον φάρο της Αλεξανδρούπολης, παρακολουθούν βίντεο (videolink) και ξεκινούν με το πρώτο τους κούιζ που τους δίνει και το πρώτο στοιχείο (clue) τον αριθμό 2.

Η Ξάνθη αποτελεί τον επόμενο προορισμό, όπου γίνονται αναφορές τόσο σε γεωγραφικά και περιβαλλοντικά στοιχεία της, όσο και σε πολιτισμικά. Ένα παιχνίδι-λαβύρινθος που έχει δημιουργηθεί στο genially οδηγεί τους μαθητές/τριες στο επόμενο στοιχείο (clue) τον αριθμό 71.

Τελευταίος προορισμός αυτού του escape room είναι η Κομοτηνή. Στο ταξίδι αυτό οι μαθητές/τριες ενημερώνονται για το βυζαντινό τείχος της Κομοτηνής καθώς και για το νέο και παλιό τζάμι και τα πολιτισμικά στοιχεία γύρω από αυτό. Ένα ακόμα κούιζ και η ολοκλήρωση του είναι αυτά που οδηγούν τους μαθητές/τριες στο τελευταίο στοιχείο, τον αριθμό 93.

Αφού οι μαθητές/τριες συμπληρώσουν τον κωδικό επιβραβεύονται με τραγούδι που επιβεβαιώνει και την ολοκλήρωση του συγκεκριμένου escape room.

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας του συγκεκριμένου escape room είχαν άρωμα και χρώμα πολιτισμού, καθώς έδωσαν στους μαθητές/τριες τη δυνατότητα να αποτυπώσουν τα πολιτισμικά και γεωγραφικά στοιχεία με τα οποία ήρθαν σε επαφή μέσω χρωμάτων σε έναν χάρτη ή να εκφραστούν δημιουργώντας ένα από τα μνημεία της οθωμανικής περιόδου που γνώρισαν.

3.7.11 Ενδέκατο escape room – Μακεδονία (Macedonia)

(<https://view.genial.ly/624f0b84678b540013b09e8c/interactive-content-education-escape-room>)

Στόχοι

Μέσα από το τελευταίο escape room οι μαθητές/τριες είχαν τη δυνατότητα να αντιληφθούν ξεκάθαρα την αξία του πολιτισμικού πλούτου της Ελλάδας, να κατανοήσουν και να σεβαστούν τις τοπικές ιδιαιτερότητες της κάθε περιοχής καθώς ήρθαν σε επαφή με στοιχεία και όψεις της Ελληνικής τοπικής ιστορίας, γεωγραφίας και περιβάλλοντος της Μακεδονίας. Καλλιεργώντας την κριτική τους σκέψη και τις μεταγνωστικές τους δεξιότητες οι μαθητές/τριες συνειδητοποίησαν την αξία και τη χρήση των πληροφοριών και γνώσεων των γνωστικών αντικειμένων της γεωγραφίας, της ιστορίας και του πολιτισμού στην καθημερινότητά τους και σε οικία ή προσφιλή σε αυτούς μέρη. Σε γλωσσικό επίπεδο, οι μαθητές/τριες εξοικειώθηκαν με το ειδικό λεξιλόγιο, εκτέθηκαν σε αυθεντικά γλωσσικά περιβάλλοντα, κατάφεραν να συνδέσουν τη γλώσσα με την ιστορία, τη γεωγραφία και τον πολιτισμό χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες. Το περιεχόμενο του συγκεκριμένου escape room αποτέλεσε σίγουρα κίνητρο που βελτίωσε και αύξησε τα επίπεδα συμμετοχής τους και βελτίωσε τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και τις δεξιότητες ζωής.



Εικόνα 24. Στιγμιότυπο από το ενδέκατο escape room

Διαδικασία - Δραστηριότητες

Ο κύκλος των escape rooms έκλεισε με αυτό του γεωγραφικού διαμερίσματος της Μακεδονίας. Πρόκειται για ένα escape room με έξι αποστολές (missions).

Οι μαθητές/τριες μετά την παρακολούθηση παρουσίασης στο google earth ξεκίνησαν κατευθείαν με το πρώτο κουίζ με ερωτήσεις σχετικές με τη γεωγραφική διάρθρωση της Μακεδονίας, τους νόμους κλπ.

Στη δεύτερη αποστολή (mission 2) οι μαθητές/τριες περιηγούνται σε ιστοσελίδα με πληροφορίες για τη Μακεδονία σχετικές με τη γεωγραφία, τα μνημεία, τους αρχαιολογικούς χώρους, τον περιβαλλοντικό και πολιτισμικό πλούτο της.

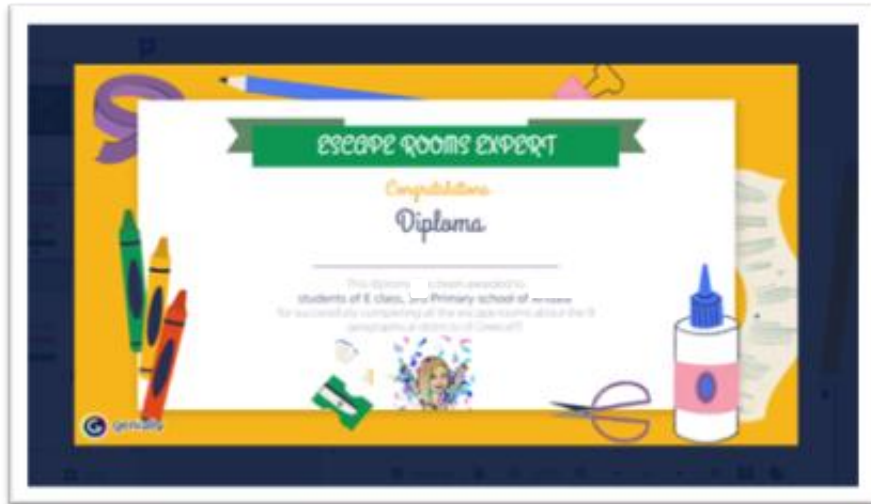
Ακολουθεί κουίζ η επιτυχής ολοκλήρωση του οποίου οδηγεί σε παρακολούθηση βίντεο σχετικό με τον Μέγα Αλέξανδρο και τη Μακεδονία.

Το κεντρικό στοιχείο της τρίτης αποστολής (mission 3) είναι το νερό. Συγκεκριμένα, εκτός από τα ποτάμια, τις λίμνες, τις θάλασσες, έμφαση δίνεται στο νερό μέσα από εκθέματα του Βυζαντινού Μουσείου της Θεσσαλονίκης, ώστε να ξεδιπλωθούν καθημερινές ιστορίες και να αντιληφθούν οι μαθητές/τριες μέσα από αυτές την αξία και τις χρήσεις του νερού στην καθημερινή ζωή.

Η τέταρτη αποστολή (Mission 4) πραγματοποιείται και πάλι το νερό αυτή τη φορά όμως ως κινητήρια δύναμη. Συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες καλούνται μέσω ιστοεξερεύνησης να αντιληφθούν την αξία του νερού στην Έδεσσα και τους καταρράκτες καθώς και στα θερμά λουτρά Πόζαρ, Λουτρακίου Αριδαίας. Οι μαθητές/τριες προσέγγισαν τη συγκεκριμένη αποστολή με ιδιαίτερη οικειότητα και ενδιαφέρον καθώς η συλλογή πληροφοριών και στοιχείων για περιοχές του νομού στον οποίο κατοικούν τους έκανε να αρχίσουν να σκέφτονται και να αντιλαμβάνονται τα συγκεκριμένα μέρη διαφορετικά.

Γρήγορα λοιπόν οδηγήθηκαν στην ολοκλήρωση του κουίζ που με τη σειρά του έδωσε τη σκυτάλη στην προτελευταία αποστολή του συγκεκριμένου escape room που σχετιζόταν με την μουσική του γεωγραφικού διαμερίσματος της Μακεδονίας.

Η τελευταία αποστολή καλούσε τους μαθητές/τριες να εντοπίσουν εικόνες της Μακεδονίας και τελικά να οδηγηθούν στο κλειδί αλλά και σε δίπλωμα συμμετοχής και ολοκλήρωσης του escape room.



Εικόνα 25. Στιγμιότυπο από το ενδέκατο escape room

Υλικό

Τα φύλλα εργασίας που συνόδευαν το τελευταίο escape room καλούσαν τους μαθητές/τριες να δημιουργήσουν σχεδιάζοντας τον δικό τους αμφορέα με τον οποίο θα μπορούσαν να κουβαλήσουν νερό εάν ζούσαν στην εποχή του Βυζαντίου, - χρησιμοποιώντας εικόνες και κείμενα που αποτέλεσαν έναυσμα σκέψης και υλοποίησης.

Μεταστάδιο

Το μεταστάδιο και τα φύλλα εργασίας που το συνόδευαν υλοποιούνταν στην αίθουσα των αγγλικών. Σχεδιάστηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να λειτουργεί με γνώμονα την εξάσκηση των μαθητών στο νέο λεξιλόγιο, την ανακύκλωση αλλά και παγίωση των γνωστικών δομών σε ένα ευχάριστο, δημιουργικό, ανατροφοδοτικό περιβάλλον. Συγκεκριμένα, κατά το μεταστάδιο οι μαθητές/τριες καλούνταν να φέρουν σε πέρας μικρές δραστηριότητες που περιελάμβαναν σχέδια, ζωγραφιές, μακέτες. κλπ. ώστε να οπτικοποιήσουν την οικοδόμηση της νέας γνώσης, να διασκεδάσουν και τελικά να έχουν την αίσθηση της αυτοπεποίθησης και ικανοποίησης!

Τελικό παραγόμενο - Κολλάζ της Ελλάδας

Οι εργασίες λοιπόν των μαθητών/τριών σε όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του προγράμματος αποτελούσαν σημαντικό κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Με διαλογική συζήτηση και σταδιακά βάζοντας τις δημιουργίες των μαθητών/τριών στον

πίνακα ανακοινώσεων της τάξης των αγγλικών παρατηρήθηκε ότι κάθε εργασία αποτελούσε ένα μικρό κομματάκι ενός μεγάλου παζλ – κολλάζ και όλες μαζί «φανέρωναν» την Ελλάδα μέσα από τα 9 γεωγραφικά διαμερίσματά της. Έτσι, η συλλογή των εργασιών και η τοποθέτησή τους σε αυτόν τον πίνακα αποτέλεσε τόσο για τους μαθητές/τριες όσο και για την εκπαιδευτικό – ερευνήτρια ουσιαστικό και ζωτικό σημείο και στάδιο κατά την υλοποίηση του προγράμματος. Το τελικό αποτέλεσμα -που διακόσμησαν και επιμελήθηκαν οι μαθητές/τριες- ήταν εντυπωσιακό και έκανε όλους τους συμμετέχοντες να νιώσουν ενθουσιασμό και περηφάνια!



Εικόνα26 Στιγμιότυπο από το τελικό υλικό - κολλάζ

4. Αξιολόγηση του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Οι πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές σε συνδυασμό με τις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις επηρεάζουν τον χώρο της εκπαίδευσης και έχουν ως κύριο στόχο τους τη βελτίωση της και την έμφαση στην ποιότητα. Οι σύγχρονοι θεωρητικοί, ακαδημαϊκοί, εκπαιδευτικοί, μαθητές καλούνται να ανταπεξέλθουν σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον όπου αξιοσημείωτη είναι η στροφή που έχει γίνει, τις τελευταίες τρεις περίπου δεκαετίες, από τη γλώσσα της εκπαίδευσης στη γλώσσα της μάθησης (Biesta, 2005). Έτσι, η διδασκαλία, σύμφωνα με τον Biesta (2010), έχει επαναπροσδιοριστεί ως ο παράγοντας που υποστηρίζει τη μάθηση και η εκπαίδευση ως η παροχή μαθησιακών ευκαιριών και εμπειριών.

Σε αυτό λοιπόν το μαθητοκεντρικό εκπαιδευτικό περιβάλλον καλούνται οι εκπαιδευτικοί να υιοθετήσουν μεθόδους διδασκαλίας αλλά και μορφές αξιολόγησης που ανταποκρίνονται στις ιδιαίτερες ανάγκες και ικανότητες των μαθητών/τριών, ώστε να συμβάλλουν με τη σειρά τους στην ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων και κριτικής σκέψης (Κωφού & Γρίβα, 2018). Μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί λοιπόν συμμετέχουν στην εφαρμογή εναλλακτικών μεθόδων αξιολόγησης ως ένα σημαντικό κομμάτι της διδασκαλίας (Leung & Mohan, 2004) και της αποτίμησης της μαθησιακής προόδου σε συνεχή βάση (Κωφού & Γρίβα, 2018).

Οι Γρίβα και Κωφού (2019) στο βιβλίο τους “Η εναλλακτική αξιολόγηση στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον” επισημαίνουν την άμεση σύνδεση της διδακτικής και μαθησιακής διαδικασίας με τις εναλλακτικές μορφές αξιολόγησης. Συγκεκριμένα, τονίζουν αρχικά το γεγονός ότι η εναλλακτική αξιολόγηση είναι δυναμική, συνεχής, εξελισσόμενη και αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Πρόκειται ουσιαστικά για μία αλληλεπιδραστική διαδικασία κατά την οποία καταγράφονται οι ιδιαίτερες ατομικές ανάγκες των μαθητών/τριών και ενισχύεται η αυτόνομη μάθηση (Γρίβα & Κωφού, 2019). Συνεχίζοντας, αποτυπώνουν τις εναλλακτικές μεθόδους αξιολόγησης αναφέροντας το portfolio, το ημερολόγιο εκπαιδευτικού ή και μαθητών/τριών, την αξιολόγηση βάσει παιχνιδιού, το πρωτόκολλο προφορικής εξωτερίκευσης, την αυτοαξιολόγηση και ετεροαξιολόγηση, την παρατήρηση, την αξιολόγηση μέσω project, την κάρτα αναφοράς, τις ρουμπρικές (rubrics) τις ανεπίσημες και άτυπες καταγραφές (Γρίβα & Κωφού, 2019).

