

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Ενισχύοντας τη γλωσσική επίδοση των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία μέσω καινοτόμων τεχνολογικών παρεμβάσεων

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ	ΕΛΙΣΑΒΕΤ	ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ
ΚΟΣΜΑΣ	ΚΙΟΥΡΤΗ	ΒΡΑΣΙΔΑΣ
Υπεύθυνος Τμήματος Εκπαίδευσης, CARDET	Λέκτορας (μ.α), Πανεπιστήμιο Λευκωσίας	Εκτελεστικός Διευθυντής CARDET
Λέκτορας (μ.α.), Πανεπιστήμιο Λευκωσίας	ΣΕΠ, Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου	Καθηγητής, Πανεπιστήμιο Λευκωσίας

Περίληψη

Τα παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία αντιμετωπίζουν συχνά πολλαπλές δυσκολίες στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας και στην ενσωμάτωσή τους στο κυπριακό σχολικό γίγνεσθαι. Αυτά τα παιδιά καλούνται να επεξεργαστούν την ακαδημαϊκή γλώσσα στο σχολικό τους περιβάλλον χωρίς να την έχουν κατακτήσει και ενδεχομένως χωρίς να έχουν κατανοήσει πλήρως τη σχολική νόρμα και τις κοινωνικές και ακαδημαϊκές πρακτικές που ακολουθούνται. Είναι σημαντικό, επομένως, η κάθε προσπάθεια για διδασκαλία της γλώσσας να συνδέεται με τις σχολικές τους εμπειρίες τόσο σε κοινωνικό όσο και σε ακαδημαϊκό επίπεδο και να είναι εμπλουτισμένη με διάφορες καινοτόμες μεθόδους διδακτικής πρακτικής που να βασίζονται στην τεχνολογία. Το παρόν κεφάλαιο παρουσιάζει τον σχεδιασμό και την εφαρμογή του ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ, εστιάζοντας στις καινοτόμες τεχνολογικές παρεμβάσεις, όπως η ψηφιακή πλατφόρμα, η σχετική εφαρμογή σε κινητές συσκευές και οι ψηφιακές παιχνιδικές δραστηριότητες, οι οποίες σχεδιάστηκαν συγκεκριμένα για τους σκοπούς της διδασκαλίας της ελληνικής σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία και εφαρμόστηκαν σε 62 σχολεία στην Κύπρο κατά τις σχολικές χρονιές 2016-2020. Το ψηφιακό περιβάλλον, η εφαρμογή και οι παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες δημιουργήθηκαν και σχεδιάστηκαν με στόχο να εμπλουτίσουν τη μαθησιακή εμπειρία των παιδιών και να ενισχύσουν την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Η ενσωμάτωση των παραπάνω, βασίζεται είτε σε παγιωμένες και αποτελεσματικές είτε σε σύγχρονες και πειραματικές γλωσσοδιδασκτικές προσεγγίσεις. Η σημαντικότητα του παρόντος κεφαλαίου λοιπόν, έγκειται στην παρουσίαση των τεχνικών σχεδίασης του προγράμματος και της ανάπτυξης και εφαρμογής των τεχνολογικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο της διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία στο εκπαιδευτικό σύστημα της Κύπρου.

Λέξεις-κλειδιά: διδασκαλία της ελληνικής, δεύτερη γλώσσα, μεταναστευτική βιογραφία, παιχνίδια, παιχνιδοποίηση, διδασκαλία μέσω τεχνολογίας

1. Εισαγωγή

Το παρόν κεφάλαιο αφορά στην ανασκόπηση του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας σε παιδιά, που είναι Υπήκοοι Τρίτων Χωρών (ΥΤΧ), τα οποία φοιτούσαν στη Δημοτική και τη Μέση Εκπαίδευση κατά τις σχολικές χρονιές 2016-2020. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα υλοποιήθηκε από τον εκπαιδευτικό και ερευνητικό οργανισμό CARDET (www.cardet.org) και σε αυτό συμμετείχαν ως εταίροι το Πανεπιστήμιο Frederick και η εταιρεία INNOVADE. Στην επιτυχή εφαρμογή του συνέβαλε σημαντικά η Διεύθυνση Δημοτικής Εκπαίδευσης του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου.

Στο εν λόγω πρόγραμμα έλαβαν μέρος συνολικά 62 σχολεία Δημοτικής και Μέσης εκπαίδευσης, 1079 παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία και 50 εκπαιδευτικοί. Το πρόγραμμα είναι ειδικά σχεδιασμένο και δομημένο για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας και κατ' επέκταση του εγγραμματοσμού παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία. Απώτερος στόχος του προγράμματος, πέραν από την κατάκτηση της ελληνικής, είναι η ομαλή ένταξη της ομάδας-στόχου στο σχολικό περιβάλλον, αλλά και στην κυπριακή κοινωνία γενικότερα, η επίτευξη του οποίου θα μειώσει τον κίνδυνο του κοινωνικού αποκλεισμού. Κατά την εφαρμογή του αξιοποιήθηκε πλούσιο διδακτικό και υποστηρικτικό υλικό, προσαρμοσμένο στις ιδιαίτερες ανάγκες των παιδιών ΥΤΧ. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη διδακτική πρακτική, ως μέσο ενίσχυσης της διδασκαλίας, εμπλουτισμού της προϋπάρχουσας γνώσης και διευκόλυνσης της συνεργασίας μεταξύ των παιδιών. Οι εκπαιδευτικοί και τα παιδιά είχαν στη διάθεσή τους ποικίλες πηγές μάθησης και εργαλεία (π.χ., αναλυτικά σχέδια μαθήματος για κάθε διδακτική ενότητα, διδακτικά εγχειρίδια, υποστηρικτικό υλικό, διαδικτυακά εργαλεία, ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες).

Πριν από την έναρξη των μαθημάτων, όλοι οι εκπαιδευτικοί, συμμετείχαν σε μία σειρά από επιμορφώσεις σχετικές με τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Στις επιμορφώσεις παρουσιάστηκαν διάφορες σύγχρονες πρακτικές, οι οποίες σχετίζονται με το εν λόγω εγχείρημα και εστιάζουν στη χρήση της τεχνολογίας κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας.

Στο παρόν κεφάλαιο γίνεται μια προσπάθεια ανασκόπησης του έργου, με την παράθεση στοιχείων που προέκυψαν από την εφαρμογή του προγράμματος: συζητούνται οι τεχνικές σχεδίασης, ανάπτυξης και εφαρμογής του εκπαιδευτικού υλικού (συμβατικού και ψηφιακού) και των τεχνολογικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο της διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία. Οι ενότητες που ακολουθούν εστιάζουν σε σύντομη ανασκόπηση της βιβλιογραφίας και των παιδαγωγικών θεωριών στις οποίες στηρίχθηκε το πρόγραμμα. Ακολούθως, παρουσιάζεται αναλυτικά το εκπαιδευτικό πρόγραμμα *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* με βασικούς άξονες τον επιστημονικό σχεδιασμό του προγράμματος, τις παιδαγωγικές προσεγγίσεις, τις διδακτικές μεθόδους που ακολουθήθηκαν, τον σχεδιασμό και δημιουργία των ψηφιακών παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων, της ψηφιακής πλατφόρμας και της εφαρμογής σε κινητές συσκευές. Το παρόν κεφάλαιο ολοκληρώνεται με συζήτηση και προτάσεις για μελλοντική εξέλιξη του προγράμματος.

2. Ανασκόπηση της βιβλιογραφίας—Θεωρητικές προσεγγίσεις

2.1. Η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία

Η συνύπαρξη διαφορετικών πολιτισμών και οι διαρκώς αυξανόμενες απαιτήσεις των σύγχρονων κοινωνιών έχουν αναδείξει την ανάγκη της διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης

γλώσσας όχι ως στατικού προϊόντος, που βασίζεται και δομείται πάνω σε συγκεκριμένους γραμματικό-συντακτικούς κανόνες, αλλά ως δυναμικού σημειωτικού συστήματος, του οποίου η λειτουργική χρήση προϋποθέτει προσαρμογή γλωσσικών στρατηγικών στις εκάστοτε επικοινωνιακές περιστάσεις. Μια από τις πιο σύγχρονες θεωρίες της γλωσσοδιδασκτικής για τη δεύτερη ή ξένη γλώσσα, αποτελεί η κοινωνικο-πολιτισμική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία η γλώσσα δεν αντιμετωπίζεται ως ένα αυθαίρετο και μεμονωμένο φαινόμενο, αλλά ως κοινωνικό φαινόμενο και έτσι αξιοποιείται μέσα από κείμενα ενταγμένα στο κοινωνικο-πολιτισμικό συγκείμενο (Street, 1993, 1995).

Κατά τη διδακτική διαδικασία, η μελέτη της γλώσσας εστιάζεται στο κείμενο, παρά στην πρόταση μέσα από πολυεπίπεδες οπτικές. Η γλώσσα αναλύεται μέσα από τη σχέση κειμένου (text), συγκειμένου (context) και του κειμενικού είδους (genre) (Halliday, 1978, 2007), δηλαδή της σταδιακής, στοχοθετημένης/στοχευμένης κοινωνικής διαδικασίας, που αποσκοπεί στην επιτυχημένη πρόσληψη, ανάγνωση και συγγραφή κειμένων από το σχολείο στον επαγγελματικό χώρο, αλλά και σε διάφορες άλλες κοινωνικές δραστηριότητες (Martin, 2000). Συγκεκριμένα, εξετάζονται τα κειμενικά, γλωσσικά και υφολογικά χαρακτηριστικά των κειμένων, η κατάσταση επικοινωνίας κατά την οποία δημιουργήθηκε το εκάστοτε κείμενο (Christie & Unsworth, 2005) και κατ' επέκταση οι σημειωτικοί τρόποι οι οποίοι διαπλέκονται σε αυτά (Kress & Van, 2001).