Για την αξιολόγηση της συγκεκριμένης πειραματικής εφαρμογής επιχειρήθηκε η χρήση εναλλακτικών μορφών αξιολόγησης -με εξαίρεση το pretest (προέλεγχος) και post test (μετέλεγχος) που υιοθετήθηκε για την καταγραφή των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών στην Αγγλική γλώσσα, στη γεωγραφία, στην ιστορία και στον πολιτισμό. Συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκαν:

- Προέλεγχος (Pre test) και Μετέλεγχος (Post test) –αρχική και τελική αξιολόγηση
- Ημερολόγιο Ερευνήτριας/ Εκπαιδευτικού –διαμορφωτική αξιολόγηση
- Ψηφιακός πίνακας καταγραφής ικανοποίησης μαθητών/τριών (padlet) -διαμορφωτική αξιολόγηση
- Ερωτηματολόγιο ικανοποίησης -τελική αξιολόγηση

4.1 Προέλεγχος (Pre test) και Μετέλεγχος (Post test)

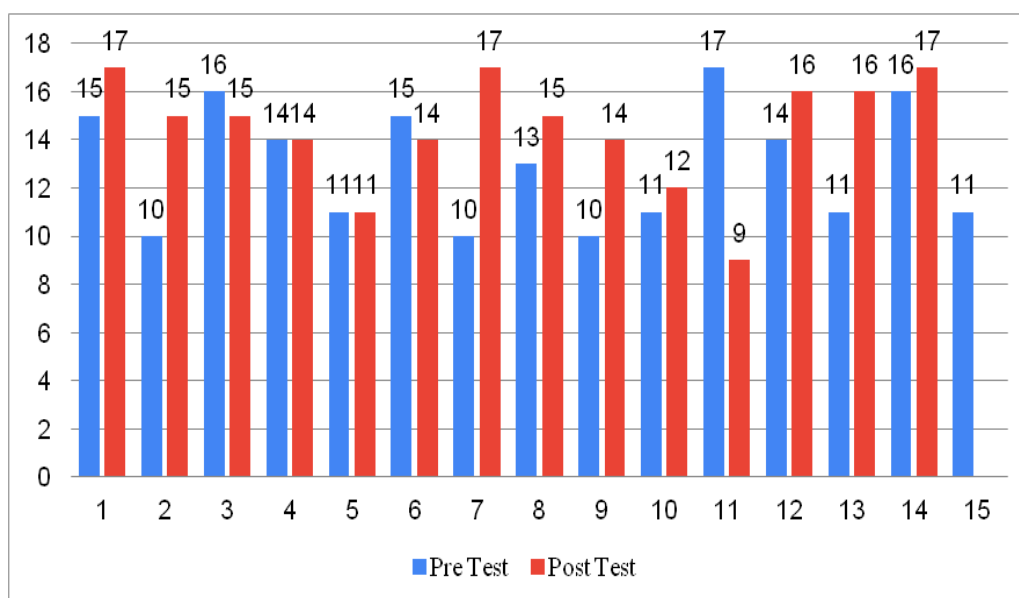
Πριν την έναρξη του προγράμματος δημιουργήθηκε και διανεμήθηκε ένα ερωτηματολόγιο καταγραφής των αναγκών των μαθητών, pre test (προέλεγχος). Η διάρθρωση του pretest (προελέγχου) βασίστηκε στις θεματικές των 12 escape rooms και τα επιμέρους γεωγραφικά, ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία που πραγματεύτηκαν. Συγκεκριμένα, τα pretest και post test που δημιουργήθηκαν σε περιβάλλον google forms, αποτελούνταν από 15 κλειστού τύπου ερωτήσεις -κάποιες γενικές για όλη την γεωγραφική διαίρεση της Ελλάδας και άλλες ειδικές για κάθε ένα από τα γεωγραφικά διαμερίσματα στα οποία θα επικεντρώνονταν οι μαθητές/τριες μέσω του ψηφιακού περιβάλλοντος των escape rooms. Κάθε μία από τις 15 αυτές ερωτήσεις πλαισιωνόταν από εικόνες ώστε η δοκιμασία του προελέγχου και μετελέγχου να είναι πιο ευχάριστη και ανέφελη για τους μαθητές/τριες. Στο τέλος του προελέγχου και του μετελέγχου υπήρχαν δύο ανοιχτού τύπου ερωτήσεις στις οποίες καλούνταν οι μαθητές να δώσουν σύντομες απαντήσεις.

Όπως προαναφέρθηκε, το pretest (προελέγχος) και post test (μετέλεγχος) δημιουργήθηκε με google forms υπό τη μορφή κουίζ με βάση τις θεματικές των 12 escape rooms και αποτελούνταν από 15 κλειστού τύπου ερωτήσεις που σχεδιάστηκαν

ώστε να είναι σχετικές με τη γεωγραφική διαίρεση, τα γεωγραφικά διαμερίσματα, τον πολιτισμό και την τοπική ιστορία της Ελλάδας. Αν και ο προέλεγχος και μετέλεγχος αποτελούν εργαλείο τυπικής αξιολόγησης ωστόσο, η χρήση τους θεωρήθηκε απαραίτητη για την αποτύπωση των γλωσσικών και γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών. Επιχειρήθηκε φυσικά να δοθεί έμφαση ώστε τα τεστ προελέγχου και μετελέγχου να ενσωματωθούν στη διδακτική διαδικασία και να μην αποτελούν διακριτές διαδικασίες (χωρίς να υπάρξει εστιασμός στις αδυναμίες και στα λάθη των μαθητών/τριών), να δίνονται πληροφορίες για τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας, να ενθαρρύνονται οι μαθητές/τριες -μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών και της μορφής κουίζ- να αλληλεπιδράσουν όσο το δυνατόν περισσότερο.

Το pretest (προέλεγχος) υπέβαλλαν 15 μαθητές/τριες και η συνολική βαθμολογία που καταγράφηκε είναι 194/255. Στο post test (μετέλεγχος) συμμετείχαν 14 μαθητές/τριες και η συνολική βαθμολογία που καταγράφηκε ισούται με 202/238.

Πίνακας 4. Βαθμολογία για το σύνολο των ερωτήσεων



Με βάση τα δεδομένα γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι η μέση τιμή των σωστών απαντήσεων στην περίπτωση του προελέγχου ισούται με 12,93 και για την περίπτωση του μετελέγχου ισούται με 14,42. Ακόμη, στην πρώτη περίπτωση (Pre Test) η τυπική απόκλιση ισούται με 2,491 και η επικρατούσα τιμή είναι η τιμή 11. Τέλος, η ελάχιστη τιμή είναι η τιμή 10 και η μέγιστη η τιμή 17. Στην δεύτερη περίπτωση (Post Test) η τυπική απόκλιση ισούται με 2,376 και η επικρατούσα τιμή είναι η τιμή 17. Ακόμη, η

μέγιστη τιμή παραμένει ίδια όπως στην περίπτωση του προελέγχου (17) ενώ η ελάχιστη τιμή παρουσιάζεται διαφορετική (9). Ανάμεσα στους δύο ελέγχους υπάρχει απόκλιση στην μέση τιμή που ισούται με 1,49 η οποία δείχνει ότι οι σωστές απαντήσεις των μαθητών/τριών μεταβλήθηκαν θετικά.

Πίνακας 5. Περιγραφικά μέτρα βαθμολογιών για τον προέλεγχο και τον μετέλεγχο

	Pre Test Βαθμολογία	Post Test Βαθμολογία
Μέσος όρος	12,93	14,42
Τυπική απόκλιση	2,491	2,376
Επικρατούσα τιμή	11	17
Ελάχιστη τιμή	10	9
Μέγιστη τιμή	17	17

Στον ακόλουθο πίνακα παρουσιάζονται οι βαθμολογίες που καταγράφηκαν σύμφωνα με τις σωστές απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές/τριες στις 17 ερωτήσεις.

Πίνακας 6. Βαθμολογία μαθητών για το σύνολο των ερωτήσεων

Μαθητές	Pre Test Βαθμολογία	Post Test Βαθμολογία
1	15/17	17/17
2	10/17	15/17
3	16/17	15/17
4	14/17	14/17
5	11/17	11/17
6	15/17	14/17
7	10/17	17/17
8	13/17	15/17
9	10/17	14/17
10	11/17	12/17
11	17/17	9/17
12	14/17	16/17
13	11/17	16/17
14	16/17	17/17
15	11/17	-
Συνολική	194/255	202/238

Παρακάτω, γίνεται προσπάθεια να παρουσιαστούν οι σωστές απαντήσεις ή με άλλα λόγια ο αριθμός των μαθητών που απάντησαν σωστά στις 17 ερωτήσεις κλειστού τύπου προκειμένου να παρατηρηθούν οι διαφορές που υπάρχουν κατά τον προέλεγχο και τον μετέλεγχο.

Πίνακας 7. Σωστές απαντήσεις κατά τον προέλεγχο και τον μετέλεγχο

Ερωτήσεις	Pre Test	Post Test Σωστές
	Σωστές απαντήσεις	απαντήσεις
1	15	14
2	9	12
3	13	12
4	6	8
5	8	8
6	15	14
7	8	11
8	10	11
9	13	14
10	15	13
11	14	14
12	10	12
13	13	14
14	13	14
15	8	7
16	15	14
17	9	10

Συγκεκριμένα και ξεκινώντας από την 1^η ερώτηση (How many colours are there in the Greek flag?) μπορούμε να παρατηρήσουμε από τον πίνακα ότι όλοι οι μαθητές/τριες απάντησαν σωστά τόσο κατά τον προέλεγχο όσο και κατά τον μετέλεγχο (100,0%).

Πίνακας 8. Κατανομή απόψεων ερώτηση 1

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	15	100,0	100,0	100,0
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	100,00	100,00	100,0

Στη 2^η ερώτηση (Greece has 9 administrative districts and 13 regions) το ποσοστό των μαθητών που απάντησε σωστά κατά τον προέλεγχο ανέρχεται σε 60% (9 μαθητές) ενώ το ποσοστό εκείνων που απάντησε σωστά κατά το μετέλεγχο ανέρχεται σε 85,7% (12 μαθητές).

Πίνακας 9. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 2

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	9	60,0	60,0	60,0
Λάθος	6	40,0	40,0	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	12	85,7	85,7	85,7
Λάθος	2	14,3	14,3	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Στην 3^η ερώτηση (Athens is the capital of Attica and the capital of Greece) οι μαθητές/τριες που απάντησαν σωστά κατά τον προέλεγχο είναι συνολικά 13 (86,7%)

ενώ κατά τον μετέλεγχο οι μαθητές που απάντησαν σωστά είναι συνολικά 12 (85,7%).

Πίνακας 10. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 3

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	13	86,7	86,7	86,7
Λάθος	2	13,3	13,3	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	12	85,7	85,7	85,7
Λάθος	2	14,3	14,3	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Στην 4^η ερώτηση (There are corinthian columns in the Parthenon) οι μαθητές/τριες που έδωσαν σωστή απάντηση κατά τον προέλεγχο ανέρχονται σε 6 (40,0%) ενώ εκείνοι που απάντησαν σωστά κατά των μετέλεγχο ανέρχονται σε 8 (57,1%).

Πίνακας 11. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 4

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	6	40,0	40,0	40,0
Λάθος	9	60,0	60,0	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	8	57,1	57,1	57,1
Λάθος	6	42,9	42,9	100,0

Σύνολο	14	100,0	100,0
--------	----	-------	-------

Όσον αφορά στην 5^η ερώτηση (Revani is a dessert we usually taste in Thrace) φαίνεται, κατά τον προέλεγχο, να απάντησαν σωστά 8 μαθητές/τριες (53,3%) ενώ υπήρχε και μία ελλείπουσα τιμή καθώς ένας/μία μαθητής/τρια δεν φαίνεται να τοποθετήθηκε σχετικά. Όσον αφορά στον μετέλεγχο ο αριθμός των μαθητών που απάντησαν σωστά είναι ίδιος όπως στην περίπτωση του προελέγχου (8 μαθητές/τριες, 57,1%).

Πίνακας 12. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 5

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	8	53,3	57,1	57,1
Λάθος	6	40,0	42,9	100,0
Σύνολο	14	93,3	100,0	
Ελλείπουσες τιμές	1	6,7		
Σύνολο	15	100,0		
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	8	57,1	57,1	57,1
Λάθος	6	42,9	42,9	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Η 6^η ερώτηση (Loutra Pozar is a place to visit in Central Macedonia) δέχτηκε απόλυτο αριθμό σωστών απαντήσεων καθώς όλοι οι μαθητές/τριες απάντησαν σωστά τόσο κατά τον προέλεγχο όσο και κατά τον μετέλεγχο (100,0%).

Πίνακας 13. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 6

Προέλεγχος				
------------	--	--	--	--

	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	15	100,0	100,0	100,0
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	100,0	100,0	100,0

Οι σωστές απαντήσεις που καταγράφηκαν κατά τον προέλεγχο αναφορικά με την ερώτηση 7 (Minoan civilisation is a civilisation on...) είναι 8 (53,3%). Στην περίπτωση του ελέγχου αυτού ένας/μία μαθητής/τρια δεν έδωσε απάντηση (1 ελλείπουσα τιμή). Κατά το μετέλεγχο οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες και ανέρχονται σε 11 (78,6%).

Πίνακας 14. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 7

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	8	53,3	57,1	57,1
Λάθος	6	40,0	42,9	100,0
Σύνολο	14	93,3	100,0	
Ελλείπουσες τιμές	1	6,7		
Σύνολο	15	100,0		
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	11	78,6	78,6	78,6
Λάθος	3	21,4	21,4	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Στην ερώτηση 8 (Corfu is an island of the Ionian islands) συγκεντρώθηκαν 10 σωστές απαντήσεις (66,7%) κατά τον προέλεγχο και 11 σωστές κατά τον μετέλεγχο

(75,57%). Στην περίπτωση του μετελέγχου ένας/μία μαθητής/τρια άφησε την ερώτηση που εξετάζεται αναπάντητη.

Πίνακας 15. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 8

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	10	66,7	66,7	66,7
Λάθος	5	33,3	33,3	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	11	78,57	84,6	84,6
Λάθος	2	14,28	15,4	100,0
Σύνολο	13	92,85	100,0	
Ελλείπουσες τιμές	1	7,15		
Σύνολο	14	100,0		

Στην 9^η ερώτηση (Alexandroupoli is a city with a famous...) φαίνεται ότι κατά τον προέλεγχο απάντησαν σωστά 13 μαθητές/τριες (86,7%) ενώ κατά τον μετέλεγχο απάντησαν σωστά 14 μαθητές/τριες (100,0%).

Πίνακας 16. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 9

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	13	86,7	86,7	86,7
Λάθος	2	13,3	13,3	100,0
Σύνολο	15	100,0		
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό

Σωστό	14	100,0	100,0	100,0
-------	----	-------	-------	-------

Στη 10^η ερώτηση (Patra is a city in Western Greece famous for its carnival), όλοι οι μαθητές/τριες (100,0%) έδωσαν σωστή απάντηση κατά τον προέλεγχο, ενώ κατά τον μετέλεγχο ο αριθμός των σωστών απαντήσεων ανέρχεται σε 13 (92,9%).

Πίνακας 17. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 10

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	15	100,0	100,0	100,0
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	13	92,9	92,9	92,9
Λάθος	1	7,1	7,1	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Για την 11^η ερώτηση (On top of huge ... sit Meteora Monasteries) καταγράφηκαν 14 σωστές απαντήσεις (93,3%) κατά τον προέλεγχο και 14 κατά τον μετέλεγχο (100,0%).

Πίνακας 18. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 11

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	93,3	93,3	93,3
Λάθος	1	6,7	6,7	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	100,0	100,0	100,0

Σχετικά με τη 12^η ερώτηση (There aren't any stone bridges in the region of Epirus), παρατηρείται ότι κατά τον προέλεγχο έδωσαν σωστή απάντηση 10 μαθητές/τριες (66,7%) από τους 15 συνολικά που συμμετείχαν ενώ κατά τον μετέλεγχο έδωσαν σωστή απάντηση 12 μαθητές/τριες (85,7%) από τους 14 συνολικά που συμμετείχαν.

Πίνακας 19. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 12

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	10	66,7	66,7	66,7
Λάθος	5	33,3	33,3	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	12	85,7	85,7	85,7
Λάθος	2	14,3	14,3	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Στη 13^η ερώτηση (Tsamikos is a popular greek dance) απάντησαν σωστά 13 μαθητές/τριες (86,7%) κατά τον προέλεγχο και 14 μαθητές/τριες κατά τον μετέλεγχο (100,0%).

Πίνακας 20. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 13

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	13	86,7	86,7	86,7
Λάθος	2	13,3	13,3	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό

Σωστό	14	100,0	100,0	100,0
-------	----	-------	-------	-------

Όπως στην περίπτωση της προηγούμενης ερώτησης έτσι και στη 14^η (Greeks were the first ones to start the olympic games) οι παρατηρήσεις που συγκεντρώθηκαν είναι ίδιες. Οι μαθητές/τριες που απάντησαν σωστά ανέρχονται σε 13 (86,7%) κατά τον προέλεγχο και 14 (100,0%) κατά τον μετέλεγχο.

Πίνακας 21. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 14

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	13	86,7	86,7	86,7
Λάθος	2	13,3	13,3	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	100,0	100,0	100,0

Η 15^η ερώτηση (Ancient theatre of Epidaurus is in Central Greece) -που φαίνεται ότι δυσκόλεψε αρκετά τους μαθητές/τριες- παρατηρείται ότι έλαβε 8 σωστές απαντήσεις (53,3%) κατά τον προέλεγχο και 7 κατά τον μετέλεγχο (50,0%).

Πίνακας 22. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 15

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	8	53,3	53,3	53,3
Λάθος	7	46,7	46,7	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				

	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	7	50,0	50,0	50,0
Λάθος	7	50,0	50,0	100,0
Σύνολο	14	100,0	100,0	

Στη 16^η ερώτηση (Houses of the Aegean islands are...) όλοι οι μαθητές/τριες που συμμετείχαν στην έρευνα τόσο κατά τον προέλεγχο όσο και κατά τον μετέλεγχο απάντησαν σωστά (100,0%).

Πίνακας 23. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 16

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	15	100,0	100,0	100,0
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	14	100,0	100,0	100,0

Στη 17^η ερώτηση (There is a petrified forest in Lesvos, North Aegean) οι μαθητές/τριες που απάντησαν σωστά κατά τον προέλεγχο ανέρχονται σε 9 (60,0%), ενώ αυτοί που απάντησαν σωστά κατά τον μετέλεγχο ανέρχονται σε 10 (71,42%). Στην περίπτωση του μετελέγχου 1 μαθητής/τρια δεν απάντησε καθόλου (1 ελλείπουσα τιμή).

Πίνακας 24. Κατανομή απόψεων, ερώτηση 17

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	9	60,0	60,0	60,0
Λάθος	6	40,0	40,0	100,0

Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Σωστό	10	71,42	76,9	76,9
Λάθος	3	21,42	23,1	100,0
Σύνολο	13	92,85	100,0	
Ελλείπουσες τιμές	1	7,15		
Σύνολο	14	100,0		

Στο τέλος του pretest – post test οι μαθητές/τριες ρωτήθηκαν εάν έχουν επισκεφτεί κάποιο μέρος από αυτά που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες ερωτήσεις. Κατά τον προέλεγχο απάντησαν 14 μαθητές/τριες (93,3%) ότι έχουν επισκεφτεί κάποιο μέρος ενώ κατά τον μετέλεγχο ο αριθμός αυτό μειώθηκε κατά δύο άτομα (80,0%).

Πίνακας 25. Συχνότητα επίσκεψης μερών από τους μαθητές

Προέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Ναι, έχω πάει	14	93,3	93,3	93,3
Όχι, δεν έχω πάει	1	6,7	6,7	100,0
Σύνολο	15	100,0	100,0	
Μετέλεγχος				
	Απόλυτη Συχνότητα	Σχετική Συχνότητα	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Ναι, έχω πάει	12	80,0	85,7	85,7
Όχι, δεν έχω πάει	2	13,3	14,3	100,0
Σύνολο	14	93,3	100,0	
Ελλείπουσες τιμές	1	6,7		
Σύνολο	15	100,0		

Οι μαθητές/τριες τοποθετήθηκαν ακόμη σε σχετική ερώτηση η οποία είχε στόχο να καταγράψει τις περιοχές που θα ήθελαν να επισκεφτούν κατά τη διάρκεια των

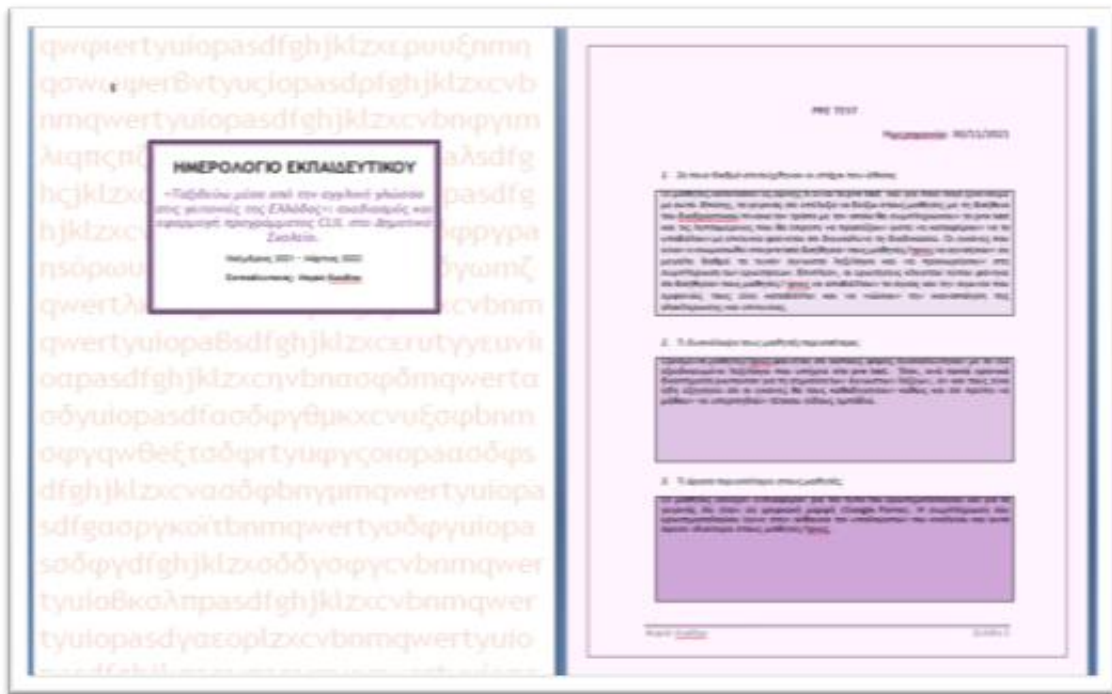
μαθημάτων. Κατά τον προέλεγχο, 5 μαθητές/τριες ανέφεραν την Κρήτη, 1 ανέφερε την Αγγλία, 1 ανέφερε τον Παρθενώνα, 2 μίλησαν για την Ιταλία, 2 ανέφεραν τη Μύκονο εκ των οποίων 1 έκανε αναφορά και στη Λέσβο, 1 ανέφερε την Αθήνα, 1 τα Μετέωρα, 1 τα νησιά του Αιγαίου και 1 τα ελληνικά νησιά γενικά. Κατά τον μετέλεγχο η Κρήτη αναφέρθηκε 3 φορές και σε μία περίπτωση αναφέρθηκε μαζί με την Αθήνα. Η Ευρώπη αναφέρθηκε 1 φορά, τα λουτρά πόζαρ 1 φορά, η Αθήνα 1 φορά, το Λονδίνο 1 φορά, η Κορέα και η Νότιος Κορέα από 1 φορά, η Έδεσσα 1 φορά και ο Λευκός Πύργος 1 φορά. 1 μαθητής/τρια ανέφερε ότι θέλει γενικά να ταξιδέψει στα ελληνικά νησιά και 1 απλά συμφώνησε με αυτή την πρόθεση χωρίς να τοποθετηθεί ειδικότερα.

Η τελευταία ερώτηση είχε σκοπό να καταγράψει το αγαπημένο μέρος ή /και πράγμα των μαθητών σε σχέση με όσα πραγματεύτηκαν τα τεστ προελέγχου και μετελέγχου. Κατά τον προέλεγχο έγινε αναφορά 3 φορές στα Λουτρά Πόζαρ. 1 μαθητής/τρια ανέφερε το ρεβανί, 1 την Πάτρα, 1 τα μοναστήρια των Μετεώρων, 2 τα νησιά του Αιγαίου και 1 την Αθήνα. Ακόμη, 1 μαθητής/τρια ανέφερε πως το αγαπημένο πράγμα ήταν η ερώτηση στην οποία υποβλήθηκε και 2 μαθητές/τριες ανέφεραν τα χρώματα της ελληνικής σημαίας και των σπιτιών των νησιών του Αιγαίου (προφανώς αναφερόμενοι στις αντίστοιχες ερωτήσεις). Κατά τον μετέλεγχο, 1 μαθητής/τρια ανέφερε το ρεβανί, 2 ανέφεραν την Κέρκυρα, 1 ανέφερε την Αττική και 2 την Αθήνα, 6 ανέφεραν την Κρήτη, 1 μαθητής ανέφερε τον χρωματισμό της ελληνικής σημαίας και 1 δεν ξεχώρισε κάποιο μέρος ή πράγμα και ισχυρίστηκε ότι του/της άρεσαν όλα.

4.2 Ημερολόγιο Ερευνήτριας/ Εκπαιδευτικού - Διαμορφωτική αξιολόγηση

Το ημερολόγιο εκπαιδευτικού χρησιμοποιήθηκε για την αξιολόγηση της πειραματικής εφαρμογής ως εργαλείο συστηματικής καταγραφής και αποτίμησης της μαθησιακής διαδικασίας και της διδακτικής πρακτικής. Ήταν αυτό που έδωσε το έναυσμα στην εκπαιδευτικό και ερευνήτρια να εμπλακεί ενεργά στη διαδικασία του αναστοχασμού και της αυτοαξιολόγησης σε σχέση με την εφαρμογή της μεθόδου CLIL και την αποτελεσματικότητά της. Η τήρηση του ημερολογίου ήταν αυτή που ουσιαστικά βοήθησε την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια να έχει επίγνωση της

διδασκαλίας πρακτικής και των μαθησιακών αποτελεσμάτων σε τέτοιο βαθμό ώστε να μπορεί να τροποποιεί τη διδασκαλία, να εντοπίζει τις δυσκολίες των μαθητών/τριών και τελικά να επιλέγει τις κατάλληλες πρακτικές που ενίσχυαν την επίτευξη των στόχων σε γνωστικό και γλωσσικό επίπεδο και ταυτόχρονα προωθούσαν την οικοδόμηση της σχέσης, συνεργασίας και εμπιστοσύνης εκπαιδευτικού - μαθητών/τριών.



Εικόνα 27. Στιγμιότυπο από το Ημερολόγιο Εκπαιδευτικού

Η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια μετά την ολοκλήρωση κάθε πειραματικής παρέμβασης αφιέρωνε αρκετό χρόνο ώστε να καταγράψει απαντήσεις και σχόλια σε τέσσερις άξονες σχετικούς με την επίτευξη των στόχων που τέθηκαν για κάθε escape room αλλά και για κάθε εφαρμογή, τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές/τριες, τα σημεία που άρεσαν περισσότερο στους μαθητές/τριες αλλά και όλα αυτά που θα μπορούσαν να ήταν διαφορετικά και να είχαν τροποποιηθεί (ερωτήσεις ημερολογίου: 1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;, 2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές/τριες περισσότερο; 3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές/τριες; 4. Τι θα άλλαζα στην παρέμβαση;). Στο τέλος του ημερολογίου η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια καλούνταν να κάνει ένα αναστοχαστικό σχολείο, το οποίο συνόμιζε την ουσία όλης της καταγραφής σε μία σύντομη φράση!

Καθώς τα ημερολόγια αποτελούν έναν τρόπο καταγραφής, ερμηνείας, σχεδιασμού, αναστοχασμού αλλά και θεωρητικοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του εκπαιδευτικού έργου (Αυγητίδου, 2011), επιχειρήθηκε αρχικά η συλλογή και ανάλυση των δεδομένων αλλά και η κωδικοποίηση και κατηγοριοποίηση τους Έτσι, μετά από ανάλυση των καταγραφών δημιουργήθηκαν υποκατηγορίες/ άξονες ανά ερώτημα που απεικονίζονται επιγραμματικά στον παρακάτω πίνακα.

Πίνακας 26. Άξονες για το Ημερολόγιο Εκπαιδευτικού

Ερωτήσεις	Υποκατηγορίες/άξονες	Συχνότητα εμφάνισης
<i>1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;</i>	Λεξιλόγιο	8
	Αποστολές (missions)/ Δραστηριότητες/ φύλλα εργασίας	5
	Συμμετοχή/ κίνητρο	8
	Μεθοδολογία/ Διαδικασία/ Γνωστικά Αντικείμενα/ Γλώσσα	11
<i>2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές/τριες περισσότερο;</i>	Λεξιλόγιο/ όροι	3
	Αποστολές (missions)/ φύλλα εργασίας/ κουίζ	6
	Δεν υπήρχαν ιδιαίτερες	8

	δυσκολίες	
3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές/τριες;	Web 2/ Multimedia (Ηλ. Υπολογιστές/ Διαδραστικός κλπ)	3
	Escape room/Αποστολές (missions)/ Δραστηριότητες/ κουίζ	10
	Τοποθεσία	4
	Ήχοι/ Τραγούδια	2
4. Τι θα άλλαζα στην παρέμβαση;	Καμία αλλαγή	8
	Χρόνος/ Διάρκεια	2
	Περιεχόμενο/ Δομή	4
	Αποστολές (missions)/ Φύλλα εργασίας/ Κουίζ	3

Ξεκινώντας από την πρώτη ερώτηση που σχετίζεται με τους στόχους του κάθε escape room μπορούμε να παρατηρήσουμε από το ημερολόγιο της εκπαιδευτικού και

ερευνήτριας ότι δεν υπάρχουν αναφορές που να υποδεικνύουν ότι δεν ήταν εφικτή η επίτευξή τους. Αντίθετα, όλες οι αναφορές σε σχέση με την επίτευξη των στόχων που είχαν τεθεί κατά τον σχεδιασμό ήταν θετικές! Συγκεκριμένα, αναφορές γίνονται για τους στόχους σε σχέση με τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε, τη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία αλλά και τα γνωστικά αντικείμενα της γεωγραφίας, της ιστορίας, του πολιτισμού και της Αγγλικής γλώσσας και στις 13 παρεμβάσεις (Pre test: *“Επίσης, το γεγονός ότι ... ώστε να καταφέρουν να το υποβάλουν με επιτυχία φαίνεται ότι διευκόλυνε τη διαδικασία”*, 2η παρέμβαση: *“ώστε να δείξουν ενδιαφέρον στις λεπτομέρειες που αφορούσαν στη γεωγραφία και στα στοιχεία πολιτισμού που είχαν ενσωματωθεί σε πολλά missions”*). Επίσης, συχνές είναι οι θετικές αναφορές στη συμμετοχή και στο κίνητρο που αποτελούσαν τα escape rooms για τους μαθητές/τριες (2η παρέμβαση: *“Οι στόχοι της 2^{ης} παρέμβασης φαίνεται ότι σε μεγάλο βαθμό επιτεύχθηκαν καθώς το escape room αποτέλεσε κίνητρο για τους μαθητές/τριες ώστε να δείξουν ενδιαφέρον...”*, 5η παρέμβαση: *“αυτό το escape room φαίνεται ότι -χάρη στη νέα διάρθρωση αλλά και στο νέο template που είχε- βοήθησε τους μαθητές/τριες να μείνουν προσηλωμένοι/ες στον στόχο τους δίνοντάς τους ξεκάθαρο κίνητρο”*). Εξίσου συχνά αναφέρεται στο ημερολόγιο της εκπαιδευτικού και ερευνήτριας το νέο λεξιλόγιο και η εξειδικευμένη ορολογία. Συγκεκριμένα, φαίνεται ότι υπάρχουν αναφορές που δείχνουν την επίτευξη των στόχων σε σχέση με το ειδικό λεξιλόγιο (8η παρέμβαση: *“Οι μαθητές/τριες έχουν ήδη εξοικειωθεί με το λεξιλόγιο σε θέματα γεωγραφίας και έτσι οι νέοι όροι ήταν εύκολο να εισαχθούν”*, 3η παρέμβαση: *“Φαίνεται πλέον ότι το εξειδικευμένο λεξιλόγιο στη γλώσσα στόχο αρχίζει να εδραιώνεται και αρχίζει να ξεκαθαρίζει η νέα γνώση...”*). Πέντε αναφορές γίνονται στην επίτευξη των στόχων μέσα από τις αποστολές (missions), τις δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας (2η παρέμβαση: *“...ώστε να δείξουν ενδιαφέρον στις λεπτομέρειες που αφορούσαν στη γεωγραφία και στα στοιχεία πολιτισμού που είχαν ενσωματωθεί σε πολλά missions...”*, 3η παρέμβαση: *“οι μαθητες/τριες ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στις αποστολές που υπάρχουν στο escape room καθώς και στις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας!”*).