Η γλωσσοδιδασκτική και ο γραμματισμός σε συνάρτηση με τις νέες τεχνολογίες ενσωματώνουν και τις έννοιες της πολυτροπικότητας και του πολυγραμματισμού. Δηλαδή, της «ποικιλίας των μορφών κειμένου που έχουν σχέση με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των πολυμέσων, αλλά και της ποικιλίας μορφών κειμένου που παράγονται μέσα σε μια πολύγλωσση και πολιτισμική κοινωνία» (Χατζησαββίδης, 2003, σ. 115). Ο γραμματισμός λοιπόν σε αυτό το πλαίσιο, συνιστά μια πολύμορφη και πολυτροπική διαδικασία δημιουργίας και μετασχηματισμού των σημείων και των κειμένων ανάλογα με τα υφιστάμενα στον περιβάλλοντα μαθησιακό και κοινωνικό χώρο δεδομένα, τα ενδιαφέροντα και τις προσδοκίες των εμπλεκομένων στη μαθησιακή διαδικασία (Gee, 2008; Lankshear & Knobel, 2006; New London Group, 1996). Τα κείμενα προσεγγίζονται ως πολυεπίπεδα, πολυτροπικά και πολύσημα, σημειωτικά προϊόντα, μέσα από τα οποία τα παιδιά αποκτούν και εφαρμόζουν δεξιότητες κατασκευής νοήματος σε διαφορετικά πολιτισμικά-κοινωνικά συγκείμενα καθώς και ικανότητες χρήσης αλφαβητικών αλλά και πολυτροπικών αναπαραστάσεων (Cope & Kalantzis, 2000).

Ιδιαίτερη συνεισφορά στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας —ως προς την κατάκτηση της ακαδημαϊκής γλώσσας— κατέχει και το μοντέλο του Cummins (2000, 2003), το οποίο συνδέεται με τρεις γλωσσικές όψεις. Η πρώτη όψη αφορά τη συνομιλική ευχέρεια (conversational fluency), δηλαδή την ικανότητα να μπορεί να διεξάγει ένα άτομο μια συνομιλία σε περιστάσεις οικειότητας και επαφής πρόσωπο με πρόσωπο, χρησιμοποιώντας λέξεις υψηλής συχνότητας, απλές λεξικογραμματικές δομές και υποστήριξη του νοήματος με διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους, όπως χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου κ.λπ. Η δεύτερη όψη σχετίζεται με τις διακριτές γλωσσικές δεξιότητες που εστιάζουν στις ειδικές φωνολογικές και γραμματικές γνώσεις, τις γνώσεις που σχετίζονται με τη γραφή και την ανάγνωση, τις οποίες αποκτούν τα παιδιά μέσα από τη συστηματική διδασκαλία και την εξοικείωση με τον γραπτό λόγο. Η τελευταία όψη αναφέρεται στην ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα, η οποία περιλαμβάνει τη γνώση του λιγότερο συχνού λεξιλογίου και την ικανότητα ερμηνείας και παραγωγής σύνθετης προφορικής και γραπτής γλώσσας (Cummins, 2003, σσ.104-105).

Η γλωσσοδιδασκτική και ο γραμματισμός στο πλαίσιο της διδασκαλίας και εκμάθησης μιας δεύτερης γλώσσας μπορεί να λειτουργήσει ακόμη αποδοτικότερα μέσα από την εφαρμογή διδακτικών μεθόδων, όπως η δημιουργία αυθεντικών διαδραστικών και ψηφιακών περιβαλλόντων, τα οποία ενισχύουν τα κίνητρα των παιδιών, την ενσώματη μάθηση, την παιχνιδοκεντρική μάθηση και τη δραστηριοκεντρική μέθοδο. Στην ενσώματη μάθηση (Schmidt, Benzinger, Wallman-Jones, Mavilidi, Lubans, Revalds, & Paas, 2019) τα παιδιά εμπλέκονται κιναισθητικά με όλες τις αισθήσεις και δρουν με τη χρήση του σώματός τους. Μέσα από την ενσώματη μάθηση παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά να κάνουν αυθεντική χρήση της γλώσσας, με στόχο τη μετάδοση επικοινωνιακών μηνυμάτων που δεν εστιάζουν σε συγκεκριμένα γλωσσικά στοιχεία και γραμματικά φαινόμενα (Toumpaniari, Loyens, Mavilidi, & Paas, 2015; Kosmas, Ioannou & Zaphiris, 2019).

Η δραστηριοκεντρική μέθοδος αφορά την ενασχόληση των παιδιών με σχεδιασμένες ασκήσεις επίλυσης δραστηριοτήτων, που ενισχύουν την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, το ενδιαφέρον και τη συμμετοχικότητα κατά τη διδακτική διαδικασία. Η εστίαση αφορά στην επίλυση δραστηριοτήτων/προβλημάτων μέσα από τρία στάδια, χωρίς ωστόσο να δίνεται έμφαση στους λεξικογραμματικούς ή συνακτικούς στόχους της δραστηριότητας (Willis, 1996). Το πρώτο στάδιο αφορά μια σύντομη εισαγωγή στο προς επεξεργασία θέμα. Σκοπός είναι η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος και της προϋπάρχουσας γνώσης των παιδιών στη θεματική των δραστηριοτήτων. Στο δεύτερο στάδιο διεκπεριώνεται η δραστηριότητα—είτε ατομικά είτε ομαδικά—και τα παιδιά παρουσιάζουν τα αποτελέσματα στον εκπαιδευτικό χρόνο που τους παρέχεται. Στο τελευταίο στάδιο τα παιδιά αναγνωρίζουν και επεξεργάζονται—μέσα από δραστηριότητες γλωσσικής επίγνωσης—συγκεκριμένα γλωσσικά στοιχεία, ενώ παράλληλα εξασκούνται στις λέξεις του νέου λεξιλογίου στη γλώσσα που αποτελεί στόχο.

Η παιχνιδοκεντρική μέθοδος διδασκαλίας εστιάζει σε συμβατικά ή ψηφιακά παιχνίδια και παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες που περιέχουν προβλήματα-προκλήσεις προς επίλυση. Τα παιδιά ακολουθούν εξελικτική πορεία μέσα στο παιχνίδι, λύνοντας τους γρίφους, εκτελώντας δραστηριότητες και ολοκληρώνοντας αποστολές. Αυτές οι προκλήσεις και αποστολές αποτελούν δομημένα και δομικά στοιχεία του παιχνιδιού και της ιστορίας τους, καθοδηγώντας και προσδιορίζοντας την ατομική εξέλιξη και την ανάπτυξη διαδικασίας του γραμματισμού (Κιούρτη, 2018· Squire, 2008). Σύμφωνα με ήδη υπάρχουσες έρευνες (Casañ, 2018; Hitosugi, Schmidt, & Hayashi, 2014), η ενσωμάτωση ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών στη διδασκαλία ενισχύει την εκμάθηση μιας δεύτερης γλώσσας, καθώς βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν γλωσσικές δεξιότητες αλλά και δεξιότητες γραμματικής και ανάπτυξης λεξιλογίου.

2.2. Επιμόρφωση εκπαιδευτικών

Για την εφαρμογή των παιδαγωγικών προσεγγίσεων, διδακτικών μεθόδων και στρατηγικών στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας, καθοριστικό ρόλο ενέχουν οι εκπαιδευτικοί. Λαμβάνοντας υπόψη τις τεχνολογικές και παιδαγωγικές εξελίξεις, καθώς και τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα των σύγχρονων σχολικών τάξεων έχει αναδειχθεί η ανάγκη για διαφοροποιημένους εκπαιδευτικούς σε σχέση με το παρελθόν (Βενιοπούλου, 2014). Συγκεκριμένα, οι σύγχρονοι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να υιοθετήσουν την κουλτούρα της συνεχιζόμενης εκπαίδευσης (Ξωχέλλης, 2005) εντός και εκτός εκπαιδευτικού χώρου, η οποία θα τους επιτρέψει να εξελίσσονται διά βίου (Lieberman, 1996) με απώτερο στόχο την όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματική εκπαίδευση των παιδιών (Θεοδωρίτση & Καλογρίδη, 2020).

Η επιμόρφωση λοιπόν των εκπαιδευτικών είναι αναγκαία και βασική προϋπόθεση για την επιτυχία της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς είναι σημαντική η αναπροσαρμογή σε νέους τρόπους μάθησης και γραμματισμού, στο περιεχόμενο του μαθήματος (Βιτσιλάκη-Σορωνιάτη, 2002) αλλά η κατάρτιση απαιτούμενων δεξιοτήτων και γνώσεων, ώστε να γίνουν ικανοί να ανταπεξέλθουν στις ανάγκες της σχολικής πραγματικότητας. Με άλλα λόγια, οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να έχουν στη διάθεσή τους σύγχρονες γνώσεις, να αναπτύξουν δεξιότητες και ικανότητες, με γνώμονα την ανταπόκριση στις ανάγκες της παγκοσμιοποίησης και της κοινωνίας της πληροφορίας, επιτελώντας αποτελεσματικά πολλαπλούς ρόλους (Καρράς & Οικονομίδης, 2015).

Κατά την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, τα επιμορφωτικά προγράμματα είναι σημαντικό να είναι ποικιλόμορφα στη δομή και στο περιεχόμενο και κατάλληλα διαμορφωμένα ώστε να ικανοποιούν τις ανάγκες τους (Νικολακάκη, 2003). Η αποτελεσματικότητα λοιπόν ενός προγράμματος επιμόρφωσης βασίζεται κυρίως στην ενσωμάτωση της εκπαιδευτικής φιλοσοφίας των ατόμων που διδάσκονται, στον βαθμό ταύτισης με τη φιλοσοφία αυτών που διοργανώνουν το πρόγραμμα, στη διάρκεια του προγράμματος, στον τρόπο δόμησης, στη συχνότητα επιμορφωτικών μαθημάτων, στα κίνητρα, στην αίσθηση της αποτελεσματικότητας, στις στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στο αντικείμενο επιμόρφωσης και στη συνεχιζόμενη πρακτική άσκησης.