Κατά την ανάλυση και κατηγοριοποίηση του 2ου ερωτήματος σε σχέση με τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές/τριες στο στάδιο της υλοποίησης των

παρεμβάσεων, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι σε 8 παρεμβάσεις αναφέρεται ξεκάθαρα από την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια ότι δεν υπήρχαν ιδιαίτερες δυσκολίες (2η παρέμβαση: “...οι μαθητές/τριες δε δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα σε κάτι, γεγονός που επιβεβαιώνεται από τη συμμετοχή και τα σχόλια τους”, 4η παρέμβαση: “Δεν υπήρχε κάποια δυσκολία!”). Σε 6 από τις 13 παρεμβάσεις αναφέρεται ότι υπήρχαν κάποιες δυσκολίες σε σχέση με τις αποστολές ή τα φύλλα εργασία και τα κουίζ (6η παρέμβαση: “Υπήρχαν κάποιες αστοχίες σε συγκεκριμένες συνδεσμολογίες που φαίνεται ότι δυσχέραιναν την ομαλή και εύκολη ολοκλήρωση του *escape room*...”, 10η παρέμβαση: “Όμως, ένα ηχητικό εφέ που είχα προσθέσει -στις αποστολές και στα περισσότερα *templates*- ώστε να δίνει την αίσθηση της πτήσης με αεροπλάνο ενόχλησε τους μαθητές/τριες”). Τέλος, 3 αναφορές υπάρχουν σε σχέση με δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές/τριες με το ειδικό λεξιλόγιο (Post Test: “Υπήρχαν από λίγους μαθητές/τριες κάποιες ερωτήσεις για τη σημασία των άγνωστων λέξεων στην αρχή της συμπλήρωσης μόνο!”, Pre test: “Ορισμένοι μαθητές/τριες φαίνεται ότι κάποιες φορές δυσκολεύτηκαν με το νέο εξειδικευμένο λεξιλόγιο που υπήρχε στο *pre test*...”).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα μπορούσαμε να πούμε ότι είχαν οι καταγραφές σε σχέση με όσα η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια θεώρησε ότι άρεσαν περισσότερο τους μαθητές/τριες. Συγκεκριμένα, στην ερώτηση αυτή υπήρξαν 4 υποάξονες. Ξεκινώντας από τον υποάξονα που έχει σχέση με τα *escape rooms* στο σύνολό τους, τις αποστολές (*missions*), τις δραστηριότητες και τα κουίζ που είχαν ενσωματωθεί σε αυτά μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι υπήρξαν 10 αναφορές (1η παρέμβαση: “Οι μαθητές/τριες ενθουσιάστηκαν και εξοικειώθηκαν με τη φιλοσοφία και τη λογική των *escape rooms*. Τους άρεσαν όλα τα παιχνίδια και τα *quiz* που υπήρχαν ενσωματωμένα...”, 2η παρέμβαση: “...τα παιχνίδια που υπήρχαν στον ίδιο ιστότοπο αποτέλεσαν έμπνευση αλλά και πηγή γνώσης για τους μαθητές/τριες...”). 4 καταγραφές υπάρχουν από την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια για τα γεωγραφικά διαμερίσματα ή τις διάφορες τοποθεσίες στις οποίες «ταξίδεψαν» οι μαθητές/τριες μέσα από τα *escape rooms* (2η παρέμβαση: “Η ψηφιακή περιήγηση στο μουσείο της Ακρόπολης αποτέλεσε την απαρχή όμορφων στοχευμένων σε πολιτιστικά θέματα και λεξιλόγιο συζητήσεων.”, 5η παρέμβαση: “Κάθε νέο στοιχείο της Κρήτης με το οποίο ερχόντουσαν σε επαφή ακολουθούσαν από θετικά σχόλια και επιφωνήματα θαυμασμού

και ενδιαφέροντος!”). 3 φορές αναφέρονται τα web 2 εργαλεία αλλά και η υλικοτεχνική υποδομή που χρησιμοποιήθηκε κατά την υλοποίηση των παρεμβάσεων (3η παρέμβαση: *“Ιδιαίτερα θετικά σχολίασαν και τα γραφικά που υπήρχαν, τις φωτογραφίες και τα bitmojis!”*, Pre Test: *“Επίσης, το γεγονός ότι επέλεξα να δείξω στους μαθητές με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα τον τρόπο με τον οποίο θα συμπληρώσουν το pre test και τις λεπτομέρειες που θα έπρεπε να προσέξουν ώστε να καταφέρουν να το υποβάλουν με επιτυχία φαίνεται ότι διευκόλυνε τη διαδικασία.”*). Τέλος, οι ήχοι και τα τραγούδια που ενσωματώθηκαν σε κάποιες αποστολές ή σε κάποια κουίζ φαίνεται ότι διευκόλυναν τη διαδικασία και κατ’ επέκταση άρεσαν στους μαθητές/τριες (6η παρέμβαση: *“Εξέφρασαν θετικά σχόλια ως προς τους ήχους και τη μουσική που είχε ενσωματωθεί, ως προς τα κουίζ και τα παιχνίδια (μεγεθυντικός φακός)”*, 8η παρέμβαση: *“Επιπλέον, τους άρεσε ιδιαίτερα το κομμάτι με τα παραδοσιακά τραγούδια που είχε ενσωματωθεί σε κουίζ.”*). Σε αυτό το σημείο αξίζει να γίνει μία μικρή αναφορά στα ρήματα και στις φράσεις που επιλέγει η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια να χρησιμοποιήσει για να περιγράψει τα θετικά στοιχεία των escape rooms που άρεσαν ιδιαίτερα στους μαθητές/τριες. Συγκεκριμένα, η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια χρησιμοποιεί ρήματα και φράσεις που υποδηλώνουν και φανερώνουν το κλίμα και τη διάθεση όλων των συμμετεχόντων συμπεριλαμβανομένης και της ίδιας θέλοντας να τα μεταφέρει και στο ημερολόγιο της ώστε να «ζωντανέψει» τις καταγραφές της (*“δημιούργησε κλίμα ενθουσιασμού, άρεσαν ιδιαίτερα, αποτέλεσαν έμπνευση, ιδιαίτερα θετικά σχολίασαν κλπ.*).

Στο πλαίσιο του αναστοχασμού και της επίγνωσης της διδακτικής πρακτικής και των μαθησιακών αποτελεσμάτων, η 4η ερώτηση του ημερολογίου (4. *Τι θα άλλαζα στην παρέμβαση;*) βοηθά την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια να εντοπίσει τις δυσκολίες και να τροποποιήσει τις πρακτικές της προς όφελος τόσο των μαθητών/τριών όσο και της επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί κατά τον αρχικό σχεδιασμό. Συγκεκριμένα, από τους υποάξονες που δημιουργήθηκαν προκύπτουν 8 καταγραφές που υποδεικνύουν ότι δεν ήταν απαραίτητη κάποια αλλαγή (4η παρέμβαση: *“Δε θα άλλαζα κάτι!”*, 5η παρέμβαση: *“Θεωρώ ότι το συγκεκριμένο escape room στέφθηκε με επιτυχία, οπότε δε θα τολμούσα να προχωρήσω σε κάποια αλλαγή ή παρέμβαση!”*), γεγονός που επιβεβαιώνει την επιτυχία των παρεμβάσεων όπως επικυρώνεται και

από τα σχόλια των μαθητών/τριών στο padlet που είχε δημιουργηθεί. Ωστόσο, η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια παρατηρώντας και έχοντας επίγνωση των γραφόμενων της αναφέρεται 4 φορές σε τροποποιήσεις που θα μπορούσαν να γίνουν ως προς το περιεχόμενο και τη δομή των escape rooms (3η παρέμβαση: “Σε αυτή την παρέμβαση θα επιχειρούσα να αλλάξω το *template* και τη δομή από το *escape room* ώστε να ανταποκριθώ με τη δημιουργία μου στις απαιτήσεις των μαθητών/τριών που σχολίασαν το συγκεκριμένο γεγονός.”, 3η παρέμβαση: “...ωστόσο, κατά τη δημιουργία του αλλά και κατά την εφαρμογή του φάνηκε ότι οι μαθητές/τριες δεν ήταν έτοιμοι να ανταποκριθούν σε τέτοιου είδους πολιτισμική προσέγγιση!”). 3 αναφορές υπάρχουν για αλλαγές που θα μπορούσαν να έχουν γίνει σε συγκεκριμένες αποστολές ή φύλλα εργασίας και κουίζ που υπήρχαν σε κάποιες παρεμβάσεις (2η παρέμβαση: “Θα προσπαθούσα να αναπροσαρμόσω το παιχνίδι του εκατομμυριούχου...”, 6η παρέμβαση: “Επιπλέον, οι προβληματικές συνδεσμολογίες δυσχέραιναν την ομαλή και ανεμπόδιστη ολοκλήρωσή!”). Τέλος ο χρόνος φάνηκε να προβληματίζει σε κάποια σημεία την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια γεγονός που την οδήγησε 3 φορές στην καταγραφή σχετικών σχολίων (2η παρέμβαση: “...ή να τροποποιήσω τις συνδέσεις του για να είναι λιγότερο χρονοβόρο...”, 1η παρέμβαση: “...καθώς αποδείχτηκε χρονοβόρο και δύσχρηστο για να ολοκληρωθεί στον διαδραστικό πίνακα της τάξης”).

Τα αναστοχαστικά σχόλια στο τέλος κάθε παρέμβασης είχαν ξεκάθαρα ως στόχο τη βελτίωση και αναπροσαρμογή των προβληματικών σημείων που ενδεχομένως να προέκυπταν σε κάποιες παρεμβάσεις. Αναπτύσσοντας λοιπόν επίγνωση, η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια επιχειρεί να εκφράσει τις σκέψεις της με σχόλια αναστοχασμού, αυτογνωσίας και βελτίωσης που αποδίδουν ξεκάθαρα τα αισθήματα αγωνίας, αυτοαξιολόγησης αλλά και επιτυχίας ή ενθουσιασμού (5η παρέμβαση: “Θέλοντας να ανταποκριθώ στις προσδοκίες τους, -μετά την επιτυχία του *special Christmas edition*- νομίζω ότι τελικά βρεθήκαμε όλοι μπροστά στο καλύτερο *escape room*... μέχρι στιγμής!”, 5η παρέμβαση: “Υπήρξε μία αίσθηση τόσο από τους μαθητές/τριες όσο και από τη γράφουσα ότι θα μπορούσαμε και ακόμα καλύτερα! Ο εχθρός του καλού είναι ο καλύτερος!!”).



Εικόνα 28. Στιγμιότυπο αναστοχαστικού σχολίου

Η τήρηση του συγκεκριμένου ημερολογίου αποτέλεσε από μόνη της μία σημαντική εμπειρία για την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια. Ταυτόχρονα ήταν μία χρονοβόρα και ίσως επίπονη διαδικασία που βέβαια έδωσε την ευκαιρία στην ερευνήτρια να δουλέψει πιο μεθοδικά, καθώς ήταν ξεκάθαρη η δυνατότητα αναστοχασμού που προέκυπτε στο τέλος κάθε καταγραφής και κατ' επέκταση το περιθώριο αναπροσαρμογής, διαμόρφωσης και τελικά βελτίωσης και αυτογνωσίας. Παραθέτοντας τα παραπάνω παραδείγματα μπορούμε να δούμε τόσο την ευκαιρία βελτίωσης που παρέχει όσο και την ανάπτυξη αυτογνωσίας που ενισχύει. Μπορούμε να παρατηρήσουμε την αγωνία και προσπάθεια της εκπαιδευτικού και ερευνήτριας αλλά και το αίσθημα επιτυχίας και τον ενθουσιασμό που τελικά μπορεί να προσδώσει!

4.3 Ψηφιακός Πίνακας Καταγραφής Ικανοποίησης Μαθητών/τριών (Padlet) -Διαμορφωτική Αξιολόγηση



Εικόνα 29. Στιγμιότυπο από το padlet

Στο πλαίσιο της εναλλακτικής αξιολόγησης του προγράμματος υιοθετήθηκε η καταγραφή και αποτύπωση των στάσεων αλλά και των συναισθημάτων των μαθητών/τριών που συμμετείχαν, σε έναν ψηφιακό πίνακα (padlet). Το padlet, αποτέλεσε ένα αυθεντικό, συνεργατικό περιβάλλον επικοινωνίας μεταξύ μαθητών/τριών αλλά και της εκπαιδευτικού - ερευνήτριας, έναν εικονικό τοίχο δηλαδή στον οποίο εύκολα και διασκεδαστικά εξέφραζαν τη γνώμη τους σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία αλλά και είχαν τη δυνατότητα να αναστοχαστούν επικοινωνώντας τις σκέψεις τους και καλλιεργώντας την αυτογνωσία τους. Με την ολοκλήρωση λοιπόν κάθε δωματίου απόδρασης (escape room) η εκπαιδευτικός ξεκινούσε -με μία ανάρτηση της- μία συζήτηση στο padlet. Οι μαθητές/τριες στην αίθουσα πληροφορικής του σχολείου καλούνταν να τοποθετηθούν σε σχέση με τα τέσσερα -σταθερά για όλα τα escape rooms- ερωτήματα/ θέματα που υπήρχαν στην ανάρτηση της εκπαιδευτικού. Η ανάρτηση της εκπαιδευτικού μετά την ολοκλήρωση του κάθε escape room περιείχε τα παρακάτω: I like..., I don't like... the best activity, the most difficult activity. Οι μαθητές/τριες ανταποκρίθηκαν θετικά σε αυτή τη διαδικασία, και είχαν την ευκαιρία να εργαστούν σε ένα περιβάλλον πραγματικής περιστασης επικοινωνίας που προωθεί την εμπειρία επαφής με την αγγλική γλώσσα, ωστόσο, οι τοποθετήσεις τους ήταν σύντομες, χωρίς πολλές λεπτομέρειες πού όμως αποτύπωναν τη στάση τους απέναντι σε αυτήν την καινοτόμα μαθησιακή διαδικασία. Επίσης, δεν παρέλειπαν να οπτικοποιήσουν την εμπειρία τους βαθμολογώντας με

αστέρια κάτω από κάθε ανάρτηση της εκπαιδευτικού το escape room που μόλις είχαν ολοκληρώσει. Τέλος, σίγουρα το γεγονός ότι οι αναρτήσεις των μαθητών/τριων ήταν ανώνυμες αποτελούσε ακόμα ένα κίνητρο συμμετοχής και σχολιασμού.



Εικόνα 30. Στιγμιότυπο από το Padlet

Οι περισσότερες αναρτήσεις των μαθητών/τριών ήταν θετικές με σχολεία που έδειχναν τη διάθεσή τους για συμμετοχή και τον ενθουσιασμό τους για αυτή την καινούργια μαθησιακή εμπειρία (*“It was soooo good, it wasn't difficult, it was easy, I know we made some mistakes but... it was so good!!”*). Αν και από τη δημιουργία του συγκεκριμένου padlet σε κάθε ανάρτηση της εκπαιδευτικού υπήρχε το θέμα των δυσκολιών των δραστηριοτήτων αλλά και των προτιμήσεων (*“I like...”, “I don't like...”*) οι μαθητές/τριες σπάνια εκφράστηκαν ουσιαστικά σε αυτήν την τοποθέτηση, καθώς επέλεξαν να σχολιάζουν κυρίως αυτά που τους εντυπωσίασαν ή που προτιμούσαν (*“I like all the activities and I don't have a most difficult activity”*). Στις αναρτήσεις των μαθητών δεν υπήρχε ανατροφοδότηση από την εκπαιδευτικό και ερευνήτρια -αν και ήταν ξεκάθαρο ότι ήταν ενήμερη για τις ανώνυμες αναρτήσεις τους-, για να δοθεί έμφαση στο αίσθημα ελευθερίας, αμεσότητας, αυθεντικότητας, αλληλεπίδρασης και συνεργασίας που προωθούσε το padlet, χωρίς διορθώσεις, επισημάνσεις και σχολιασμούς. Τέλος αξίζει να σημειωθεί ότι για λόγους ασφαλείας πρόσβαση στο padlet μπορούσαν να έχουν μόνο όσοι είχαν το link, ενώ και το απόρρητό του ελεγχόταν -έχοντας επιλέξει τη δυνατότητα αναρτήσεων των

μαθητών/τριών, πού όμως για να κοινοποιηθούν έπρεπε να πάρουν την έγκριση του συντονιστή, στη συγκεκριμένη περίπτωση ήταν η εκπαιδευτικός και ερευνήτρια.

4.4 Ερωτηματολόγιο ικανοποίησης -τελική αξιολόγηση

Η πειραματική εφαρμογή αποτελούνταν από 11 escape rooms, προέλεγχο (pre test) και μεταέλεγχο (post test) που ολοκληρώθηκαν σε 13 παρεμβάσεις. Μετά την ολοκλήρωση των παρεμβάσεων και στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης δόθηκε στους μαθητές/τριες ερωτηματολόγιο ικανοποίησης ώστε να διερευνηθεί η ανταπόκριση των μαθητών/τριών στον νέο τρόπο διδασκαλίας, μέσα από τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους. Το συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο τελικής αξιολόγησης με τίτλο το ταξίδι μας στις γειτονιές της Ελλάδας μέσα από 11 escape rooms αποτελούνταν από 4 ερωτήσεις ανοιχτού τύπου (1. Τι σου άρεσε; 2. Υπήρχε κάτι που σε δυσκόλεψε; 3. Τι άλλο θα ήθελες να κάνεις κατά τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού; 4. Θα ήθελες να κάνεις ένα τέτοιο ψηφιακό ταξίδι σε όλη την Ελλάδα;).

Το ταξίδι μας στις γειτονιές της Ελλάδας μέσα από 11 escape rooms

1. Τι σου άρεσε;

2. Υπήρχε κάτι που σε δυσκόλεψε;

3. Τι άλλο θα ήθελες να κάνεις κατά τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού;

4. Θα ήθελες να κάνεις ένα τέτοιο ψηφιακό ταξίδι σε όλη την Ελλάδα;

Δίνεται η δυνατότητα να απαντηθεί σε όλες τις ερωτήσεις με το οποίο επιθυμείτε. Μπορείτε να απαντήσετε σε οποιοδήποτε μέρος της Ελλάδας. Μπορείτε να απαντήσετε με οποιοδήποτε τρόπο που θέλετε. Μπορείτε να απαντήσετε με οποιοδήποτε τρόπο που θέλετε.

Εικόνα 31. Ερωτηματολόγιο Ικανοποίησης

Μετά από τη συλλογή και ανάλυση των καταγραφών των 13 μαθητών/τριών που συμμετείχαν στην τελική αξιολόγηση δημιουργήθηκαν υποκατηγορίες/ άξονες ανά ερώτημα που απεικονίζονται με τη συχνότητα εμφάνισης τους στον παρακάτω πίνακα:

Πίνακας 28. Άξονες ερωτηματολογίου ικανοποίησης

Κατηγορίες	Υποκατηγορίες/άξονες	Συχνότητα εμφάνισης
1. Τι άρεσε;	Παιχνίδια/ κουίζ/ εργασίες	6
	Γνωστικά αντικείμενα (αγγλικά, ιστορία, πολιτισμός, γεωγραφία)	2
	Τραγούδια, βίντεο	2
	Όλες οι δραστηριότητες	4
	Άλλο	3
2. Δυσκολίες που συνάντησαν	Μηδενικές δυσκολίες	13
	Δυσκολίες στο λεξιλόγιο	1
3. Περαιτέρω επιθυμίες κατά τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού;	Να γνωρίσω άλλα μέρη/ να μάθω	2
	Escape room (στη φύση/ για το πάσχα/ για άλλα μέρη), να φτιάχνω δικά μου	5
	Τίποτα	3

4. Επιθυμία να επαναλάβουν ένα τέτοιο ψηφιακό ταξίδι σε όλη την Ελλάδα;	Θετική στάση	13
---	--------------	----

Οι μαθητές/τριες ξεκίνησαν να απαντούν στο ερωτηματολόγιο γραπτά και στην ελληνική γλώσσα. Οι απαντήσεις της 1ης ερώτησης σχετικά με όσα άρεσαν στους μαθητές/τριες κατά τη διάρκεια των παρεμβάσεων είχε πολλούς υποάξονες καθώς υπήρχε πλήθος διαφορετικών απαντήσεων. 6 μαθητές/τριες αναφέρθηκαν στα παιχνίδια τα κουίζ και τις εργασίες (Μαθ. 4: *Μου άρεσαν τα κουίζ και τα παιχνίδια...*). 4 μαθητές/τριες ανέφεραν ότι τους άρεσαν τα πάντα (Μαθ. 2: *Τα πάντα! Όλα ήταν φανταστικά...*). 2 μαθητές/τριες αναφέρθηκαν στα γνωστικά αντικείμενα των αγγλικών, της ιστορίας, του πολιτισμού ή και της γεωγραφίας (Μαθ. 13: *Μαθαίναμε πράγματα όπως ιστορία, γεωγραφία και αγγλικά...*), 2 Μαθητές/τριες εστίασαν στα τραγούδια και τα βίντεο που υπήρχαν ενσωματωμένα στα escape rooms (Μαθ. 10: *Μου άρεσαν τα βιντεάκια...*). Στη 2η ερώτηση όλοι οι μαθητές/τριες που συμμετείχαν στην τελική αξιολόγηση δήλωσαν ότι δεν υπήρχε κάτι που τους δυσκόλεψε και μόνο ένας μαθητής/τρια ανέφερε το ειδικό λεξιλόγιο (Μαθ. 13: *Δε με δυσκόλεψε κάτι. Το μόνο που ήταν λίγο δύσκολο ήταν οι άγνωστες λέξεις...*). στην ερώτηση 3, 5 μαθητές/τριες ανέφεραν ότι θα ήθελα να φτιάξουν δικά τους escape rooms (Μαθ. 3: *θα ήθελα να φτιάξω και εγώ μαζί με την τάξη μου ένα escape room...*) ή ότι θα ήθελαν ένα ακόμα escape room για κάποιο συγκεκριμένο γεωγραφικό σημείο ή θεματικό (Μαθ. 9: *Να κάνω και ένα πασχαλινό escape room*). 3 μαθητές/τριες αναφέρθηκαν σε διαφορετικά μέρη στα οποία θα ήθελαν να ταξιδέψουν μέσω των escape rooms (Μαθ. 10: *...για τα χωριά της Αλμωπίας*, Μαθ. 1: *...Να μαθαίναμε ας πούμε για τα Μετέωρα...*). 3 μαθητές/τριες ανέφεραν ότι δεν θα ήθελα να κάνουν κάτι άλλο (Μαθ. 4: *Δε θα ήθελα να κάνω κάτι άλλο γιατί ήταν ένα μεγάλο όμορφο και διασκεδαστικό ταξίδι...*) Όλοι οι μαθητές/τριες στην 4η ερώτηση απάντησαν ότι θα ήθελαν να ξανακάνουν ένα αντίστοιχο ψηφιακό «ταξίδι» σε όλη την Ελλάδα ενισχύοντας την αίσθηση ικανοποίησης, ολοκλήρωσης και επιτυχίας της παρέμβασης (Μαθ. 12: *Ναι γιατί ήταν πολύ ωραίο*).

5. Συζήτηση

Στον χώρο της εκπαίδευσης οι ΤΠΕ, τα νέα λογισμικά και τα web2 εργαλεία αποτελούν ένα δείγμα ανάπτυξης και εκσυγχρονισμού όλης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς επηρεάζουν τη μάθηση και τη διδασκαλία! Δίχως αμφιβολία η χρήση και αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών για την εκμάθηση των ξένων γλωσσών προωθεί διδακτικές προσεγγίσεις πέρα από τα όρια της παραδοσιακής διδασκαλίας.

Επιπλέον, η μάθηση μέσω παιχνιδιού Παιχνιδοκεντρική - (Game Based Learning) αποτελεί έναν πολύ καλό τρόπο εκμάθησης της ξένης γλώσσας μέσα από παιχνιόδη, χαλαρωτικά περιβάλλοντα που ενισχύουν την ενεργή συμμετοχή και διάδραση μεταξύ των μαθητών/τριών και προωθούν τη μαθησιακή διαδικασία (Hutchinson 1999 στο Griva, Semoglou & Geladari, 2010). Τα εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια απόδρασης) και συγκεκριμένα τα ψηφιακά, καλλιεργούν την ενεργή εμπλοκή και δέσμευση των μαθητών/τριών και αποτελούν κίνητρο που ευνοεί και προωθεί τη συμμετοχή και ανάπτυξη των γνωστικών και γλωσσικών δεξιοτήτων τους (Lockhart Domeno & Lockhart Domeno, 2018).

Ταυτόχρονα, η εναλλακτική εκπαιδευτική μέθοδος ΟΕΠΓ (CLIL) για τη διδασκαλία της ξένης γλώσσας σε συνδυασμό με άλλα γνωστικά αντικείμενα και η υιοθέτηση των αρχών που τη διέπουν αποτελεί μία αποτελεσματική εκπαιδευτική πρακτική που μπορεί να συνδυαστεί τόσο με τη χρήση νέων τεχνολογιών όσο και με τη μάθηση μέσω παιχνιδιού και την αξιοποίηση ψηφιακών παρωθητικών περιβαλλόντων, όπως τα ψηφιακά escape rooms.

Η πιλοτική εφαρμογή “Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική γλώσσα στις γειτονιές της Ελλάδας”: Σχεδιασμός και εφαρμογή ενός προγράμματος CLIL στο Δημοτικό Σχολείο, αποτέλεσε μία προσπάθεια υιοθέτησης της ΟΕΠΓ (CLIL), μέσω ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων -εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια απόδρασης)- με σκοπό την εκμάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, εστιάζοντας στις γεωγραφικές, ιστορικές, πολιτισμικές πτυχές, πληροφορίες και γνώσεις, σύμφωνα με τα προγράμματα σπουδών για τα αντίστοιχα γνωστικά αντικείμενα της Ε τάξης δημοτικού.

Προγενέστερες εθνικές και διεθνείς έρευνες που παρατίθενται σε προηγούμενα κεφάλαια έχουν καταδείξει τα θετικά μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με την ανάπτυξη των γλωσσικών και των γνωστικών δεξιοτήτων (στον πολιτισμό και τις πτυχές του, στη φυσική, στη γεωγραφία, στα μαθηματικά, στην ιστορία, στη φυσική αγωγή), σε σχέση με την κινητροδότηση και συμμετοχή των μαθητών/τριών στην Α/θμια Εκπαίδευση.

Στην παρούσα πειραματική εφαρμογή επιχειρήθηκε αρχικά να διερευνηθεί κατά πόσο τα εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια απόδρασης) μπορούν να αποτελέσουν παρωθητικά περιβάλλοντα για την υιοθέτηση της ΟΕΠΓ (CLIL). Οι 12 παρεμβάσεις που υλοποιήθηκαν καθώς και η ποιοτική αξιολόγηση (μέσω των ημερολογίων εκπαιδευτικού/ ερευνήτριας αλλά και κατά τη φάση της διαμορφωτικής και τελικής αξιολόγησης των μαθητών/τριών μέσω του padlet και του ερωτηματολογίου ικανοποίησης) έδειξαν την καταλληλότητα των εκπαιδευτικών escape rooms (δωμάτια απόδρασης) για τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών και συγκεκριμένα της αγγλικής γλώσσας. Συγκεκριμένα, ενίσχυσαν τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών/τριών (καθώς εξασκήθηκαν στην πλοήγηση σε ιστοσελίδες και ιστοεξερευνήσεις, εξοικειώθηκαν με web2 εργαλεία), αύξησαν το ενδιαφέρον τους για τις Ν.Τ. και φυσικά ενίσχυσαν τη συνεργασία, την ενεργή συμμετοχή και την κινητροδότηση τους. Ταυτόχρονα, λόγω της εκπαιδευτικής παιχνιδιοποίησης που ενέχουν τα escape rooms (δωμάτια απόδρασης) κατάφεραν να υποκινήσουν την περιέργεια, να ενεργοποιήσουν τις ανώτερες νοητικές λειτουργίες και την κριτική σκέψη των μαθητών/τριών και να αναπτύξουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων (μέσω των στοιχείων (clues, γρίφων, κουίζ, χρήση κωδικών, κλπ). Επίσης, η χρήση και αξιοποίηση web2 εργαλείων με τα οποία οι μαθητές/τριες είναι εξοικειωμένοι αλλά και το γεγονός ότι στα escape rooms (δωμάτια απόδρασης) χρησιμοποιήθηκε αυθεντικό υλικό –ιδιαίτερα στο προστάδιο- είχε ως αποτέλεσμα τη βελτίωση των δεξιοτήτων τους σε αυθεντικές και όχι σε παρωχημένες, φορμαλιστικές συνθήκες επικοινωνίας.

Σε σχέση με την υιοθέτηση της ΟΕΠΓ (CLIL) και την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας αλλά και την ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών, τα pre και post tests επισήμαναν τα θετικά αποτελέσματα που υπέδειξαν οι προγενέστερες έρευνες. Συγκεκριμένα, με βάση τα δεδομένα του προελέγχου και του

μετελέγχου φαίνεται ότι υπάρχει απόκλιση στην μέση τιμή που υποδεικνύει ότι οι σωστές απαντήσεις των μαθητών/τριών μεταβλήθηκαν θετικά και καθώς εμπειρείχαν στοιχεία τόσο για την αγγλική γλώσσα και το νέο ειδικό λεξιλόγιο όσο και για τη γεωγραφία, την ιστορία και τον πολιτισμό της Ελλάδας ανά γεωγραφικό διαμέρισμα, υπογραμμίζονται τα οφέλη και σε αριθμητικά δεδομένα. Ακόμα, όμως και τα σχόλια των μαθητών/τριών που με ενθουσιασμό συμμετείχαν τόσο στο κύριο στάδιο της υλοποίησης όσο και στην αξιολόγηση αποτελούν στοιχείο αναγνώρισης της θετικής επιρροής της ΟΕΠΓ (CLIL) σε σχέση με τη γλώσσα και με τα γνωστικά αντικείμενα. Επιπλέον, το ημερολόγιο της εκπαιδευτικού/ ερευνήτριας επισημαίνει με τη σειρά του τα οφέλη που αποκόμισαν μαθητές/τριες και εκπαιδευτικός από τις συγκεκριμένες παρεμβάσεις, σε όλα τα επίπεδα.

5.1. Περιορισμοί

Η συγκεκριμένη πειραματική παρέμβαση σε 16 μαθητές/τριες Ε τάξης Δημοτικού Σχολείου στη Βόρεια Ελλάδα, υπήρξε ιδιαίτερα ελπιδοφόρα τόσο κατά τον σχεδιασμό όσο και κατά την εφαρμογή και ολοκλήρωσή της, υπό την έννοια ότι η υπήρχε μεγάλος ενθουσιασμός, συνεργασία, και θετική διάθεση από όλους τους συμμετέχοντες (εκπαιδευτικό και μαθητές/τριες).

Ωστόσο, κρίνεται απαραίτητο να γίνει αναφορά σε ορισμένους περιορισμούς που υπήρξαν κατά την εφαρμογή της παρέμβασης καθώς και να διατυπωθούν προτάσεις για πιθανές μελλοντικές έρευνες.

Ο μικρός αριθμός των μαθητών/τριών που συμμετείχαν (16 μαθητές/τριες) δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως αντιπροσωπευτικός του μαθητικού πληθυσμού και έτσι η γενίκευση των αποτελεσμάτων και των συμπερασμάτων δεν είναι εφικτή και θεμιτή. Επιπλέον, η παρέμβαση ήταν πειραματική καθώς η ΟΕΠΓ (CLIL) δεν εφαρμόζεται ακόμα στα δημόσια Δημοτικά Σχολεία της Ελλάδας, με εξαίρεση κάποια πειραματικά σχολεία, οπότε και η υιοθέτησή της για την παρούσα έρευνα ήταν περιορισμένη λόγω των ευνόητων δυσκολιών που προέκυπταν σε σχέση με τον χρόνο, το δείγμα, το εκπαιδευτικό υλικό και τον περιορισμένο αριθμό προγενέστερων ερευνών και δεδομένων.