2.3. Τεχνολογία και αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων στη διδασκαλία παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία

Τα τεχνολογικά μέσα όπως οι διαφορετικές κινητές συσκευές (π.χ., φορητός υπολογιστής, τάμπλετ, έξυπνα τηλέφωνα), αλλά και η ευρεία χρήση του διαδικτύου αποτελούν εργαλεία και περιβάλλοντα τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν λειτουργικά κατά τη διδασκαλία. Συγκεκριμένα, η αρχιτεκτονική και οι δυνατότητες της τεχνολογίας Web 2.0 διευκολύνουν την πρόσβαση σε περιεχόμενο, τον διαμοιρασμό περιεχομένου με άλλους χρήστες, τη διεπίδραση με αυθεντικά διαδραστικά περιβάλλοντα, τη διαλειτουργικότητα, την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των χρηστών (O'Reilly, 2007). Στο Web 2.0 συμπεριλαμβάνονται όλα τα χαρακτηριστικά του συνδυασμού ποικίλων σημειωτικών τρόπων (π.χ., εικόνα, ήχος, κίνηση), ο καθένας από τους οποίους έχει το δικό του νόημα, ενώ σε συνδυασμό μεταξύ τους προσδίδουν ένα νόημα, που έχει το καθένα τα δικά του χαρακτηριστικά (Kress, 2000). Τέτοιου είδους τρόποι, που μπορούν να συνδυαστούν σε ένα σημειωτικό προϊόν είναι ο γραπτός λόγος, ο προφορικός λόγος, η εικόνα, η φωτογραφία, το σχέδιο, το σχεδιάγραμμα, το χρώμα, η γραμματοσειρά, η κινούμενη εικόνα, η μουσική, ο ήχος, ο ρυθμός και οι χειρονομίες, στοιχεία δηλαδή που μαζί αποτελούν την πολυτροπικότητα. Σε αυτό το πλαίσιο εντάσσονται και οι πλατφόρμες και εφαρμογές με ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες.

Η παιχνιδοποίηση και οι παιχνιδάδες δραστηριότητες αποτελούν θεμελιώδη στοιχεία του πολιτισμού και της κοινωνίας (Caillois, 2001; Huizinga, 1989), καθώς το παιχνίδι αποτελεί στοιχείο συγκρότησης όλων των πολιτισμών. Όσον αφορά την ψηφιακή παιχνιδοποίηση αυτή ενσωματώνει και εφαρμόζει σχεδιαστικά διασκεδαστικά στοιχεία των ψηφιακών παιχνιδιών (Zichermann & Cunningham, 2011) σε παραγωγικές δραστηριότητες και σε δραστηριότητες του πραγματικού κόσμου, με άλλα λόγια σε μη παιχνιδάδη πλαίσια (Deterding et al., 2011), ενισχύοντας τη διδακτική διαδικασία. Η χρήση της μηχανικής αισθητικής και σκέψης στις ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες στοχεύουν στην παροχή κινήτρων για δράση, στη συμμετοχή των παικτών και στην προώθηση διαδικασιών εκμάθησης μέσα από την επίλυση προβλημάτων-προκλήσεων (Kapp, 2012). Συγκεκριμένα, στοιχεία παιχνιδοποίησης όπως η αξιοποίηση της φαντασίας, του ελέγχου, των προκλήσεων και του ανταγωνισμού, μπορούν να δημιουργήσουν το επιδιωκόμενο κίνητρο στη μαθησιακή διαδικασία (Sailer et al.,

2013) και να ενισχύσουν συμπεριφορές που μπορούν να οδηγήσουν σε κατάκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων από τα παιδιά (Huang & Soman, 2013).

Στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, η εφαρμογή της παιχνιδοποίησης μπορεί να λάβει δύο επίπεδα εφαρμογών (Filatro & Cavalcanti, 2016). Το πρώτο επίπεδο αφορά τη δομική παιχνιδοποίηση (structural gamification). Σε αυτή ενσωματώνονται παιγνιώδη στοιχεία, χωρίς ωστόσο οποιαδήποτε μεταβολή του περιεχομένου. Το περιεχόμενο δεν αποκτά παιγνιώδη χαρακτήρα, αλλά μετασχηματίζεται η δομή που περιβάλλει το περιεχόμενο. Το δεύτερο επίπεδο αφορά στην παιχνιδοποίηση περιεχομένου (content gamification). Δηλαδή, τον μετασχηματισμό και την απόδοση παιγνιωδών στοιχείων και μηχανικής (π.χ., χρήση άβαταρ και σεναρίων ψηφιακής αφήγησης) στο ίδιο το περιεχόμενο. Μερικά σημαντικά στοιχεία ψηφιακών παιχνιδιών που είναι σημαντικό να ενσωματώνονται στις ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες είναι: τα σήματα επιτυχίας για την επίτευξη κάποιου κατορθώματος (achievement badges), τα επίπεδα δυσκολίας (levels) και η ανατροφοδότηση (feedback) (Muntean, 2011).

Τα σήματα επιτυχίας είναι κάτι σαν έπαθλα τα οποία δίδονται συνήθως όταν επιτευχθούν ένας ή περισσότεροι στόχοι της ψηφιακής παιχνιδοποιημένης δραστηριότητας. Η χρήση των σημάτων επιτυχίας συμβάλλει στη διατήρηση του κινήτρου των παιδιών και χρησιμεύει στην εμπλοκή τους σε επόμενα μαθησιακά καθήκοντα. Για παράδειγμα στην έρευνα των Santos et al., (2013), η πλειοψηφία των παιδιών υποστήριξε ότι η χρήση των σημάτων επιτυχίας βοήθησε στο να παραμείνουν αφοσιωμένοι σε επίπεδο τάξης και τους παρακίνησε να πραγματοποιήσουν μελλοντικές εργασίες.

Τα επίπεδα δυσκολίας αφορούν στα διαβαθμισμένα προβλήματα-προκλήσεις που τίθενται στους/στις παίκτες/-ριες κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με τις δραστηριότητες, παρέχοντας τους την αίσθηση προόδου κατά την παιγνίδραση. Η χρήση των επιπέδων δυσκολίας, συνεισφέρει στη συνοχή και στο νόημα της μαθησιακής διαδικασίας, κάνοντάς την πιο ξεκάθαρη για τα παιδιά, ακόμα και αν κάθε επίπεδο ασχολείται με διαφορετικές θεματικές και δραστηριότητες (Burke, 2014). Όσο αφορά στο στοιχείο της ανατροφοδότησης, χρησιμεύει καταλυτικά στην απόδοση και τη δέσμευση των παιδιών, ιδιαίτερα όταν είναι άμεση και συχνή, ενισχύοντας την αποτελεσματική μάθηση (Kapp, 2012). Μέσω της παιχνιδοποίησης λοιπόν, τα παιδιά ενθαρρύνονται (Sailer et al., 2017), τους δημιουργείται η περιέργεια να ανακαλύψουν καινούργια πράγματα και κατ' αυτό τον τρόπο οι παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες χρησιμεύουν ως κίνητρα για να ενδιαφερθούν περισσότερο για το γνωστικό αντικείμενο (Özhan & Kocadere, 2020; Werbach & Hunter, 2012).

Τα στοιχεία αυτά μπορούν να αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο που θα χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για να διδάξουν, να πείσουν και να παρακινήσουν τα παιδιά. Παραδείγματα ψηφιακών παιχνιδοποιημένων εφαρμογών που ενέχουν στοιχεία όπως τα παραπάνω και έχουν σχεδιαστεί για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας είναι: το *iLearnGreek* (<https://www.ilearngreek.eu/el/>) το οποίο ενσωματώνει 40 ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες για τα επίπεδα γλωσσομάθειας A1-B2 και η πλατφόρμα *PALM* (<https://www.palm-edu.eu/el/>), η οποία περιέχει 300 ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες για εκμάθηση 8 διαφορετικών γλωσσών ανάμεσα στις οποίες και η ελληνική. Άλλα παραδείγματα είναι η πλατφόρμα και εφαρμογή *Akelius* (<https://languages.akelius.com/>) και η εφαρμογή *Duolingo* (<https://el.duolingo.com/>).

3. Το έργο «ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ» στην Κύπρο

3.1. Ανασκόπηση του προγράμματος

Το έργο *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* σχεδιάστηκε με σκοπό την εφαρμογή ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας σε παιδιά από τρίτες χώρες για τα γλωσσικά επίπεδα A1, A2, B1 και B2 (Council of Europe, 2020) σε όλες τις επαρχίες της Κύπρου. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ειδικά σχεδιασμένο και δομημένο και παρέχει στήριξη, μέσω υπηρεσιών διαμεσολάβησης, στα παιδιά της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, με σκοπό να ανταποκρίνεται σε συγκεκριμένες ανάγκες, προσδοκίες και δυνατότητες της ομάδας-στόχου. Σε αυτό το πλαίσιο, στο πρώτο στάδιο πριν από την εφαρμογή του προγράμματος, πραγματοποιήθηκε μια σειρά από επιμορφωτικά εργαστήρια για τη διδασκαλία με γνωστικές πληροφορίες που στόχευαν στην εφαρμογή σύγχρονων, θεωρητικών προσεγγίσεων και διδακτικών μεθόδων στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας με εστίαση στη διδασκαλία ως γραμματισμό και ως απόκτηση επικοινωνιακών και ακαδημαϊκών, γλωσσικών δεξιοτήτων. Παράλληλα, τα παιδιά που συμμετείχαν στο πρόγραμμα, έλαβαν στήριξη σε ό,τι αφορά στην επικοινωνία τους στα αρχικά στάδια εισδοχής στις σχολικές μονάδες.

Τα μαθήματα προσφέρθηκαν συνολικά σε 62 σχολεία και σε τέσσερις επαρχίες της Κύπρου (Λευκωσία, Λάρνακα, Λεμεσό και Πάφο) κατά τη διάρκεια της σχολικής και της καλοκαιρινής περιόδου. Στο πρόγραμμα συμμετείχαν συνολικά 1079 παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία και 50 εκπαιδευτικοί. Τα δύο επίπεδα γλωσσομάθειας που δημιουργήθηκαν για τους σκοπούς του έργου (Α επίπεδο για A1 και A2 και Β επίπεδο για B1 και B2) προσφέρθηκαν σε μαθήματα με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα και με συνολική διάρκεια 60 ωρών για κάθε τμήμα, εκτός σχολικών ωρών. Στο κάθε τμήμα στόχος του έργου ήταν ο ελάχιστος αριθμός των συμμετεχόντων/-ουσών να είναι 5 και ο μέγιστος 15.

Για τον σχεδιασμό και υλοποίηση του προγράμματος υπήρχε συνεχής συνεννόηση και συντονισμός σε όλα τα επίπεδα (εκπαιδευτικός σχεδιασμός, ώρες διδασκαλίας, παραγωγή υλικού κ.λπ.) με το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας και κυρίως με τη Διεύθυνση Δημοτικής Εκπαίδευσης και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, καθώς και με τις διευθύνσεις των σχολείων. Οι αίθουσες διδασκαλίας στα σχολεία πληρούσαν όλες τις απαραίτητες προϋποθέσεις για την αποτελεσματική παράδοση των μαθημάτων, όπως η διαμόρφωση των τάξεων με τον απαραίτητο τεχνολογικό και υλικό εξοπλισμό (π.χ., ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σύνδεση με το διαδίκτυο, ηχεία, προτζέκτορες κ.λπ.). Το εκπαιδευτικό υλικό και το υποστηρικτικό υλικό των μαθημάτων όπως θα αναλυθεί και παρακάτω (βλ. 3.3) διατέθηκε σε τρεις μορφές: (α) τη συμβατική (π.χ., διδακτικό εγχειρίδιο και διδακτικό εγχειρίδιο δραστηριοτήτων), (β) την ψηφιακή και (γ) σε εφαρμογή για κινητά.