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας υπήρξαν θετικά και ενθαρρυντικά, οπότε, θα ήταν χρήσιμο και σκόπιμο να εφαρμοστεί σε βάθος χρόνου σε μεγαλύτερο δείγμα

μαθητών/τριών, ή/και στους ίδιους μαθητές/τριες αλλά για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, στο πλαίσιο ίσως μίας διαχρονικής έρευνας.

Βιβλιογραφία

- Anderson, T.A.F., Reynolds, B.L., Yeh, X. and Huang, G. (2008) 'Video Games in the English as a Foreign Language Classroom', *Second IEEE International Conference on Digital Games and Intelligent Toys Based Education, Banff, Canada*, pp.188-192.
- Ball P. (2016). Using Language(s) to develop subject competences in CLIL-based practice. *Pulse*.39.
- Biesta, G. (2005). Against Learning. *Nordisk Pedagogik, Vol.25*
- Biesta, G. (2010). *Good Education in an age of measurement: Ethics, politics, democracy*. New York: Routledge.
- Commission of the European Communities (1995). White Paper on Education and Training. *Teaching and Learning towards the Learning Society*. Brussels.
- Commission of the European Communities (2005). *A new Framework Strategy for Multilingualism*. Brussels.
- Commission of the European Communities (2005). *Communication from the Commission to the Council, the European Parliament, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions Promoting Language learning and linguistic Diversity: An Action Plan 2004-2006*. Brussels.
- Commission of the European Communities (2008). *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Multilingualism: an asset for Europe and a shared commitment*. Brussels.
- Council of Europe (2001). *Recommendation 1539 on the European Year of Languages*. <http://assembly.coe.int>

- Coyle D. (2005). CLIL Planning Tools for Teachers. University of Nottingham. Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/23915456/CLIL_Planning_Tools_for_Teachers_4Cs_Curriculum_Guidance_3As_Lesson_Planning_Tool_Matrix_Audit_Tool_for_Tasks_and_Materials
- Coyle D. (2006). Content and Language Integrated Learning Motivating Learners and Teachers. University Nottigham. Ανακτήθηκε από: [https://www.academia.edu/23915456/Coyle%20D.%20\(2006\).%20Content%20and%20Language%20Integrated%20Learning%20Motivating%20Learners%20and%20Teachers.%20University%20Nottigham](https://www.academia.edu/23915456/Coyle%20D.%20(2006).%20Content%20and%20Language%20Integrated%20Learning%20Motivating%20Learners%20and%20Teachers.%20University%20Nottigham).
- Coyle D., Holmes B. & King L. (2009). Towards an integral curriculum – CLIL National Statement and Guidelines. *The Languages Company*. Ανακτήθηκε από: <http://www.rachelhawkes.com/PandT/CLIL/CLILnationalstatementandguidelines.pdf>
- Coyle D., Hood P., Marsh D. (2010) *Content and Language Integrated Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coyle, D. (n.d.). CLIL—A Pedagogical Approach from the European Perspective. *Encyclopedia of Language and Education*, 1200–1214. doi:10.1007/978-0-387-30424-3_92
- Dalton-Puffer, C. (2007). *Discourse in content and language integrated learning (CLIL) classrooms*. Amsterdam: John Benjamins.
- Dalton-Puffer, C. (2011). Content and Language Integrated Learning: From Practice to Principles?. *Annual Review of Applied Linguistics*. 31,182-204
- Donmus, V. (2010) ‘The use of social networks in educational computer-game based foreign language learning’, *Journal of Procedia – Social and Behavioral Sciences*, vol. 9.
- Dourda K., Bratitsis T., Griva E. & Papadopoulou P. “Content and Language Integrated Learning through an online Game in Primary School: A case study”

The Electronic Journal of e-Learning Volume 12 Issue 3 2014, (pp243-258)
available online at www.ejel.org

European Commission (2006), *Content and Language Integrated Learning (CLIL) at school in Europe*. Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture.

European Commission (2013). *Key data on education in Europe 2012*. European Education and Culture Executive Agency. Eurostat. Eurydice. Publications Office. Ανακτήθηκε από: <https://data.europa.eu/doi/10.2797/77414>

European Council (2002). *Conclusions of the European Council Meeting*. Barcelona.

European Council in Milan. (1985). Adoption of the Final Report of the Ad - Hoc Committee "On a People's Europe": *Bulletin of the EC 6/85,1.4.4*. Milan.

Extra, G. (2013). Language Rich Europe. *European Journal of Applied Linguistics*. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1515/euja1-2013-0009>

Fernández-Sanjurjo et. al. (2017). Analysing students' content-learning in science in CLIL vs. non-CLIL programmes: empirical evidence from Spain. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*. Volume 22.

Fürstenberg, U. & Kletzenbauer, P. (2012). CLIL: From Online Sources to Learning Resources. *International Conference ICT for Language Learning*, 2012. Florence. Ανακτήθηκε από: https://conference.pixelsonline.net/conferences/ICT4LL2012/common/download/ppt_pdf/CLI02_Presentation.pdf

Griva & Chostelidou, (2017), Η μέθοδος CLIL στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: προώθηση της επίγνωσης της πολυπολιτισμικής πολιτειότητας στην τάξη της ξένης γλώσσας. *Research Papers in Language Teaching and Learning* Vol. 8, No. 2, February 2017, 9-23 ISSN: 1792-1244 Ανακτήθηκε από: <http://rpltl.eap.gr>

Griva, E. & Kasvikis, K. (2014). CLIL in Primary Education: Possibilities and challenges for developing L2/FL skills, history understanding and cultural

- awareness. In N. Bakić-Mirić & D. Erkinovich Gaipov (Eds.), *Current trends and issues in education: an international dialogue*. Cambridge Scholars Publishing.
- Griva. E., Semoglou K., & Geladari A. (2010). Early Foreign Language Learning: implementation of a project in a game – based context. *Procedia Social Behavioural Sciences* 2. 3700-3705.
- Javier Fernández-Sanjurjo, Alberto Fernández-Costales & José Miguel Arias Blanco (2017). Analysing students’ content-learning in science in CLIL vs. non-CLIL programmes: empirical evidence from Spain, *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism* Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1080/13670050.2017.1294142>
- Kikidou M. & Karatsiori M. (2009) *A Case Study: Attitude and Needs Analysis in a CLIL University Class*. Perugia: Guerra Edizioni.
- Korosidou E. & Deligianni A. (2017). «Ας γνωρίσουμε την Κρήτη»: Ένα πρόγραμμα με τη μέθοδο CLIL στην Αγγλική ως ξένη γλώσσα. *Research Papers in Language Teaching and Learning* Vol. 8, No. 2, February 2017, 9-23 ISSN: 1792-1244 Ανακτήθηκε από: <http://rplt.leap.gr>
- Korosidou E. & Griva E. (2013). My Country in Europe: A Content Based Project for Teaching English as a Foreign Language to Young Learners. *Journal of Language Teaching and Research*.
- Korosidou E. & Griva E. (2016). “It’s the same world through different eyes”: a content and language integrated learning project for young EFL learners. *Colomb.Appl.Linguist.J.* 18(1), pp 116-132
- Korosidou E. & Griva E. (2016). CLIL Approach in Primary Education: Learning about Byzantine Art and Culture through a Foreign Language. *Study in English Language Teaching* ISSN 2329-311X Vol. 2, No. 2, 2014 www.scholink.org/ojs/index.php/se1t

- Leung, C. & Mohan, B. (2004). Teacher formative assessment and talk in classroom contexts: assessment as discourse and assessment of discourse. *Language Testing*, 21 (3), 360-389.
- Lockhart Domeño Edward A. & Lockhart Domeño Wendolyn (2018). Analysis of the Escape the (Class) Room Dynamic for the English (or CLIL) Class. *APAC JOURNAL*.
- Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. and Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, [online] 7, p. Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/42637650/Examining_the_Use_of_an_Educational_Escape_Room_for_Teaching_Programming_in_a_Higher_Education_Setting
- Lorenzo F., Casal S. & Moore P. (2010) The Effects of Content and Language Integrated Learning in European Education: Key Findings from the Andalusian Bilingual Sections Evaluation Project. *Applied Linguistics* 31(3).
- Marsh D. (2012). *Content and Language Integrated Learning (CLIL). A Development Trajectory*. Cordoba: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cordoba.
- Marsh, D. (2002). *CLIL/EMILE. The European dimension. Actions, trends, and foresight potential*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Mattheoudaki, Alexioly & Laskaridou (2015). To CLIL or not to CLIL? The Case of the 3rd Experimental Primary School in Evosmos. *Language Learning/Teaching – Education*
- Mehisto P., Marsh D. & Frigols M.J. (2008). *Uncovering CLIL: Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education*. Oxford: Macmillan Education
- Meyer O. (2010). Towards quality – CLIL: successful planning and teaching strategies. *Pulse*.33.

- Meyer, B. (2009). Designing serious games for foreign language education in a global perspective, στο Méndez-Vilas, A., Mesa González, J., Mesa González, J., & Solano M. A. (ed.), *Research, Reflections and Innovations in Integrating ICT in Education*, Formatex, vol. 2.
- Navés, T. (2009.) “Effective Content and Language Integrated Learning (CLIL) Programmes.” στο *Content and language integrated learning: Evidence from research in Europe*, edited by Yolanda Ruiz de Zarobe and Rosa Maria Jimenez Catalán, 22-40. Bristol: Multilingual Matters.
- Pokrivčáková, S. et al. (2015). *CLIL in Foreign Language Education: e-textbook for foreign language teachers*. Nitra: Constantine the Philosopher University. 282 s. ISBN 978-80-558-0889-5.
- Richards, J., & Rodgers, T. (1997). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Serra, C. (2007). Assessing CLIL at Primary School: A Longitudinal Study. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10(5), 582–602. doi:10.2167/beb461.0
- Van de Craen, P., Mondt, K., Allain, L. and Gao, Y. 2007. Why and how CLIL works. An outline for a CLIL theory στο U. Smit and C. Dalton-Puffer (Eds.) *Current Research on CLIL 2*. Special Issue of VIEWS (Vienna English Working Papers), 16(3): 70-78. Ανακτήθηκε από: http://univie.academia.edu/ChristianeDaltonPuffer/Papers/866562/Current_research_on_CLIL_2
- Willis, J. (1996). A framework for task-based learning. *TESOL Quarterly*, 33, 157-158.
- Xanthou, M. (2011). The impact of CLIL on L2 vocabulary development and content knowledge. *English Teaching: Practice and Critique*, 10(4): 116-126 [21/5/2017 files.eric.ed.gov/fulltext/EJ962609.pdf].

Yi-Ching Huang, (2020), The Effects of Elementary Students' Science Learning in CLIL. *English Language Teaching* 13(2):1

Zafeiriades N. & Kosma G. (2017) The case for geography through CLIL: exploring the linguistic and intercultural potential in Thrace. *Research Papers in Language Teaching and Learning* Vol. 8, No. 2, February 2017, 9-23 ISSN: 1792-1244. Ανακτήθηκε από: <http://rpplt.leap.gr>

Αυγητίδου, Σ. (2011). Η αξιοποίηση των ημερολογίων στην εκπαιδευτική έρευνα δράση: προϋποθέσεις και διαδικασίες, Ανακτήθηκε από: http://www.actionresearch.gr/AR/ActionResearch_Vol2/Issue02_04_p29-48.pdf

Γαλαντόμος Ι. (2012) *Μαθήματα Διγλωσσίας*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο

Γρίβα Ε. & Κωφού Ι. (2019). *Η εναλλακτική αξιολόγηση στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κυριακίδη.

Γρίβα, Ε., & Σέμογλου, Κ. (2015). *Ξένη Γλώσσα και Παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κυριακίδη.

ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ ΦΕΚ 303B/13-03-2003, ΦΕΚ 304B/13-03-2003

Δημητριάδου Κ. (2016). *Νέοι προσανατολισμοί της Διδακτικής. Προσαρμογή της διδασκαλίας στις εκπαιδευτικές προκλήσεις του 21ου αιώνα*. Αθήνα: Gutenberg

Διαμαντίδου Ε. (2017). *Η μεθοδολογία CLIL: Θεωρητικά Ζητήματα και ερευνητικά Δεδομένα στην Ελληνική Κοινωνία*. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ

Emmanouilidou K. & Laskaridou C. (2017) Φυσική Αγωγή με τη μέθοδο CLIL: διδασκαλία του κινητικού λεξιλογίου σε μικρούς μαθητές. *Research Papers in Language Teaching and Learning* Vol. 8, No. 2, February 2017, 9-23 ISSN: 1792-1244 Ανακτήθηκε από: <http://rpplt.leap.gr>

Εγχειρίδιο CLIL της Ε.Ε. για το πρότζεκτ Clil4u. Ανακτήθηκε από: <http://www.languages.dk/archive/clil4u/book/CLILBookGR.pdf>

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2006). *Πρώθηση της πολυγλωσσίας και της εκμάθησης γλωσσών στην Ευρωπαϊκή Ένωση*. Επίσημη Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ζάγκα Ε. (2004). Η συμβολή των μαθημάτων ειδικότητας στη Γλωσσική αγωγή: η διδασκαλία της νέας ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας με έμφαση στο περιεχόμενο των γνωστικών αντικειμένων του αναλυτικού προγράμματος. Θεσσαλονίκη: ΑΠΘ

Κωφού Ι. & Γρίβα Ε. (2018). Επαναπροσδιορίζοντας τη διαδικασία αξιολόγησης των μαθητών στα γλωσσικά μαθήματα: προτάσεις και προοπτικές για εναλλακτικές μεθόδους αξιολόγησης. *4ο Διεθνές Συνέδριο για την Πρώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας*.

Μαρτινοπούλου Μαρία (2019), Η μέθοδος ολοκληρωμένης εκμάθησης περιεχομένου και γλώσσας και ο αντίκτυπός της στη διαπολιτισμική συνείδηση μαθητών δημοτικού και η χρήση της τεχνολογίας. ΑΠΘ, Φιλοσοφική Σχολή. ΜΠΣ Επιστήμες της Γλώσσας και του Πολιτισμού.

Παράρτημα

Σύνδεσμοι για τα escape rooms

Πρώτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Ελλάδα (Travelling to Greece with Aris and Athena)

(<https://view.genial.ly/617eb6a0a692a00ddb09de2/interactive-content-escape-game-aris-and-athena>)

Δεύτερο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Στερεά Ελλάδα (Attica)

(<https://view.genial.ly/6190f72a4243610d5e955880/interactive-content-attica>)

Τρίτο escape room (δωμάτιο απόδρασης) - Νησιά Αιγαίου (Aegean islands)

(<https://view.genial.ly/61916c8c91a5620d7cd1cc03/interactive-content-aegean-islands>)

Τέταρτο escape room - Ελλάδα (Christmas escape while travelling to Greece)

(<https://view.genial.ly/61b98cbddcddcb0de5001dd7/interactive-content-christmas-escape-room>)

Πέμπτο escape room - Κρήτη (Crete)

(<https://view.genial.ly/61d6de92019bb20de6e6814b/interactive-content-crete-escape-room>)

Έκτο escape room - Νησιά Ιονίου (Ionian Islands)

(<https://view.genial.ly/61d871b8019bb20de6e6a7ff/interactive-content-ionian-islands>)

Έβδομο escape room - Πελοπόννησος (Peloponnese)

(<https://view.genial.ly/61ed41ca6b85b90013222042/interactive-content-peloponnese>)

Ένατο escape room - Θεσσαλία (Thessaly)

(<https://view.genial.ly/62024e6a6a87cd0019262650/interactive-content-thessaly>)

Δέκατο escape room – Θράκη (Thrace)

<https://view.genial.ly/62279bf8d4836500119fb0c4/interactive-content-breakout-adventure>)

Ενδέκατο escape room – Μακεδονία (Macedonia)

<https://view.genial.ly/624f0b84678b540013b09e8c/interactive-content-education-escape-room>)

PRE TEST & POST TEST


<https://forms.gle/ZRAZiVAEtmexpvxDA>

<https://forms.gle/WUzxrn1ETcw2UM74A>

GREECE... a quiz!!
Travelling in Greece??