3.2. Στόχοι

Βασικοί στόχοι του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* είναι η εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας με ανάπτυξη του εγγραμματισμού και η αποτελεσματική παρακολούθηση της δημόσιας εκπαίδευσης των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία, προκειμένου να καταστεί εφικτή η ομαλή ένταξή τους στο σχολικό περιβάλλον, όπως και η ομαλή ενσωμάτωσή τους στην κυπριακή κοινωνία. Αναλυτικότερα, στους βασικούς στόχους του προγράμματος συμπεριλαμβάνονται η ανάπτυξη ικανοτήτων, δεξιοτήτων και επικοινωνιακών γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία όπως η πρόσληψη και κατανόηση κειμένων (προφορικών, γραπτών, πολυτροπικών) σχετικών με θέματα που αφορούν σε τομείς

της κοινωνικής ζωής. Οι παραπάνω στόχοι αποσκοπούν στη λειτουργική γλωσσική και επικοινωνιακή πρακτική των παιδιών στις καθημερινές τους δραστηριότητες και στη βελτίωση της ικανότητας ενσωμάτωσής τους στο κοινωνικό σύνολο. Το πρόγραμμα μέσα από την εφαρμογή των μαθημάτων στοχεύει επίσης στην προώθηση της αμοιβαίας κατανόησης, της ανοχής και του σεβασμού της ταυτότητας και της πολιτισμικής ποικιλότητας, καθώς και στην αποτροπή κινδύνων περιθωριοποίησης μέσα από την ανάπτυξη των απαιτούμενων δεξιοτήτων λειτουργικής επικοινωνίας στο κοινωνικό-πολιτισμικό πλαίσιο της Κύπρου. Προκειμένου να επιτευχθεί ο παραπάνω ευρύτερος εκπαιδευτικός στόχος, το πρόγραμμα ανέπτυξε μια σειρά από δράσεις και επιμορφώσεις τόσο για την ενίσχυση των εκπαιδευτικών που διδάσκουν την ελληνική όσο και των παιδιών που παρακολουθούν τα εν λόγω μαθήματα.

3.3. Παιδαγωγικές προσεγγίσεις, μέθοδοι διδασκαλίας και επιμορφώσεις

Οι μέθοδοι διδασκαλίας και οι διδακτικές πρακτικές του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* επιλέχθηκαν με σκοπό να ανταποκρίνονται στις ανάγκες της ομάδας στόχου. Πιο αναλυτικά, αποφασίστηκε η υιοθέτηση συγκεκριμένων, παιδαγωγικών προσεγγίσεων όπως η κοινωνικοπολιτισμική εκπαίδευση, με εστίαση στη γλωσσοδιδασκτική και στον γραμματισμό και στην ενίσχυση τους μέσω διδακτικών μεθόδων όπως η ενσώματη, η δραστηριοκεντρική, η συνεργατική και η παιχνοκεντρική διδασκαλία, έχοντας ως γνώμονα τη διασφάλιση της ομαλής ένταξης των εκπαιδευομένων στη δημόσια Δημοτική και Μέση εκπαίδευση.

Δόθηκε λοιπόν έμφαση στους σχολικούς εκπαιδευτικούς στόχους και στις γνώσεις που καλείται να κατακτήσει ένα παιδί με μεταναστευτική βιογραφία για να επιτύχει αυτή την ένταξη. Αναλυτικότερα, με βάση την κοινωνικό-πολιτισμική προσέγγιση, τα μαθήματα στηρίχθηκαν στη διδασκαλία αυθεντικών μονοτροπικών και πολυτροπικών κειμένων με εστίαση στο κείμενο και όχι στην πρόταση, καθώς και στην ανάλυση των δομικών, γλωσσικών και επικοινωνιακών χαρακτηριστικών των διαφορετικών κειμενικών ειδών. Οι επιμέρους δραστηριότητες σχεδιάστηκαν με τρόπο που να ενισχύουν τα κίνητρα των παιδιών, ώστε να επιτελείται ενεργός συμμετοχή. Συγκεκριμένα, σχεδιάστηκαν συνεργατικές δραστηριότητες με στόχο την απομάκρυνση από τη στενή λογική της διδασκαλίας ενός συστήματος αποπλαισιωμένων γραμματικών γνώσεων και την ανάδειξη της γλώσσας ως κοινωνικά σημαίνουσα δομή.

Σε αυτό το πλαίσιο, δόθηκε έμφαση στην καλλιέργεια των γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών μέσα από την επίγνωση, ότι αυτές δεν συνιστούν δεξιότητες αποκομμένες από την κοινωνική και ιδεολογική τους διάσταση, αλλά λειτουργούν ως ενδείκτες κοινωνικών παραμέτρων και ως μηχανισμοί δόμησης ταυτοτήτων. Η δραστηριοκεντρική μέθοδος εφαρμόστηκε στοχεύοντας στη συνεργασία, στην αλληλοβοήθεια και στην επικοινωνία των παιδιών. Παράλληλα, σχεδιάστηκαν και αξιοποιήθηκαν ψηφιακές, παιχνοποιημένες δραστηριότητες οι οποίες είναι συνδεδεμένες με τις κοινωνικές-γλωσσικές-επικοινωνιακές δεξιότητες που καλούνται να αναπτύξουν και να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά στα περιβάλλοντα εντός και εκτός σχολείου. Αξιοποιήθηκαν επίσης οι σημειωτικοί πόροι που τα παιδιά είχαν στη διάθεσή τους για την πραγμάτευση νοημάτων με στόχο αυτά να μπορούν να κωδικοποιηθούν μέσα από τη γλώσσα και με τον συνδυασμό κειμένων (έντυπων, ψηφιακών, μονοτροπικών και πολυτροπικών).

Ο αναλυτικός σχεδιασμός των μαθημάτων, καθώς και η διαδικασία αξιολόγησης των παιδιών υλοποιήθηκαν στο έπακρο, καθώς θεωρήθηκε σημαντικό και αναγκαίο να συμβάλουν όσο το δυνατόν περισσότερο τόσο στην ομαλή διεξαγωγή της διδακτικής διαδικασίας για τους/τις

εκπαιδευτικούς του προγράμματος, όσο και στην αξιολόγηση των γλωσσικών-μαθησιακών αποτελεσμάτων που αναμένεται να έχουν τα παιδιά κατά τη διάρκεια και μετά το τέλος του ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ. Βάσει λοιπόν των παραπάνω, κάθε σχέδιο μαθήματος το οποίο παρέχεται στους/στις εκπαιδευτικούς αναφέρει αναλυτικά την ομάδα-στόχο, τους διδακτικούς στόχους (δομικούς, λειτουργικούς, λεξιλογικούς), τις δεξιότητες που θα αναπτυχθούν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων (κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου), τις μεθόδους διδασκαλίας που χρησιμοποιούνται σε κάθε μάθημα, τον τεχνικό εξοπλισμό και τα υλικά που χρειάζονται, καθώς και το διδακτικό υλικό που αναμένεται να χρησιμοποιηθεί. Στη συνέχεια, περιγράφεται λεπτομερώς η πορεία διδασκαλίας με τον καθορισμό χρόνου για κάθε δραστηριότητα όπως φαίνεται στην εικόνα 1.



«ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ»
ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Σχέδιο Μαθήματος 1

Ομάδα στόχος:	Μαθητές/ήτριες
Διάρκεια:	2 διδακτικές ώρες (80 λεπτά) ή 30 λεπτά διάλειμμα
Διδακτικοί στόχοι:	Το παρόν μάθημα έχει στόχο να εξοικειώσει τους/τις μαθητές/ήτριες με την διδασκαλία της ελληνικής στη θεματική Άνθρωπος - Εξωτερικά Χαρακτηριστικά Χαρακτηριστικά - Στοιχεία Χαρακτήρα ως προς τα παρακάτω:
Δομικοί στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Να μπορούν να σχηματίσουν ισοσύλλαβα ουσιαστικά σε διαφορετικές πτώσεις (ενικός - πληθυντικός)
Λειτουργικοί στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Να μπορούν να κατανοήσουν, να αναγνωρίζουν και να περιγράψουν εξωτερικά και εσωτερικά χαρακτηριστικά ανθρώπων • Να εξοικειωθούν με αντίθετες σημασιολογικές έννοιες
Λεξιλογικοί στόχοι:	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν λέξεις που αφορούν τα χαρακτηριστικά και στοιχεία χαρακτήρα και να αναπτύξουν λεξιλόγιο αντίθετων και συνώνυμων λέξεων
Δεξιότητες:	<ul style="list-style-type: none"> • Κατανόηση-Παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου
Μέθοδοι διδασκαλίας:	<ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση-Πρακτική-Παραγωγή • Δραστηριοκεντρική διδασκαλία • Παικνιοποίηση • Συνεργατική μάθηση
Τεχνικός εξοπλισμός:	-
Υλικά:	Καρέκλες, Κόλλες Α4, Χρωματιστοί Μαρκαδόροι, Σχοινί λεπτό
Διδακτικό υλικό:	Διδακτικό εγχειρίδιο: ΚΛΙΚ στα ελληνικά (Β1)
Λέξεις - Κλειδιά:	άνθρωπος, χαρακτηριστικά, προσωπικότητα

Εικόνα 1 Αναλυτικό σχέδιο μαθήματος 1 - επίπεδο ελληνομάθειας Β1

Επιπλέον, στα σχέδια μαθήματος ενσωματώνεται αναλυτικά η πορεία διδασκαλίας, καθώς και η χρονική διάρκεια κάθε δραστηριότητας μέχρι την ολοκλήρωση του μαθήματος, ώστε να παρέχεται επιπλέον στήριξη στους/στις εκπαιδευτικούς (βλ. εικόνα 2).