1. **Administrative**


Please, answer the following questions about Greece!



1. How many colours are there in the Greek flag?
No emagapalimio: jufm: jufm: dHk: gup

Three (blue, white, red)
 Two (blue, white)
 One (blue)


2. Greece has 7 administrative districts and 13 regions.



No emagapalimio: jufm: jufm: dHk: gup

True
 False


3. Athens is the capital of Africa and the capital of Greece.



No emagapalimio: jufm: jufm: dHk: gup

True
 False

4. There are corinthian columns in Parthenon.



No emagapalimio: jufm: jufm: dHk: gup

Yes
 No

5. Bessart is a dessert we usually find in Thessaly.



Με απαντήσεις γρήγορα και εύκολα

- True
 False

6. Louisa Place is a place to visit in Central Macedonia.



Με απαντήσεις γρήγορα και εύκολα

- True
 False

7. Minoan civilization is a civilization on...



Με απαντήσεις γρήγορα και εύκολα

- Crete islands
 Aegean islands
 Dode

8. Corfu is an island of the Ionian islands.



Με απαντήσεις γρήγορα και εύκολα

- True
 False

8. Akrotiri is a city with a famous...



Ποιο είναι το πιο διάσημο...

- Λατο
- Σπηλιό
- Φαρό

9. Patra is a city in Western Greece famous for its carnival.



Ποιο είναι το πιο διάσημο...

- Φάρ
- Φάρ

10. On top of huge ... of Meteora Monasteries.



Ποιο είναι το πιο διάσημο...

- Λατο
- Φάρ
- Φάρ

11. There aren't any stone bridges in the region of Epirus.



Ποιο είναι το πιο διάσημο...

- Φάρ
- Φάρ

13. Tseretis is a popular greek dance.



No photographs for public use allowed.

- True
 False
 Add a _____

14. Greeks were the first ones to start the olympic games.



No photographs for public use allowed.

- True
 False

15. Ancient theatre of Epidaure is in Central Greece.



No photographs for public use allowed.

- True
 False

16. Houses of the Aegean islands are...



No photographs for public use allowed.

- green and white

**“Ταξιδεύω μέσα από την αγγλική
γλώσσα στις γειτονιές της
Ελλάδας”: Σχεδιασμός και
εφαρμογή ενός προγράμματος
CLIL στο Δημοτικό Σχολείο**

*ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ
ΚΙΚΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑΣ*

Admin

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι μαθητές κατάλαβαν εξ αρχής τι είναι το pre test και για ποιο λόγο ξεκινούμε με αυτό. Επίσης, το γεγονός ότι επέλεξα να δείξω στους μαθητές με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα τον τρόπο με τον οποίο θα συμπληρώσουν το pre test και τις λεπτομέρειες που θα έπρεπε να προσέξουν ώστε να καταφέρουν να το υποβάλουν με επιτυχία φαίνεται ότι διευκόλυne τη διαδικασία. Οι εικόνες που είχαν ενσωματωθεί στο pre test βοήθησαν τους μαθητές/τριες να αγνοήσουν σε μεγάλο βαθμό το τυχόν άγνωστο λεξιλόγιο και να προχωρήσουν στη συμπλήρωση των ερωτήσεων. Επιπλέον, οι ερωτήσεις κλειστού τύπου φάνηκε ότι βοήθησαν τους μαθητές/τριες να αποβάλλουν το άγχος και την αγωνία που εμφανώς τους είχε καταβάλλει και να νιώσουν την ικανοποίηση της ολοκλήρωσης και επιτυχίας.

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Ορισμένοι μαθητές/τριες φαίνεται ότι κάποιες φορές δυσκολεύτηκαν με το νέο εξειδικευμένο λεξιλόγιο που υπήρχε στο pre test. Έτσι, ανά τακτά χρονικά διαστήματα ρωτούσαν για τη σημασία των άγνωστων λέξεων, αν και τους είχα ήδη εξηγήσει ότι οι εικόνες θα τους καθοδηγήσουν καθώς και ότι πρέπει να μάθουν να υπερπηδούν τέτοιου είδους εμπόδια.

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Οι μαθητές έδειξαν ενδιαφέρον για τον τύπο του ερωτηματολογίου και για το γεγονός ότι ήταν σε ψηφιακή μορφή (Google Forms). Η συμπλήρωση του ερωτηματολογίου έγινε στην αίθουσα των υπολογιστών του σχολείου και αυτό άρεσε ιδιαίτερα στους μαθητές/τριες.

4. Τι θα άλλαζα;

Το pretest πήγε πολύ καλά και κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών καθ' όλη τη διάρκεια της συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου. Δε υπήρχε λόγος να γίνει κάποια αλλαγή, καθώς δεν προέκυψαν προβλήματα. Αν όμως ήταν απαραίτητο, ενδεχομένως να αναδιατύπωνα 1-2 ερωτήσεις ως προς το περιεχόμενό τους.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Η αρχή των παρεμβάσεων με το pre test χαρακτηρίστηκε από ενθουσιασμό τόσο από τους μαθητές όσο και από τη γράφουσα, γεγονός που διασφάλισε τη συμμετοχή των μαθητών/τριών καθώς και το ενδιαφέρον που επέδειξαν.

1^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

1 - GREECE

Ημερομηνία: 03/12/21

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Η 1^η παρέμβαση αποτέλεσε την εισαγωγή στα escape rooms καθώς και τη γνωριμία με τις βασικές έννοιες και το εξειδικευμένο λεξιλόγιο. Οι στόχοι της παρέμβασης φαίνεται ότι επιτεύχθηκαν καθώς οι μαθητές/τριες συμμετείχαν με προσήλωση και ενδιαφέρον σε όλη τη διάρκεια της παρέμβασης, ακόμα και αυτοί/ες που δυσκολεύονται ιδιαίτερα στην αγγλική γλώσσα. Επιπλέον, μπόρεσαν να ανταποκριθούν σε μεγάλο βαθμό στις αποστολές που υπήρχαν στο escape room καθώς και στις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας που δόθηκαν.

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Οι μαθητές/τριες φαίνεται ότι κατανόησαν το σύνολο των κειμενικών ειδών που υπήρχαν ενσωματωμένα σε όλα τα missions του escape room. Ωστόσο, φαίνεται ότι υπήρχαν ορισμένοι όροι σχετικοί με το αντικείμενο της γεωγραφίας που ενδεχομένως να μην εδραιώθηκαν από την πρώτη επαφή. Αναμένεται ότι με την επανάληψη στα επόμενα escape rooms θα ξεκαθαρίσουν στο μυαλό και στη μνήμη των μαθητων/τριών.

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Οι μαθητές/τριες ενθουσιάστηκαν και εξοικειώθηκαν με τη φιλοσοφία και τη λογική των escape rooms. Τους άρεσαν όλα τα παιχνίδια και τα quiz που υπήρχαν ενσωματωμένα και δε δυσανασχέτησαν καθόλου ακόμα και με το πρόστάδιο στο οποίο έγινε η εισαγωγή στη νέα γνώση. Επίσης, ενθουσιάστηκαν με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα.

4. Τι θα άλλαζα στην 1^η παρέμβαση;

Ανταποκρίθηκαν ολοί/ες άμεσα και δε δίστασαν να συμμετέχουν σε όλα τα στάδια του escape room. Ενδεχομένως να απέφευγα την ενσωμάτωση puzzle ως μία από τις δραστηριότητες που υπήρχε σε ένα mission καθώς αποδείχτηκε χρονοβόρο και δύσκληστο για να ολοκληρωθεί στον διαδραστικό πίνακα της τάξης, αν και οι μαθητές έδειξαν ότι το ευχαριστήθηκαν ιδιαίτερα.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Η παρέμβαση αυτή κέντρισε το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών ανέλπιστα. Τελειώνοντας το μάθημα υπήρχε η αίσθηση της επιτυχίας αλλά και της προσμονής για το επόμενο τόσο από τους μαθητές/τριες όσο και από τη γράφουσα!

2^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

2 - ΑΤΤΙΣΑ

Ημερομηνία: 14/12/21

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι στόχοι της 2^{ης} παρέμβασης φαίνεται ότι σε μεγάλο βαθμό επιτεύχθηκαν καθώς το escape room αποτέλεσε κίνητρο για τους μαθητές/τριες ώστε να δείξουν ενδιαφέρον στις λεπτομέρειες που αφορούσαν στη γεωγραφία και στα στοιχεία πολιτισμού που είχαν ενσωματωθεί σε πολλά missions καθώς και στα πολυτροπικά κείμενα που υπήρχαν. Οι μαθητές/τριες ανταποκρίθηκαν άμεσα στις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας που δόθηκαν, χωρίς να δυσανασχετήσουν.

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Σε γενικές γραμμές οι μαθητές/τριες δε δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα σε κάτι γεγονός που επιβεβαιώνεται από τη συμμετοχή και τα σχόλια τους. Ωστόσο, αν και περίμενα ότι το παιχνίδι του εκατομμυριούχου που είχα φτιάξει ειδικά για το συγκεκριμένο escape room στο mission 5 θα αποτελέσει την αγαπημένη τους δραστηριότητα, στην πραγματικότητα δημιούργησε εκνευρισμό σε κάποιους μαθητές/τριες εξαιτίας της επιστροφής στην αρχή του παιχνιδιού κάθε φορά που υπήρχε λανθασμένη απάντηση από κάποιον/α συμμαθητή/τρια!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Η ψηφιακή περιήγηση στο μουσείο της Ακρόπολης αποτέλεσε την απαρχή όμορφων στοχευμένων σε πολιτιστικά θέματα και λεξιλόγιο συζητήσεων. Επιπλέον, τα παιχνίδια που υπήρχαν στον ίδιο ιστότοπο αποτέλεσαν εμπνευση αλλά και πηγή γνώσης για τους μαθητές/τριες. Τέλος εξέφρασαν ιδιαίτερα θετικά σχόλια για τον γρίφο της τελικής αποστολής!

4. Τι θα άλλαζα στη 2^η παρέμβαση;

Θα προσπαθούσα να αναπροσαρμόσω το παιχνίδι του εκατομμυριούχου ή να τροποποιήσω τις συνδέσεις του για να είναι λιγότερο χρονοβόρο και για να αποφύγω τα σχόλια που κατά περιπτώσεις συνόδευαν τις λανθασμένες απαντήσεις μαθητών!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Ασύγκριτη η σπίθα στα μάτια των μαθητών όταν ακούν τη φράση “ready for the escape room?” καθώς και όταν βρίσκουν το κλειδί που θα τους οδηγήσει στο επόμενο escape room!

3^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

3 – AEGEAN ISLANDS

Ημερομηνία: 17/12/21

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Η 3^η παρέμβαση κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών που συμμετείχαν με προσήλωση. Φαίνεται πλέον ότι το εξειδικευμένο λεξιλόγιο στη γλώσσα στόχο αρχίζει να εδραιώνεται και αρχίζει να ξεκαθαρίζει η νέα γνώση στο γνωστικό αντικείμενο της γεωγραφίας καθώς και βασικές έννοιες στο γνωστικό αντικείμενο του πολιτισμού σε συνδυασμό με την ιστορία. Επιπλέον, οι μαθητες/τριες ανταποκρίνονται σε μεγάλο βαθμό στις αποστολές που υπάρχουν στο escape room καθώς και στις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας!

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Δεν υπήρχε κάτι που να δυσκόλεψε τους μαθητές σε αυτό το escape room. Έδειξαν όμως με τα σχόλιά τους ότι θα ήθελαν το escape room να έχει διαφορετική δομή ή και διάρθρωση από τα προηγούμενα που είχαν ήδη ολοκληρώσει!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Τους άρεσαν σίγουρα τα παιχνίδια που υπήρχαν ενσωματωμένα καθώς και οι δραστηριότητες που υπήρχαν στα φύλλα εργασίας (βλ. figurines). Ιδιαίτερα θετικά σχολίασαν και τα γραφικά που υπήρχαν, τις φωτογραφίες και τα bitmojis!

4. Τι θα άλλαζα στην 3^η παρέμβαση;

Σε αυτή την παρέμβαση θα επιχειρούσα να αλλάξω το template και τη δομή από το escape room ώστε να ανταποκριθώ με τη δημιουργία μου στις απαιτήσεις των μαθητών/τριών που σχολίασαν το συγκεκριμένο γεγονός.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Άλλο ένα escape room έφτασε στο τέλος του! Επιτυχία θεωρείται και το γεγονός ότι οι μαθητές/τριες αν και έδειξαν ότι θα επιθυμούσαν μία αλλαγή στη διάρθρωση και τη δομή, ωστόσο βρήκαν πολλά θετικά για να σχολιάσουν που τους/τις προέτρεψαν να ολοκληρώσουν την παρέμβαση με όμορφες δημιουργίες που κοσμούν το κολάζ της τάξης μας!

4^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

4 SPECIAL EDITION - CHRISTMAS

Ημερομηνία: 21/12/21

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι μαθητές/τριες ήρθαν σε επαφή με την περίοδο των Χριστουγέννων και γνώρισαν μέσα από διάφορα πολιτισμικά στοιχεία περιοχές της πατρίδας μας!

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Δεν υπήρχε κάποια δυσκολία!
Αντίθετα, οι μαθητές/τριες δε σταμάτησαν να δείχνουν τη χαρά τους για αυτό το escape room με κάθε ευκαιρία!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Οι μαθητές/τριες ενθουσιάστηκαν με όλες τις δραστηριότητες! Δε σταμάτησαν να εκφράζουν τον ενθουσιασμό τους τόσο για τα παιχνίδια που υπήρχαν ενσωματωμένα όσο και για τη διάρθρωση του escape room που ήταν διαφορετική από όλα τα υπόλοιπα!

4. Τι θα άλλαζα στην 4^η παρέμβαση;

Δε θα άλλαζα κάτι! Θα προσπαθούσα να βρω τον τρόπο να ακολουθήσω αυτή την προσέγγιση που έδωσε ξανά ώθηση στους μαθητές/τριες να ανταποκριθούν στα νέα escape rooms!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Αν και δεν ήταν στο πρόγραμμα ένα escape room με τέτοια θεματολογία, οι μαθητές/τριες το ζήτησαν την εβδομάδα πριν το κλείσιμο των σχολείων για τα Χριστούγεννα και έτσι προχώρησα άμεσα στη δημιουργία του! Τελικά, δεν έτυχε... πέτυχε!

5^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

5 - CRETE

Ημερομηνία: 11/01/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι στόχοι που είχαν τεθεί πριν τη δημιουργία του escape room επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Οι μαθητές/τριες φαίνεται ότι είναι πλέον πιο εξοικειωμένοι/ες με την ορολογία που είχαμε γνωρίσει στα προηγούμενα escape rooms και αυτό έδινε την αυτοπεποίθηση να ανταποκριθούν με ευκολία και διάθεση στη νέα γνώση, την οποία έδειξαν ότι ήταν σε θέση να οικοδομήσουν σιγά σιγά φτάνοντας σε πολύ ικανοποιητικό σημείο. Επιπλέον, αυτό το escape room φαίνεται ότι -χάρη στη νέα διάρθρωση αλλά και στο νέο template που είχε- βοήθησε τους μαθητές/τριες να μείνουν προσηλωμένοι/ες στον στόχο τους δίνοντάς τους ξεκάθαρο κίνητρο.