Πορεία διδασκαλίας

1. Καλωσόρισμα (διάρκεια 5 λεπτά)

- Καλωσορίζουμε τα παιδιά στο πρόγραμμα “Γεια Χαρά”. Ακολουθώς εξηγούμε ότι θα γνωριστούμε μεταξύ μας μέσα από ένα παιχνίδι που θα κάνουμε στο οποίο κάποιοι/ες από εμάς θα γίνουν Μοντέλα και κάποιοι/ες θα γίνουν Καλλιτέχνες.

2. Δραστηριότητα: Καλλιτέχνες - Μοντέλα (διάρκεια 20 λεπτά)

- Στόχος της δραστηριότητας είναι η γνωριμία με τα παιδιά με παιγνιώδη τρόπο. Ως εκπαιδευτικοί συμμετέχουμε στην δραστηριότητα. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο τα παιδιά θα παράγουν προφορικό λόγο.

Οδηγίες: Τοποθετούμε σε ανοιχτό κύκλο καρέκλες (εάν τα παιδιά είναι 10, τοποθετούμε 5 καρέκλες). Ρωτάμε τα παιδιά ποιοι/ποιες θα ήθελαν να γίνουν μοντέλα και τους ζητάμε αν θέλουν να αναλαμβάνουν ρόλο μοντέλου να επιλέξουν μια καρέκλα για να καθίσουν. Στη συνέχεια τους δίνουμε να κρατάνε μια λευκή κόλλα Α4. Τα υπόλοιπα παιδιά αναλαμβάνουν τον ρόλο του καλλιτέχνη. Στους καλλιτέχνες δίνουμε από ένα μαρκαδόρο διαφορετικού χρώματος και τους ζητάμε να σταθούν μπροστά από ένα μοντέλο. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία του διαχωρισμού των ρόλων τους εξηγούμε τη διαδικασία της δραστηριότητα. Τους λέμε ότι ο στόχος του παιχνιδιού είναι οι καλλιτέχνες να πάρουν την Α4 κόλλα και να ζωγραφίσουν το πορτρέτο του μοντέλου που έχουν απέναντι τους. Όταν ακούσουν να χτυπάει παλαμάκια τα χέρια του ο/η εκπαιδευτικός τότε σύμφωνα με τους κανονισμούς του παιχνιδιού θα πρέπει να δώσουν την Α4 κόλλα πίσω στο μοντέλο και να προχωρήσουν όλοι στο επόμενο μοντέλο στα αριστερά τους να πάρουν την κόλλα του και να συνεχίσουν να ζωγραφίζουν το πορτρέτο που είχε ξεκινήσει ο προηγούμενος καλλιτέχνης. Όταν οι καλλιτέχνες περάσουν από όλα τα μοντέλα τότε δίνουν πίσω την κόλλα στο μοντέλο και ζητάμε από τα μοντέλα να γράψουν πάνω το όνομα τους. Επαναλαμβάνουμε το παιχνίδι, με ανταλλαγή ρόλων. Δηλαδή τα μοντέλα γίνονται τώρα καλλιτέχνες και οι καλλιτέχνες μοντέλα. Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας καθόμαστε μαζί με τους/τις μαθητές/τριες σε κύκλο και ένας ένας δείχνουν το πορτρέτο τους στην ολομέλεια (καρικατούρα) και λένε λίγα λόγια για τον εαυτό τους (Όνομα, ηλικία, ενδιαφέροντα, κάτι που (δεν) του/της αρέσει. Μπορούμε να ξεκινήσουμε με το δικό μας πορτρέτο ως εκπαιδευτικοί. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας δίνουμε ένα σκονί στα παιδιά και με τη δική μας βοήθεια βγάζουμε μια μικρή τρύπα στο χαρτί και τοποθετούμε πάνω στο σκονί όλα τα πορτρέτα και τα κρεμάμε στην τάξη (προαιρετικό).

3. Διδακτικό εγχειρίδιο: ΚΛΙΚ στα ελληνικά (Β1) (διάρκεια 50 λεπτά)

- Αφού ολοκληρωθεί η δραστηριότητα ζητάμε από τα παιδιά να τοποθετήσουν τις καρέκλες στη θέση τους και να ανοίξουν το Βιβλίο ΚΛΙΚ στα ελληνικά (Β1) στην Ενότητα 1.
- Διαβάζουμε το κείμενο της άσκησης 2 (σελ. 22-23).

Εικόνα 2 Πορεία διδασκαλίας σχεδίου μαθήματος Ι- Επίπεδο ελληνομάθειας Β1

Κατά τον σχεδιασμό των μαθημάτων δόθηκε επίσης έμφαση στην πολύπλευρη και συνεχή αξιολόγηση των παιδιών. Συγκεκριμένα, το εκπαιδευτικό υλικό σχεδιάστηκε λαμβάνοντας υπόψη τη διαμορφωτική και τελική αξιολόγηση. Η διαμορφωτική αξιολόγηση σχεδιάστηκε, ώστε να εφαρμόζεται και σε κάθε μάθημα δια μέσου δραστηριοτήτων που είτε υπήρχαν ήδη στο διδακτικό εγχειρίδιο, είτε σχεδιάστηκαν εκ νέου από την επιστημονική ομάδα. Βασική επιδίωξη αυτής της διαδικασίας είναι ο έλεγχος της επίτευξης των μαθησιακών στόχων και όχι η μέτρησή τους, γι’ αυτό και περιλήφθηκαν διάφορα είδη δραστηριοτήτων, όπως δραστηριότητες κλειστού και ανοικτού τύπου, καθώς και παιχνίδια. Ακόμη, η αξιολόγηση διεξάγεται και στο πλαίσιο επαναληπτικών μαθημάτων και με αυτόν τον τρόπο συνδέεται με την ενδιάμεση αξιολόγηση, η οποία περιλαμβάνει δραστηριότητες, που αφορούν στην προδιδαχθείσα ύλη, με έμφαση στον έλεγχο της επίτευξης των γλωσσικών στόχων.

Για την λειτουργική εφαρμογή του προγράμματος σημαντικούς πυρήνες αποτέλεσαν οι εκπαιδευτικοί, γι’ αυτό και δόθηκε έμφαση στην επιμόρφωση και τη συνεχή στήριξη των εκπαιδευτικών κατά τη διαδικασία εφαρμογής του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ*. Συγκεκριμένα, η εφαρμογή των μαθημάτων εκμάθησης της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας πραγματοποιήθηκε μετά από την υποχρεωτική παρακολούθηση μιας σειράς επιμορφωτικών εργαστηρίων και ενημερώσεων. Σε αυτό το πλαίσιο, οι υπεύθυνοι του προγράμματος,

θέλοντας να διασφαλίσουν την ποιότητα του έργου, σχεδίασαν, ανέπτυξαν και υλοποίησαν επιμορφωτικά σεμινάρια για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, πριν την έναρξη των μαθημάτων που απευθύνονταν σε όλους/-ες τους/τις εκπαιδευτικούς, τα οποία εργοδοτούνταν στο έργο. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε σε θέματα διδακτικής μεθοδολογίας της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας και σε θέματα διαπολιτισμικής διδακτικής και εκπαίδευσης, προκειμένου οι εκπαιδευτικοί να είναι σε θέση να ανταποκριθούν στις ανάγκες και τους όρους της μεθοδολογίας που ακολουθεί το έργο στο σύνολό του. Επιμορφώθηκαν επίσης, στη χρήση της τεχνολογίας για τις ανάγκες των μαθημάτων και ενημερώθηκαν για το εκπαιδευτικό υλικό που παράχθηκε στο έργο.

3.4. Εκπαιδευτικό υλικό που αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο του έργου

Το εκπαιδευτικό υλικό που επιλέχθηκε, σχεδιάστηκε και αξιοποιείται στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* αποτελείται από (α) τα διδακτικά εγχειρίδια ΚΛΙΚ στα ελληνικά για τα Α1-Β2 επίπεδα γλωσσομάθειας, (β) τα διδακτικά εγχειρίδια δραστηριοτήτων *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* για τα Α1-Β2 επίπεδα γλωσσομάθειας (γ) τις ψηφιακές παιχνοδομημένες δραστηριότητες και τέλος (δ) τα εξεταστικά δοκίμια.

Αναλυτικότερα, η επιλογή του διδακτικού εγχειριδίου *ΚΛΙΚ στα ελληνικά* βασίστηκε σε επιστημονικά κριτήρια όπως: (α) σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές μέθοδοι εκμάθησης της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας, (β) ανάγκες της ομάδας-στόχου, δηλαδή των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία που φοιτούν στην πρωτοβάθμια ή και δευτεροβάθμια εκπαίδευση στην Κύπρο, καθώς επίσης και (γ) τις προδιαγραφές της πρότασης. Με βάση τα παραπάνω, το διδακτικό εγχειρίδιο *ΚΛΙΚ στα ελληνικά* θεωρήθηκε μεταξύ άλλων ότι πληρούσε όλα τα κριτήρια. Περιέχει αυθεντικά μονοτροπικά και πολυτροπικά κείμενα, διαφορετικού τύπου δραστηριότητες· βασίζεται σε σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις και απευθύνεται στην ομάδα-στόχου του προγράμματος, δηλαδή για παιδιά και εφήβους που μαθαίνουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Βάσει του διδακτικού εγχειριδίου *ΚΛΙΚ στα ελληνικά* καλύπτονται πολυπρισματικά διαφορετικές θεματικές ενότητες με αυθεντικά πολυτροπικά και μονοτροπικά κείμενα που άπτονται των κοινωνικο-πολιτισμικών αναγκών των παιδιών και την πραγματικότητα που βιώνουν εντός και εκτός σχολικού-κοινωνικού περιβάλλοντος στα τέσσερα επίπεδα γλωσσομάθειας. Ενδεικτικά αναφέρονται μερικές θεματικές ενότητες όπως η Ενότητα 6 με τίτλο *Παιχνίδια* (Α1), η Ενότητα 12 *Το δωμάτιο μου* (Α1) και Ενότητα 4 *Πες μου τον φίλο σου, να σου πω ποιος είσαι* (Β1). Επίσης, το διδακτικό εγχειρίδιο *ΚΛΙΚ στα ελληνικά* συνάδει με τη φιλοσοφία του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* καθώς ενσωματώνει παιγνιδικές δραστηριότητες, όπως επιτραπέζια παιχνίδια και αυτοκόλληση με στόχο η μάθηση να επιτυγχάνεται μέσα από τη διασκέδαση.

Από ακαδημαϊκής πλευράς, το διδακτικό εγχειρίδιο καλύπτει θεματικές της διδακτέας ύλης που διδάσκονται τα παιδιά στο σχολείο. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνει εικονογραφημένες διδακτικές ενότητες, διαλόγους και κείμενα, που συνδέονται με τη διδακτέα ύλη του σχολείου, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/-τριες να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση των γλωσσικών φαινομένων που διδάσκονται στη σχολική τάξη.

Τα διδακτικά εγχειρίδια δραστηριοτήτων *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* σχεδιάστηκαν και συγγράφηκαν από την επιστημονική ομάδα του προγράμματος. Η φιλοσοφία ανάπτυξης των τεσσάρων συμπληρωματικών διδακτικών εγχειριδίων είναι η λειτουργία τους ως υποστηρικτικού μαθησιακού υλικού, εστιασμένου σε δραστηριότητες με χρήση αυθεντικών πολυτροπικών κειμένων (π.χ., YouTube), αξιοποίηση σύγχρονων θεματικών που άπτονται των

ενδιαφερόντων των παιδιών με γλωσσικές διαθεματικές (π.χ., Βιντεοπαιχνίδια *Fortnite*, *Super Mario*) και κυρίως παιχνιδικές δραστηριότητες (π.χ., *Μάντεψε σου λέω*, *Παζλ*), οι οποίες ενισχύουν την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας με εστίαση κυρίως στο κοινωνιοπολιτισμικό περιβάλλον της Κύπρου σε ακαδημαϊκό και επικοινωνιακό επίπεδο. Ενδεικτικά παρουσιάζεται παρακάτω παράδειγμα δραστηριότητας για το επίπεδο γλωσσομάθειας B1.



2.1 Τα κτίρια στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών

Παρατήρησε προσεκτικά την εικόνα του βιντεοπαιχνιδιού και γράψε:

(α) Από ποιο βιντεοπαιχνίδι πιστεύεις έχει παρθεί αυτή η εικόνα;

(β) Αν γνωρίζεις άλλα βιντεοπαιχνίδια που δείχνουν σπίτια ή κτίρια. Αν ναι με τι υλικά μπορεί κάποιος να φτιάξει σπίτια σε αυτά τα βιντεοπαιχνίδια;

(γ) Περιγράψε ένα σπίτι της φαντασίας σου με ό,τι υλικά θα ήθελες εσύ να χρησιμοποιήσεις.

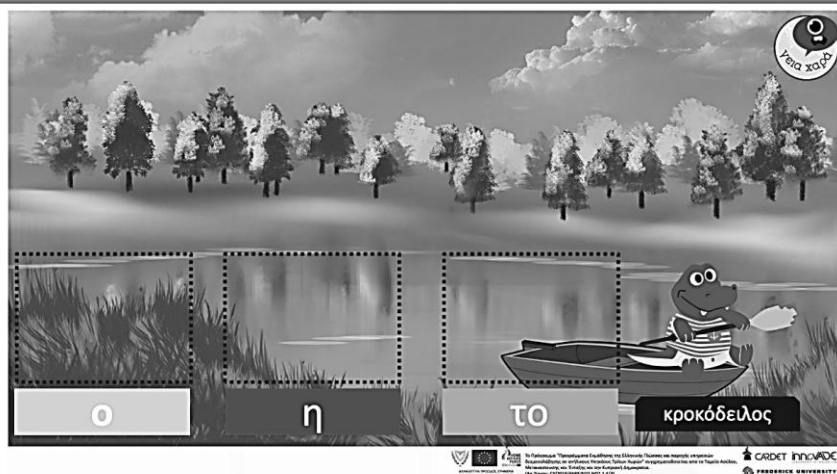


Βιντεοπαιχνίδι:

Εικόνα 3 Δραστηριότητα από το ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ: Βιβλίο ασκήσεων B1

Στο πλαίσιο του προγράμματος ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ σχεδιάστηκαν και δημιουργήθηκαν 16 διαφορετικές ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας στα γλωσσικά επίπεδα A1 και A2 με διαφορετικές θεματικές και διαβαθμισμένους γλωσσικούς και επικοινωνιακούς στόχους. Οι θεματικές που αφορούν στις ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες περιλαμβάνουν ενδεικτικά την πρώτη επαφή με την ελληνική γλώσσα (π.χ. οικογένεια-συγγενείς, παραμύθια, ζώα, σχολείο κ.α.). Οι γλωσσικοί και επικοινωνιακοί στόχοι των ψηφιακών παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων περιλαμβάνουν την εκμάθηση και ανάπτυξη βασικού λεξιλογίου, την κατανόηση πολυτροπικών κειμένων, την εστίαση σε λεξικογραμματικά φαινόμενα (π.χ., χρήση προσωπικών αντωνυμιών, βεβαιωτικών και αρνητικών επιρρημάτων και άντληση και επεξεργασία πληροφοριών). Επιπλέον, μέσα από τις ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες τα παιδιά καλούνται να αναπτύξουν βασικές αλλά και πιο σύνθετες ψηφιακές δεξιότητες, όπως η πληκτρολόγηση, το κλικάρισμα, η διαχείριση πολυτροπικών κειμένων, οι δράσεις σε ψηφιακά περιβάλλοντα και η επίλυση προβλημάτων-προκλήσεων. Σκοπός των ψηφιακών παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων είναι η χρήση τους εντός και εκτός των γλωσσικών μαθημάτων, τόσο από τους/τις εκπαιδευτικούς όσο και από τα ίδια τα παιδιά. Οι ψηφιακές, παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες μπορούν να στηρίξουν την ενεργό μάθηση των παιδιών σε εξωσχολικό χρόνο με την ανάπτυξη της επίγνωσης των παιδιών ως προς την κατάσταση των γνώσεων τους, τον καθορισμό των στόχων τους, την επιλογή των δραστηριοτήτων που επιθυμούν και την αυτοαξιολόγησή τους μέσα από το παιχνίδι και τη διασκέδαση (βλ. εικόνα 4 στην επόμενη σελίδα).

Πού θα πάει το κάθε ζώο;



Εικόνα 4 Ψηφιακή παιγνιοποιημένη δραστηριότητα
“Πού θα πάει το κάθε ζώο;”

Η τελική αξιολόγηση των παιδιών, σχεδιάστηκε κατά τρόπο που να εξετάζει και εν τέλει να μετρά τη μαθησιακή επίδοση βάσει της διδακτέας ύλης και των στόχων της διδασκαλίας για την πρόσληψη και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου και την ανάπτυξη δεξιοτήτων και στους τέσσερις γλωσσικούς τομείς (κατανόηση και παραγωγή προφορικού, κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου). Κρίθηκε λοιπόν αναγκαίο η στοχοθεσία κάθε διδακτικής ενότητας να περιλαμβάνει τις τέσσερις αυτές δεξιότητες κι έτσι να καθοδηγείται η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων με ανάλογο τρόπο.

3.5 Διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης και εφαρμογή για κινητές συσκευές

Αναγνωρίζοντας τη σημασία της ανάπτυξης γλωσσικών, επικοινωνιακών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού, αφού μέσω αυτών διευκολύνονται οι καθημερινές δραστηριότητες των παιδιών και βελτιώνονται οι ικανότητες ενσωμάτωσής τους στο κοινωνικό σύνολο, κατά τη διάρκεια του προγράμματος σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε η διαδικτυακή πλατφόρμα *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* για την εκμάθηση ελληνικών ως δεύτερης γλώσσας (<https://www.geiaxara.eu/el/>), όπως και αντίστοιχη εφαρμογή για κινητές συσκευές και φορητούς υπολογιστές. Βασικός στόχος της διαδικτυακής πλατφόρμας και της εφαρμογής της αποτελεί η παροχή ευελιξίας στα παιδιά για εγγραμματισμό με βάση τον δικό τους ρυθμό και τις μαθησιακές τους προτιμήσεις και ανάγκες. Επιπλέον στόχος είναι η ελεύθερη πρόσβαση σε χρήσιμο και δωρεάν εκπαιδευτικό υλικό για τη διδασκαλία και εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας για τους/τις εκπαιδευτικούς και για τους γονείς των παιδιών.

Ο σχεδιασμός της πλατφόρμας στηρίχθηκε σε θεωρίες εκπαιδευτικού σχεδιασμού ψηφιακών περιβαλλόντων. Συγκεκριμένα, κατά τον σχεδιασμό λήφθηκαν υπόψη αρχές ευχρηστίας (Nielsen, 1994) όπως, για παράδειγμα, η πλατφόρμα να ενσωματώνει την αρχή της συσχέτισης συστήματος και πραγματικού κόσμου, δηλαδή να χρησιμοποιούνται εικόνες και κείμενα αναγνωρίσιμα στην καθημερινή ζωή των χρηστών· αισθητική και μινιμαλιστική σχεδίαση χωρίς πρόσθετες πληροφορίες που επιβαρύνουν τους/τις χρήστες με στόχο τη διαδραστικότητα και η πολυλειτουργικότητά της. Ως προς το περιεχόμενο, η ψηφιακή πλατφόρμα περιλαμβάνει τα πεδία: *Το έργο*, *Εκπαιδευτικοί*, *Διαμεσολαβητές*, *Παιχνίδια*, *Νέα*, *Συχνές ερωτήσεις* και

Επικοινωνία. Στο πεδίο *Το έργο* ενσωματώνεται μια σύντομη περιγραφή του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ*, καθώς και αναλυτικές πληροφορίες σχετικές με τις επαρχίες που διεξάγονται τα μαθήματα, τους εταίρους, καθώς και αίτηση για όσα παιδιά επιθυμούν να εγγραφούν στο πρόγραμμα. Επιπλέον, στοχεύοντας στη συνεχή στήριξη των εκπαιδευτικών, στο πεδίο *Εκπαιδευτικοί* βρίσκει κανείς τη γωνιά του εκπαιδευτικού με υλικό ανοικτής και κλειστής πρόσβασης. Αναφορικά με το υλικό ανοικτής πρόσβασης αυτό διατίθεται δωρεάν σε όλους-ες τους/τις χρήστες της πλατφόρμας και περιέχει χρήσιμο βοηθητικό εκπαιδευτικό υλικό, υπερσυνδέσμους λεξικών, βίντεο, πλατφόρμες, άλλα προγράμματα εκμάθησης της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας, σχετικά διδακτικά εγχειρίδια, ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και σχέδια μαθημάτων (Εικόνα 5). Το εκπαιδευτικό υλικό κλειστής πρόσβασης περιλαμβάνει παρουσιάσεις, βίντεο, καρτέλες και φύλλα εργασίας για τα επίπεδα γλωσσομάθειας Α1-Β2. Για πρόσβαση στο υλικό, οι χρήστες χρειάζεται να εγγραφούν στην πλατφόρμα του *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ*.