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Δε δυσκολεύτηκαν σε κάτι, ούτε και δυσανασχήτησαν σε κάποιο κουίζ ή δραστηριότητα! Αντίθετα, ολοκλήρωσαν αυτό το escape room με χαρά και θετική διάθεση!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Μεγάλο ενθουσιασμό δημιούργησε όλο το νέο template του συγκεκριμένου escape room! Επίσης, η ιδέα στην οποία βασίστηκε (το μουσείο του Ηρακλείου από το οποίο είχαν κλαπεί πίνακες) φάνηκε ότι εξίταρε τους μαθητές/τριες ιδιαίτερα! Κάθε νέο στοιχείο της Κρήτης με το οποίο ερχόντουσαν σε επαφή ακολουθούνταν από θετικά σχόλια και επιφωνήματα θαυμασμού και ενδιαφέροντος! Όλοι ήξεραν να πουν κάτι για την Κρήτη, αλλά και όλοι έμαθαν κάτι καινούριο!!!!

4. Τι θα άλλαζα στην 5^η παρέμβαση;

Θεωρώ ότι το συγκεκριμένο escape room στέφθηκε με επιτυχία, οπότε δε θα τολμούσα να προχωρήσω σε κάποια αλλαγή ή παρέμβαση!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Θέλοντας να ανταποκριθώ στις προσδοκίες τους, -μετά την επιτυχία του special Christmas edition- νομίζω ότι τελικά βρεθήκαμε όλοι μπροστά στο καλύτερο escape room... μέχρι στιγμής!

6^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

6 – IONIAN ISLANDS

Ημερομηνία: 18/01/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι μαθητές/τριες σίγουρα ξεκαθάρισαν βασικές γεωγραφικές έννοιες και όρους και έτσι ήταν ξεκάθαρες οι νέες πληροφορίες για το συγκεκριμένο γεωγραφικό διαμέρισμα. Ως προς τα πολιτισμικά στοιχεία, υπήρξε μία πρώτη επαφή που αφήνει περιθώρια εξέλιξης ή και ενδεδειγμένης έρευνας και μελέτης (βλ. Ιθάκη, Καβάφης).

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Υπήρχαν κάποιες αστοχίες σε συγκεκριμένες συνδεσμολογίες που φαίνεται ότι δυσχέραιναν την ομαλή και εύκολη ολοκλήρωση του escape room, τόσο ως προς τον χρόνο όσο και ως προς τις πληροφορίες και τη συνοχή!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Εξέφρασαν θετικά σχόλια ως προς τους ήχους και τη μουσική που είχε ενσωματωθεί, ως προς τα κουίζ και τα παιχνίδια (μεγεθυντικός φακός).

4. Τι θα άλλαζα στην 6^η παρέμβαση;

Αν και από την αρχή ήταν ξεκάθαρο στο μυαλό μου ότι θα ασχοληθώ με την Ιθάκη του Καβάφη (πέραν των γεωγραφικών στοιχείων του α μέρους), ωστόσο, κατά τη δημιουργία του αλλά και κατά την εφαρμογή του φάνηκε ότι οι μαθητές/τριες δεν ήταν έτοιμοι να ανταποκριθούν σε τέτοιου είδους πολιτισμική προσέγγιση! Ενδεχομένως να ήταν πιο εύκολη αυτή η επιλογή με μαθητές/τριες μεγαλύτερων τάξεων. Επιπλέον, οι προβληματικές συνδεσμολογίες δυσχέραιναν την ομαλή και ανεμπόδιστη ολοκλήρωσή!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Υπήρξε μία αίσθηση τόσο από τους μαθητές όσο και από τη γράφουσα ότι θα μπορούσαμε και ακόμα καλύτερα! Ο εχθρός του καλού είναι ο καλύτερος!!!

7^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

7- THE PELOPONNESE

Ημερομηνία: 03/02/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι μαθητές/ τριες συνέχισαν να οικοδομούν τη νέα γνώση χρησιμοποιώντας τις προϋπάρχουσες εμπειρίες και πληροφορίες ως προς το περιεχόμενο για τη γεωγραφία. Τα πολιτισμικά στοιχεία επιχειρήθηκε να μελετηθούν μέσα από την Αρχαία Ολυμπία και τους Ολυμπιακούς αγώνες που αποτελούν προσφιλές για τους μαθητές/τριες θέμα. Το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου αποτέλεσε την πρώτη αναφορά στην αντίστοιχη ορολογία.

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Δεν υπήρξε κάποια δυσκολία αλλά ούτε και κάποιο πρόβλημα κατά την παρέμβαση.

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Το νέο template και ο νέος τρόπος σκέψης σε αυτό το escape room φαίνεται ότι αποτέλεσε κίνητρο για τους μαθητές/τριες οι οποίοι/ες δε σταμάτησαν να εκφράζουν τον ενθουσιασμό τους για όλες τις δραστηριότητες που τους οδηγούσαν στο κλειδί, οι οποίες εκτός από διασκέδαση προσέφεραν μέσα από τα διάφορα κειμενικά είδη και παιχνίδια νέα γνώση και εξοικείωση με τη γλώσσα και τα θεματικά γνωστικά πεδία που ενσωματώνει.

4. Τι θα άλλαζα στην 7^η παρέμβαση;

Όλα κύλισαν εξαιρετικά. Δε θεωρώ ότι υπήρχε λόγος αλλαγής ή διόρθωσης!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Προφανώς κάθε καινούρια προσέγγιση αφήνει στους μαθητές/τριες την αίσθηση της επιτυχίας και της ολοκλήρωσης! The sky is the limit!

8η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

8 - EPIRUS

Ημερομηνία: 17/02/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Το συγκεκριμένο escape room κατάφερε να ανταποκριθεί πλήρως στους στόχους που είχαν τεθεί κατά τον σχεδιασμό του. Οι μαθητές/τριες έχουν ήδη εξοικειωθεί με το λεξιλόγιο σε θέματα γεωγραφίας και έτσι οι νέοι όροι ήταν εύκολο να εισαχθούν. Ως προς τα πολιτισμικά στοιχεία, τα γεφύρια και η ιστορία τους φάνηκε ότι ενέπνευσαν τους μαθητές να προχωρήσουν στα φύλλα εργασίας με ενδιαφέρουσες κατασκευές!

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Οι μαθητές/τριες δεν αντιμετώπισαν κάποια δυσκολία, ούτε και δυσανασχήτησαν για κάποια δραστηριότητα ή παιχνίδι που υπήρχε ενσωματωμένο. Οι νέες ορολογίες στα ποικίλα πολυτροπικά κείμενα πλαισιώθηκαν από οπτικοακουστικό υλικό που διευκόλυνε τη διαδικασία!

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Σε αυτό το escape room επιλέχθηκαν δραστηριότητες, κουίζ και παιχνίδια που είχαν χρησιμοποιηθεί στο escape room των Ιονίων Νήσων, όπου υπήρχαν κάποια προβλήματα στις συνδεσμολογίες και στη συνοχή. Αυτή τη φορά όλα ήταν σωστά σχεδιασμένα και οι μαθητές/τριες εντυπωσιάστηκαν από το παιχνίδι με το μεγεθυντικό φακό, το οποίο δεν είχαν ευχαριστηθεί ιδιαίτερα την προηγούμενη φορά. Επιπλέον, τους άρεσε ιδιαίτερα το κομμάτι με τα παραδοσιακά τραγούδια που είχε ενσωματωθεί σε κουίζ. Τέλος, το κρυμμένο κλειδί πίσω από αντικείμενα που έπρεπε να μετακινηθούν τράβηξε το ενδιαφέρον όλων και δημιούργησε κλίμα ενθουσιασμού!

4. Τι θα άλλαζα στην 8^η παρέμβαση;

Δεν υπήρξε κάτι που να προβλημάτισε ή να δημιουργήσει δεύτερες σκέψεις σε εμένα ή στους μαθητές/τριες!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Never give up! Οι προσπάθειες απέδωσαν καρπούς!!!

9^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

9 - THESSALY

Ημερομηνία: 10/03/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Αυτό το escape room ήταν από τα πιο αποτελεσματικά, τουλάχιστον ως προς την επίτευξη των στόχων που τέθηκαν κατά τον σχεδιασμό της παρέμβασης! Εκτός από τα γεωγραφικά στοιχεία -που με τον καιρό εδραιώθηκαν και πλέον είναι εύκολο για τους μαθητές/τριες να τα ανακαλέσουν αλλά και να τα χρησιμοποιήσουν-, τα πολιτισμικά στοιχεία για το αρχαίο θέατρο της Λάρισας φάνηκαν στους μαθητές πιο οικεία αφού είχαν ήδη έρθει σε επαφή με το θέατρο της Επιδαύρου σε παλαιότερο escape room!

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Το μόνο που ίσως καθυστέρησε τους μαθητές ήταν ότι άργησαν να βρουν τα στοιχεία που έπρεπε να μετακινήσουν ή να σύρουν για να βρουν το κλειδί. Ωστόσο, ήταν ένα από τα σημεία που τους διασκέδασε πολύ...

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Τους άρεσε πολύ, και το εξέφρασαν με πολλά σχόλια, η διάρθρωση και το template που παρέπεμπε μυστήριο που πρέπει να λύσουν!

4. Τι θα άλλαζα στην 9^η παρέμβαση;

Η παρέμβαση κύλησε πολύ ομαλά! Δεν προέκυψε κανένα θέμα, ούτε υπήρχε κάτι που σκέφτηκα ότι θα μπορούσε να είχε σχεδιαστεί διαφορετικά!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

It was a mystery and they were excited to solve it!

10^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

10 - THRACE

Ημερομηνία: 15/03/22

1. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι στόχοι που τέθηκαν κατά τον σχεδιασμό επιτεύχθηκαν σίγουρα ως προς τα γεωγραφικά στοιχεία και την εξοικείωση με αυτά στη γλώσσα στόχο. Ως προς τα πολιτισμικά στοιχεία μπορώ να πω ότι οι μαθητές/τριες γνώρισαν σίγουρα την κουλτούρα και τον πολιτισμό της Θράκης σε ένα πρώτο επίπεδο που θεωρώ ότι μπορεί να αποτελέσει τη βάση για περαιτέρω εξάσκηση και βελτίωση τόσο γνωστικά όσο και επικοινωνιακά!

2. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Οι μαθητές/τριες ήρθαν πρώτη φορά σε επαφή με τον πολιτισμό της Θράκης, οπότε τους ήταν δύσκολο να αντιληφθούν εξ αρχής τα θρησκευτικά και γεωπολιτικά στοιχεία που προέκυψαν ακόμα και από τις φωτογραφίες που το πλαισίωσαν. Ωστόσο, αυτό δε δυσχέρανε τη διαδικασία, αλλά τη διεύρυνε και την έκανε ενδιαφέρουσα. Όμως, ένα ηχητικό εφέ που είχα προσθέσει ώστε να δίνει την αίσθηση της πτήσης με αεροπλάνο ενόχλησε τους μαθητές/τριες.

3. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Τους άρεσαν ιδιαίτερα τα κουίζ και το βίντεο για τον φάρο της Αλεξανδρούπολης!

4. Τι θα άλλαζα στη 10^η παρέμβαση;

Θα άλλαζα σίγουρα το ηχητικό εφέ με τον ήχο του αεροπλάνου που φαίνεται ότι αποσυντόνιζε τους μαθητές/τριες!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

To make the flight to Thrace more enjoyable maybe I should just turn the sound off...???

11^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

11 - MACEDONIA

Ημερομηνία: 01/04/22

5. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Άλλο ένα πολύ αποδοτικό escape room ως προς την επίτευξη των στόχων που τέθηκαν κατά τον σχεδιασμό της παρέμβασης! Τόσο τα γεωγραφικά στοιχεία - που με τον καιρό εδραιώθηκαν και πλέον είναι εύκολο για τους μαθητές/τριες να τα ανακαλέσουν και να τα χρησιμοποιήσουν-, τα πολιτισμικά στοιχεία τη Μακεδονία φάνηκαν ιδιαίτερα ενδιαφέροντα για τους μαθητές/τριες πιο οικεία προφανώς επειδή αφορούσαν στον τόπο τους και τους ήταν οικεία!

6. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Δεν υπήρχε κάτι που φάνηκε να δυσκολεύει τους μαθητές/τριες! Η θεματολογία και τα νέα πολιτισμικά και γεωγραφικά δεδομένα φάνηκαν να τους ενδιαφέρουν ιδιαίτερα!

7. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Τους άρεσαν πολύ τα κουίζ και τα παιχνίδια! Ιδιαίτερα θετικά εκφράστηκαν και για το δίπλωμα που υπήρχε στο τέλος του escape room!

8. Τι θα άλλαζα στην 9^η παρέμβαση;

Δεν προέκυψε κανένα θέμα, ούτε υπήρχε κάτι που σκέφτηκα ότι θα μπορούσε να είχε σχεδιαστεί διαφορετικά! Η παρέμβαση ολοκληρώθηκε με αισθήματα ικανοποίησης και επιτυχίας!

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

Κυρία, το ξέρουμε ότι ολοκληρώσαμε όλα τα escape rooms αλλά μπορούμε να φτιάξουμε ακόμα ένα, ή να φτιάξουμε ένα μαζί, ή να κάνουμε ένα μόνο για την Αριδαία, ή ...

5. Σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν οι στόχοι που έθεσα;

Οι μαθητές κατάλαβαν εξ αρχής για ποιο λόγο θα πρέπει να ολοκληρώσουμε τις παρεμβάσεις με ένα post test. Προχώρησαν άμεσα στη συμπλήρωσή του, χωρίς να διαμαρτυρηθούν ή να αγχωθούν! Αντίθετα ένιωθα ότι είχαν την έκφραση της ολοκλήρωσης και της επιτυχίας στο πρόσωπό τους γεγονός που μου επιβεβαίωσε την επίτευξη των στόχων που είχαν τεθεί. Επιπλέον, τα αποτελέσματα επιβεβαιώνουν ότι οι στόχοι επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό! Η τελική αξιολόγηση ήταν κάτι που τους/τις ευχαρίστησε ιδιαίτερα!

6. Τι δυσκόλεψε τους μαθητές περισσότερο;

Υπήρχαν από λίγους μαθητές/τριες κάποιες ερωτήσεις για τη σημασία των άγνωστων λέξεων στην αρχή της συμπλήρωσης μόνο!

7. Τι άρεσε περισσότερο στους μαθητές;

Έδειξαν και πάλι ενδιαφέρον για τον τύπο του ερωτηματολογίου και για το γεγονός ότι ήταν σε ψηφιακή μορφή (Google Forms). Η συμπλήρωση του ήταν γρήγορη και ανεμπόδιστη.

8. Τι θα άλλαζα;

Το posttest πήγε πολύ καλά. Δε υπήρχε λόγος να γίνει κάποια αλλαγή, καθώς δεν προέκυψαν προβλήματα.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΤΙΚΟ ΣΧΟΛΙΟ

... All good things come to an end!!!

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ/ΤΡΙΩΝ

Το ταξίδι μας στις γειτονιές της Ελλάδας μέσα από 11 escape rooms!!!

1. Τι σου άρεσε;

.....

.....

.....

.....

2. Υπήρχε κάτι που σε δυσκόλεψε;

.....

.....

.....

.....

3. Τι άλλο θα ήθελες να κάνεις κατά τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού;

.....

.....

.....

.....

4. Θα ήθελες να ξανακάνεις ένα τέτοιο ψηφιακό ταξίδι σε όλη την Ελλάδα;

.....

.....

.....

.....

Εας ευχαριστώ πολύ για τη συμμετοχή σας και το ενδιαφέρον με το οποίο ανταποκριθήκατε σε αυτή τη διαδρομή στα θ γεωγραφικά διαμερίσματα της Ελλάδας. Εύχομαι αυτό το ψηφιακό ταξίδι μας να είναι η αρχή μιας νέας διαδρομής και νέων προοπτικών στην αγγλική γλώσσα και στον κόσμο της μάθησης!!!

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ Padlet (Διαμορφωτική Αξιολόγηση Μαθητών/τριών)

<https://padlet.com/mkikidou/wxbml56s95nbp4kj>