Βρίσκεστε εδώ: / Αρχική / Εκπαιδευτικοί / Υλικό Ανοικτής Πρόσβασης

ΥΛΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΗΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗΣ

ΧΡΗΣΙΜΟ ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΩΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ/ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

Μπορείτε να παρακολουθήσετε ενδιαφέρον **βίντεο** με στρατηγικές για να κάνετε τους μαθητές που μαθαίνουν μία δεύτερη/ξένη γλώσσα να νιώσουν ευπρόσδεκτοι κατά την πρώτη μέρα των μαθημάτων. Πηγή: Colorín Colorado (2011, 26th July). *What to do first: Creating a welcoming ELL classroom environment [Video]*. Διαθέσιμο στον διαδικτυακό τόπο: **YouTube**

Η εκπαιδευτική πλατφόρμα του έργου VALUE: Valuing all Languages to Unlock Europe παρέχει δωρεάν υλικό με μεθοδολογικές προσεγγίσεις, εργαλεία και διδακτικές πρακτικές (καινοτόμες διαδραστικές τεχνικές διδασκαλίας, ΤΠΕ, ψηφιακή αφήγηση) που μπορούν να ενσωματωθούν στα προγράμματα των σχολείων για τη βελτίωση της πρόσβασης και της ποιότητας της εκπαίδευσης σε σχέση με τη διαφορετικότητα στα σχολεία. Η ανοικτή διαδραστική πλατφόρμα θα είναι διαθέσιμη σε ένα ευρύ φάσμα οργανώσεων σε ολόκληρη την ΕΕ, για ενσωμάτωση και χρήση. Μπορεί να αποκτήσετε πρόσβαση στην πλατφόρμα **εδώ**.

Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για την ένταξη των Υπηκόων Τρίτων Χωρών στην Κύπρο ή να παραπέμψετε τους γονείς των μαθητών να μάθουν περισσότερες πληροφορίες με σκοπό να διευκολυνθεί η ένταξη τους στην κυπριακή κοινωνία και στην τοπική αγορά εργασίας επισκεφθείτε την ιστοσελίδα **Ενημερωτικός Οδηγός με Γενικές Πληροφορίες για την Κύπρο** ή στην αγγλική γλώσσα **Guide with General Information about Cyprus**.

Το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου προσφέρει **επιμορφωτικό υλικό** στο πλαίσιο προγράμματος *Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών στη Διδασκαλία της Ελληνικής ως Δεύτερης Γλώσσας - Επιμορφωτικό Υλικό* στο πλαίσιο σειράς σεμιναρίων που υλοποιήθηκαν κατά το έτος 2016-2017.

Το πρόγραμμα «Διαδρομές στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας» παρέχει ένα **ηλεκτρονικό περιβάλλον** το οποίο περιλαμβάνει πρακτικές προτάσεις και αποτελεσματικές επικοινωνιακές δραστηριότητες για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελεί συμπλήρωμα του εξειδικευμένου προγράμματος εξ αποστάσεως επιμόρφωσης των Διαδρομών.

Η σειρά βιβλίων ΓΕΙΑ ΣΑΣ για την Α' Βάθμια Εκπαίδευση βρίσκεται διαθέσιμη στην **ιστοσελίδα του ΚΕΔΑ** και μπορείτε να κατεβάσετε τόσο το βιβλίο του μαθητή όσο και το βιβλίο του δασκάλου δωρεάν.

Στο πλαίσιο του έργου «Συλλογή Εικονογραφημένων Βιβλίων για την Ταυτότητα και τη Διαφορετικότητα» (Identity and Diversity Picture Book Collections - IDPBC) αναπτύχθηκε πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό για ζητήματα που αφορούν τη διαφορετικότητα. Το έργο παρέχει ένα **ψηφιακό περιβάλλον**, το οποίο περιλαμβάνει ισχυρές οπτικοποιημένες ιστορίες για νέους πρωταγωνιστές, οι οποίοι αντιμετωπίζουν την ποικυλομορφία και εξερευνούν ζητήματα ταυτότητας, διαφορετικότητας και κοινωνικής ένταξης σε βάθος και με παραγωγικό τρόπο.

Η ιστοσελίδα **Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα** προσφέρει ολοκληρωμένες προτάσεις διδασκαλίας των τεσσάρων δεξιοτήτων για την ελληνική ως ξένη/δεύτερη γλώσσα. Μπορείτε να βρείτε αφενός στοιχεία θεωρητικής κατάρτισης σχετικά με τη διδασκαλία των τεσσάρων δεξιοτήτων με τη χρήση στρατηγικών μάθησης και αφετέρου προτάσεις πρακτικών εφαρμογών μέσα στην τάξη για κάθε δεξιότητα.

Εικόνα 5 Διαδικτυακή πλατφόρμα Γεια Χαρά: Εκπαιδευτικοί

Το πεδίο *Διαμεσολαβητές* περιλαμβάνει πληροφορίες για όσα άτομα επιθυμούν να συμμετάσχουν εθελοντικά στο πρόγραμμα ως διαμεσολαβητές, κάνοντας εγγραφή στο διαδίκτυο και αίτηση. Το πεδίο *Παιχνίδια* ενσωματώνει 16 δωρεάν, διαφορετικές, ψηφιακές παιχνιδοποιημένες δραστηριότητες, στις οποίες όλοι/-ες οι χρήστες έχουν πρόσβαση. Τέλος η πλατφόρμα διαθέτει τα πεδία *Νέα*, *Συχνές Ερωτήσεις* και *Επικοινωνία*, τα οποία περιλαμβάνουν αντίστοιχα επιπλέον πληροφορίες για το έργο και στοιχεία επικοινωνίας.

Για παροχή μεγαλύτερης ευελιξίας και μεγαλύτερη/ευκολότερη χρήση του προγράμματος δημιουργήθηκε αντίστοιχη εφαρμογή (application) για κινητές συσκευές και φορητούς υπολογιστές (Εικόνα 6). Περιλαμβάνει τα αντίστοιχα πεδία και πληροφορίες που ενσωματώνει και η διαδικτυακή πλατφόρμα.



Εικόνα 6 Εφαρμογή GEIA XARA σε κινητές συσκευές

4. Εμπειρίες, προκλήσεις και προοπτικές

4.1. Θετικές εξελίξεις και πλεονεκτήματα

Από την πολυεπίπεδη εφαρμογή του προγράμματος *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* επωφελήθηκαν 1079 παιδιά με μεταναστευτική βιογραφία, στα οποία δόθηκε η ευκαιρία να μάθουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα και να ενταχθούν ομαλά στη σχολική τάξη. Στο πρόγραμμα, επίσης, συμμετείχαν 50 εκπαιδευτικοί, οι οποίοι/-ες είχαν τη δυνατότητα να επιμορφωθούν και να αποκτήσουν σημαντική εμπειρία για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Αξίζει να αναφερθεί, όπως φαίνεται από τα αποτελέσματα της τελικής εξέτασης, ότι ένα ποσοστό της τάξεως του 60% ολοκλήρωσε με επιτυχία τα μαθήματα και πέρασε στο επόμενο επίπεδο γλωσσομάθειας.

Ο ρόλος των διαμεσολαβητών διαφάνηκε ότι είχε θετική επίδραση στην όλη προσπάθεια για κοινωνική και πολιτισμική ένταξη των παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία στη σχολική ζωή και τη σχολική καθημερινότητά. Κατέβαλλαν σοβαρές προσπάθειες για εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας, καθώς μετέφραζαν έντυπα που τους ζητούσαν οι εκπαιδευτικοί, και λειτουργούσαν ως μεταφραστές/-στριες των γονέων που δεν μιλούσαν

ελληνικά όταν χρειαζόταν, με στόχο να στηρίξουν τόσο τα δικά τους παιδιά, όσο και το σχολείο.

4.2. Προκλήσεις

Το πρόγραμμα *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* κατά την περίοδο εφαρμογής του στα σχολεία της Κύπρου αντιμετώπισε διάφορες δυσκολίες και προκλήσεις που σχετίζονται κυρίως με τα διαδικαστικά θέματα και όχι τόσο με τη διδασκαλία. Είναι γεγονός, ότι εξαιτίας της φύσης του προγράμματος και της δυσκολίας συντονισμού με πλήθος παιδιών και εκπαιδευτικών, πολλά σχολεία δεν είχαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα πάρα το μεγάλο ποσοστό παιδιών με μεταναστευτική βιογραφία που φοιτούν στο σχολείο τους. Σε αυτά τα σχολεία δόθηκε προτεραιότητα για την επόμενη περίοδο εφαρμογής του προγράμματος.

Μια πρόκληση, με την οποία ήρθαν αντιμέτωποι οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στο πρόγραμμα, είχε να κάνει με τα διαφορετικά μαθησιακά επίπεδα των παιδιών σε μια τάξη. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, όλα τα παιδιά είχαν παρακαθίσει σε εξέταση της γλωσσομάθειάς τους για να τοποθετηθούν στο κατάλληλο επίπεδο. Παρ' όλα αυτά, υπήρχαν περιπτώσεις που τα παιδιά χρειάζονταν περισσότερη βοήθεια και στήριξη στην τάξη, ώστε να μπορούν να συμμετέχουν ενεργά και να παρακολουθήσουν το μάθημα. Σε αυτές τις περιπτώσεις, όπου κρίθηκε αναγκαίο, προσφέρθηκε εξατομικευμένη διδασκαλία και προσαρμογή του μαθήματος στις απαιτήσεις κάθε παιδιού. Αυτό επιτεύχθηκε μέσω της διαφοροποίησης της διδασκαλίας ανάλογα με το μαθησιακό περιβάλλον της κάθε τάξης.

Επιπλέον, προέκυψαν και δυσκολίες στην ενσωμάτωση της τεχνολογίας σε κάποιες τάξεις λόγω έλλειψης της κατάλληλης υλικοτεχνικής υποδομής. Επιχειρήθηκε η ενσωμάτωση εικονικών περιβαλλόντων ή περιβαλλόντων επαυξημένης πραγματικότητας με στόχο τη διασύνδεση των εκπαιδευομένων εκτός του πλαισίου της τάξης και με άλλα παιδιά που παρακολουθούν το πρόγραμμα σε διαφορετικές επαρχίες και πόλεις. Σε κάποιες περιπτώσεις αυτό αποτέλεσε σημαντική πρόκληση λόγω τεχνικών δυσκολιών αλλά στις περισσότερες περιπτώσεις εφαρμόστηκε επιτυχώς.

Δυσκολίες παρουσιάστηκαν και στον συντονισμό για την ανάπτυξη μιας κοινότητας πρακτικής μεταξύ του φορέα εκπαιδευτικών και των διαμεσολαβητών, κυρίως λόγω έλλειψης τεχνολογικών δεξιοτήτων. Οι γονείς-διαμεσολαβητές που συμμετείχαν στο έργο κατέβαλαν μεγάλες προσπάθειες για εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, με στόχο να στηρίξουν τόσο τα δικά τους παιδιά, όσο και το σχολείο. Μια καλή πρακτική θα ήταν, επομένως, η προσφορά μαθημάτων ελληνομάθειας σε γονείς-διαμεσολαβητές σε τακτά χρονικά διαστήματα. Οι παροχές και τα οφέλη (π.χ. το οικονομικό όφελος) ίσως να χρειάζονται αναθεώρηση, ώστε να αποτελέσουν σημαντικό κίνητρο για τα άτομα που επιλέγουν να δράσουν ως διαμεσολαβητές. Ίσως τότε να εντοπίζονται ευκολότερα και να ξεκινούν τη δράση πιο έγκαιρα. Τέλος, η πανδημία, η οποία επέφερε και την αναγκαστική διακοπή των μαθημάτων κατά την τελευταία περίοδο εφαρμογής του προγράμματος, δημιούργησε μια σχετική αναστάτωση σε όλους τους εμπλεκόμενους φορείς (υπεύθυνοι του έργου, μαθητές, εκπαιδευτικοί) και καθυστέρησε την ολοκλήρωσή του.

5. Συμπεράσματα-Επίλογος

Η αύξηση του αριθμού υπηκόων τρίτων χωρών σε χώρες εισδοχής όπως η Κύπρος αναδεικνύει την ανάγκη για σχεδιασμό και προώθηση αποτελεσματικών και τεχνολογικά σύγχρονων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, τα οποία θα μπορούν να στηρίζουν λειτουργικά και αποτελεσματικά την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Η γνώση της γλώσσας της χώρας υποδοχής είναι καθοριστικής σημασίας για την ομαλή κοινωνική και οικονομική ένταξη των μεταναστών/-τριών. Ως αποτέλεσμα η διδασκαλία της γλώσσας αποτελεί μια προσέγγιση που συμβάλει τόσο στην οικονομική όσο και στην κοινωνική ένταξη των μεταναστών/-τριών. Μια τέτοια παρέμβαση αποτέλεσε και το ολοκληρωμένο πρόγραμμα εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας *ΓΕΙΑ ΧΑΡΑ* το οποίο έχει ως στόχο την παροχή μαθημάτων και ψηφιακού διαδραστικού υλικού για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας σε ανήλικους υπηκόους Τρίτων Χωρών ώστε να ενταχθούν ομαλά στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Η υλοποίηση αντίστοιχων εκπαιδευτικών προγραμμάτων πρέπει να ενθαρρύνεται, γιατί ενισχύει τις πιθανότητες ομαλής ενσωμάτωσης των μεταναστών/-τριών στην κυπριακή κοινωνία και βελτιώνει αισθητά την ποιότητα ζωής τους, συμβάλλοντας στην αποφυγή της αποξένωσης, την εκδήλωση ρατσιστικών συμπεριφορών απέναντι στους/στις μετανάστες/-στριες και στην επιτυχία τους διαβίωση στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Burke, B. (2014). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Brookline, MA: Bibliomotion.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Casañ Pitarch, R. (2018). An approach to digital game-based learning: Video-games principles and applications in foreign language learning. *Journal of Language Teaching and Research*, 9, 1147-1159. doi: 10.17507/jltr.0906.04
- Christie, F., & Unsworth, L. (2005). Developing dimensions of an educational linguistics. In J. Webster, C. M. I. M. Matthiessen, & R. Hasan (Eds.), *Continuing discourse on language, 1* (pp. 217–250). London: Equinox.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.
- Council of Europe (2020). *Common european framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Council of Europe Publishing.
- Cummins, J. (2000). *Language, power, and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*. Clevedon, England: Multilingual Matters.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke L.E. and Dixon, D. (2011) Gamification: Toward a definition. CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, 2011, 12-15.
- Filatro, A. & Cavalcanti, C.C. (2016). Structural and content gamification design for tutor education. In *Proceedings of E-Learn: World Conference on E-Learning*, 1152-1157.
- Gee, J. P. (2008). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourses*. London: Routledge.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K. (2007). *Language and Society*. London: Continuum.

- Hitosugi, C., Schmidt, M., & Hayashi, K. (2014). Digital game-based learning (DGBL) in the L2 classroom: The impact of the UN's off-the-shelf videogame, food force, on learner affect and vocabulary retention. *CALICO Journal*, 31(1), 19-39.
- Huang, W.H.-Y. & Soman, D. (2013) *Gamification of education. Research report series: Behavioural economics in action*. Rotman School of Management, University of Toronto.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education* [Kindle Version]. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kosmas, P., Ioannou, A., & Zaphiris, P. (2019). Implementing embodied learning in the classroom: Effects on children's memory and language skills. *Educational Media International*, 56(1), 59-74.
- Kress, G. (2000). Multimodality: Challenges to thinking about language. *TESOL Quarterly*, 34(2), 337. doi:10.2307/3587959.
- Kress, G., & Van, L. T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Publishers.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). *New literacies*. Maidenhead, England: OpenUniversity Press.
- Lieberman, A. (1996). Practices that support teacher development: Transforming conceptions of professional learning. In M. W. McLaughlin & I. Oberman (eds.), *Teacher Learning: New Policies, New Practices*. New York: Teachers College Press.
- Martin, J. R. (2000). Design and practice: Enacting functional linguistics in Australia. *Annual Review of Applied Linguistics*, 20, 116-126.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, 42, 323-329. Romania.
- New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-93. doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u.
- Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems*, 152-158, New York, ACM Press.
- O'Reilly, Tim (2007). What is web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *International Journal of Digital Economics*, 65(1), 17-37.
- Özhan, Ş. Ç., & Kocadere, S. A. (2020). The effects of flow, emotional engagement, and motivation on success in a gamified online learning environment. *Journal of Educational Computing Research*, 57(8), 2006–2031.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architectures Journal*, 19, 28–37.
- Santos, C., Almeida, S., Pedro, L., Aresta, M., & Koch-Grunberg, T. (2013). Students' perspectives on badges in educational social media platforms: The case of SAPO campus tutorial badges. In *13th International Conference on Advanced Learning Technologies*, Beijing, 351-353. Computer Society Publications.
- Schmidt, M., Benzing, V., Wallman-Jones, A., Mavilidi, M., Lubans, D. Revalds. & Paas, F. (2019). Embodied learning in the classroom: Effects on primary school children's attention and foreign language vocabulary learning. *Psychology of Sport and Exercise*, 43, 45-54.
- Squire, K. (2008). Video games and education: Designing learning systems for an interactive age. *Educational Technology archive*, 48, 17-26.

- Street, B. (1995). *Social literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography and education*. London: Longman.
- Street, B. V. (1993). The new literacy studies, guest editorial. *Journal of Research in Reading*, 16(2), 81–97.
- Toumpaniari K., Loyens S., Mavilidi M. F. & Paas F. (2015). Preschool children’s foreign language vocabulary learning by embodying words through physical activity and gesturing. *Educational Psychology Review*, 27, 445–456.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Harlow: Longman Pearson Education. York: Bibliomotion.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, Ca: O’Reilly.

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- Βενιοπούλου, Κ. (2014). Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα κατά την περίοδο 1992-2012: Διερεύνηση θεωρητικών άρθρων και ερευνητικών μελετών από ελληνικά εκπαιδευτικά περιοδικά. Στο Κ. Δ. Μαλαφάντης, Β. Παπαδοπούλου, Σ. Αυγητίδου, Γ. Ιορδανίδης, & Ι. Μπέτσας (Επιμ.), *9ο Πανελλήνιο Συνέδριο Ελληνική Παιδαγωγική και Εκπαιδευτική Έρευνα*, 404- 417. Ελλάδα: Διάδραση.
- Βιτσιλάκη-Σορωνιάτη, Χ. (2002). Η διά βίου εκπαίδευση των εκπαιδευτικών: Μια μελέτη περίπτωσης του προγράμματος Αναβάθμισης των εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. *Επιστήμες της Αγωγής*, 2(10), 37-39.
- Θεοδωρίτη, Δ., & Καλογρίδη, Σ. (2020). Η επιμόρφωση ως παράγοντας επαγγελματικής και προσωπικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών: Η περίπτωση του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 16(2), 110-127.
- Καρράς, Κ. Γ. & Οικονομίδης, Β. (2015). Η επιμόρφωση και η μετεκπαίδευση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα. Στο Κ. Γ Καρράς & C. C. Wolhuter (Επιμ.) *Συστήματα εκπαίδευσης, επιμόρφωσης και μετεκπαίδευσης των εκπαιδευτικών στον σύγχρονο κόσμο* (σσ. 112-152). Αθήνα: Gutenberg.
- Κιούρτη, Ε. (2018, Νοέμβρης). *(Απο)συνδέοντας γραμματισμούς: από το διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι “Counter-strike: στη σχολική τάξη*. Λευκωσία: Πανεπιστήμιο Κύπρου.
- Νικολακάκη, Μ. (2003). Διερεύνηση των προϋποθέσεων για μια αποτελεσματική επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 8, 5-19.
- Ξωχέλλης, Π. (2005). *Ο εκπαιδευτικός στο σύγχρονο κόσμο*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δάρδανος.
- Χατζησαββίδης, Σ. (2003). Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών (προετοιμασία του κοινωνικού μέλλοντος των μαθημάτων). *Πρακτικά Η΄ Πανελληνίου συνεδρίου, Η διδασκαλία της Νεοελληνικής γλώσσας στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, Παγγλώσια*, 115-124. Ελλάδα.
- Cummins, J. (2003). *Ταυτότητες υπό Διαπραγμάτευση* (Σ. Αργύρη, μτφρ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)* (Ροζάνης Σ. & Λυκιαρδόπουλος Γ., μτφρ.). Αθήνα: Γνώση.