



Εγχειρίδιο του Εκπαιδευτικού

Για την επαυξημένη πραγματικότητα και τη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.





Πίνακας Περιεχομένων

| | |
|---|-------------------------------------|
| Εισαγωγή..... | 4 |
| ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: Επαυξημένη πραγματικότητα και διδασκαλία αγγλικής εκμάθησης | 5 |
| 1.1 Εννοιολογικό πλαίσιο | Error! Bookmark not defined. |
| Επαυξημένη Πραγματικότητα (ΕΠ) στο μάθημα των Αγγλικών ως Ξένη Γλώσσα (EFL). | 5 |
| 1.2 Βάσεις | 6 |
| Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)..... | 7 |
| Επαυξημένη Εικονικότητα (AV) | 8 |
| Εικονική Πραγματικότητα (VR) | 8 |
| Επαυξημένη Πραγματικότητα Εναντίον Εικονικής Πραγματικότητας | 9 |
| 1.3 Τεχνολογία | 9 |
| Γιατί είναι ενδιαφέρον να ενσωματώσουμε την AR στην εκπαίδευση και τη μάθηση;..... | 9 |
| Πλεονεκτήματα της AR στην εκπαίδευση | 10 |
| Μειονεκτήματα της AR στην εκπαίδευση | 11 |
| Πώς λειτουργεί η AR;..... | 11 |
| 1.4 Πώς να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή AR βήμα προς βήμα στην τάξη σας | 13 |
| Κατεβάστε | 13 |
| Χρησιμοποιήστε την Εφαρμογή AR..... | 14 |
| Στήστε ένα παιχνίδι..... | 14 |
| Επαναφέρετε τις Προκαθορισμένες Επιλογές..... | 17 |
| Παίξτε! | 18 |
| Κάρτες | 20 |
| ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: Σχέδια Μαθήματος | 21 |
| Η λίστα των Σχεδίων Μαθήματος..... | 21 |
| Κάνε Αναπαράσταση | Error! Bookmark not defined. |
| Ηθικά Ταξίδια - Διακοπές | 25 |
| Παιχνίδι Μνήμης Φρούτα & Χρώματα | 28 |
| Διασκέδαση με Flashcards..... | 32 |
| Μιλώντας για Επαγγέλματα | 35 |
| Οι Διακοπές μου | 39 |
| Το Τέρασ μου | 40 |
| Εποχές και Καιρός..... | 41 |
| Σχήματα..... | 43 |
| Αφήγηση Ιστορίας..... | 46 |



| | |
|-------------------------------------|----|
| Λέγοντας Ιστορίες | 48 |
| Ο Κύβος των Μαθηματικών..... | 49 |
| Ταξίδια | 53 |
| Οχήματα..... | 55 |
| Γράφοντας Ευφάνταστες Ιστορίες..... | 56 |
| Bingo Ζωολογικός Κήπος | 59 |
| Βιβλιογραφικές αναφορές..... | 68 |



Εισαγωγή

Σκοπός του Εγχειριδίου είναι να βοηθήσει τους καθηγητές αγγλικών (English as a Foreign Language – EFL) / (English as a Second Language – ESL) και γενικά τους καθηγητές ξένων γλωσσών να χρησιμοποιήσουν πρακτικά και αποτελεσματικά την Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented Reality - AR) στην εκπαίδευση αξιοποιώντας την εφαρμογή AR4EFL. Το Εγχειρίδιο προορίζεται να βοηθήσει τους δασκάλους των σχολείων να εφαρμόσουν σωστά τις δραστηριότητες της διδασκαλίας Αγγλικής Γλώσσας μέσω καλά οργανωμένων σχεδίων μαθήματος, ενώ ταυτόχρονα τους καθοδηγεί σχετικά με τον τρόπο χρήσης της Εφαρμογής, ώστε οι ίδιοι οι δάσκαλοι να μπορούν να προσαρμόσουν τα μαθήματά τους ή να δημιουργήσουν καινούρια.

Πιο συγκεκριμένα, το εγχειρίδιο αποτελείται από δύο μέρη.

Το πρώτο μέρος, αποτελεί το θεωρητικό μέρος που σχετίζεται με την AR και την διδασκαλία EFL, το οποίο περιλαμβάνει επίσης οδηγίες σχετικά με τη χρήση της Εφαρμογής και το δεύτερο μέρος, περιλαμβάνει δείγματα σχεδίων μαθήματος (συμπεριλαμβανομένου του τίτλου του μαθήματος, της προτεινόμενης διάρκειας, των χρησιμοποιούμενων τεχνικών, των απαιτούμενων υλικών, του στόχου της δραστηριότητας, άλλους στόχους, περιγραφή των δραστηριοτήτων/πρακτικών κ.λπ.).

Το Εγχειρίδιο στοχεύει να παρέχει σε βάθος καινοτόμες μεθοδολογικές προσεγγίσεις διδασκαλίας EFL. Αυτό το υλικό έχει αναπτυχθεί με βάση το "Comparing traditional approaches and augmented reality in language acquisition, a literature review" (Σύγκριση παραδοσιακών προσεγγίσεων και επαυξημένης πραγματικότητας στην εκμάθηση γλωσσών, μια βιβλιογραφική ανασκόπηση). Το Εγχειρίδιο στοχεύει να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο, συμπληρωματικό με τα άλλα προϊόντα (την βιβλιογραφική ανασκόπηση και την εφαρμογή AR) αυτού του σχεδίου. Μέσω του Εκπαιδευτικού Εγχειριδίου, οι εκπαιδευτικοί θα εξοικειωθούν με την εφαρμογή AR και θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν πώς να τη χρησιμοποιούν πιο αποτελεσματικά με έναν ολιστικό τρόπο, με διάφορους και διαφορετικούς τρόπους.



ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: Επαυξημένη πραγματικότητα και διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας

1.1 Εννοιολογικό πλαίσιο

Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) στην τάξη των Αγγλικών ως Ξένη Γλώσσα (EFL).

Στις μέρες μας, όταν οι μαθητές καλούνται να μάθουν αγγλικά, συνήθως βιώνουν υψηλά επίπεδα άγχους, ως αποτέλεσμα των χαμηλών κινήτρων και της χαμηλής αποτελεσματικότητας στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας και των κακών ακαδημαϊκών επιδόσεων. Όταν προκύπτουν παραδοσιακές ανάγκες εκμάθησης αγγλικού λεξιλογίου, οι μαθητές καλούνται να απομνημονεύσουν λέξεις μέσω βαρετής απαγγελίας και επαναλαμβανόμενης πρακτικής, και αυτός ο μηχανικός τρόπος μεθοδολογίας μάθησης μειώνει σημαντικά την περιέργειά των μαθητών και την αίσθηση καινοτομίας σχετικά με την εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας. Επίσης, μειώνει το αρχικό τους μαθησιακό ενδιαφέρον και τα κίνητρα (Alqahtani, 2015). Η χρήση της τεχνολογίας Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) στη διαδικασία εκμάθησης της Αγγλικής Γλώσσας έρχεται να αλλάξει αυτό το σκηνικό και καθίσταται επιτακτική ανάγκη για τους εκπαιδευτικούς να την ενσωματώσουν στη διδασκαλία τους. Η AR είναι ένα εκπαιδευτικό τεχνολογικό μέσο που προσφέρει νέες ευκαιρίες για διδασκαλία και μάθηση σε σύγχρονα εκπαιδευτικά πλαίσια. Στην τάξη EFL, η AR ως διαδραστική εμπειρία ενός πραγματικού περιβάλλοντος, είναι ικανή να προσφέρει στους μαθητές μια βιωματική εμπειρία για να μάθουν αγγλικά με δημιουργικό και παρακινητικό τρόπο, ειδικά για την εκμάθηση του λεξιλογίου (Sadikin & Martyani, 2020) και την κατανόηση γραπτού κειμένου (Ebadī & Ashrafabadi, 2022).

Η AR ορίζεται ως «μια ζωντανή, άμεση ή έμμεση, προβολή ενός φυσικού περιβάλλοντος πραγματικού κόσμου, του οποίου τα στοιχεία επαυξάνονται από αισθητηριακές εισόδους που δημιουργούνται από υπολογιστή, όπως ήχος, βίντεο, γραφικά ή δεδομένα CPS» (Koch, 2016, σελ. 124). Σύμφωνα με τους Dunleavy et al. (2009), η AR συνδυάζει ψηφιακά και φυσικά αντικείμενα με στόχο τη δημιουργία βιωματικών υβριδικών περιβαλλόντων μάθησης, για να επιτρέψει την αύξηση της κριτικής σκέψης και την επίλυση προβλημάτων των μαθητών. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση και των πέντε αισθήσεων, ιδιαίτερα της οπτικής αίσθησης (Kirper & Rampolla, 2012). Η AR εμπιστεύει τις μαθησιακές αλληλεπιδράσεις επιβάλλοντας ψηφιακές πληροφορίες πάνω από τα φυσικά σκηνικά (Chen Wang et al, 2020). Μπορεί να γίνει κατανοητή ως μια σύνδεση μεταξύ εργαλείων κλασικής εκπαίδευσης και τεχνολογιών μέσων που επηρεάζει θετικά τη μάθηση των χρηστών-στόχων (Bursali & Yilmaz, 2019).

Η τρέχουσα ηλεκτρονική γενιά, λόγω της ταχείας ανάπτυξης των κινητών συσκευών, μπορεί να ακολουθήσει μια διαδικασία εκμάθησης μέσω φορητών συσκευών που κάνει το εκπαιδευτικό περιβάλλον πιο ποικιλόμορφο μέσω της ενσωμάτωσης της έννοιας της εκμάθησης μέσω παιχνιδιών που βελτιώνει τα κίνητρα και το ενδιαφέρον των μαθητών για τα αγγλικά (Amara et al., 2016). Είναι τότε που η μάθηση AR έρχεται να παίξει το ρόλο της. Η επαρκής έρευνα έχει δείξει ότι η AR έχει αποδειχθεί επωφελής για την ενθάρρυνση του ενθουσιασμού, της ενεργού συμμετοχής, της δημιουργικότητας, των κινήτρων, ενεργοποιεί τη φαντασία και ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών μέσω της προώθησης διαδραστικού εικονικού περιεχομένου για τους μαθητές (Radu, 2014; Yuen et al., 2011, Cheng & Tsai, 2013). Οι ερευνητές έχουν αναγνωρίσει ότι η AR ενισχύει τις



δεξιότητες ανάγνωσης και λεξιλογίου των μαθητών, μέσω της εμπλοκής τους σε στοιχεία πέρα από τις δισδιάστατες απεικονίσεις και την παρουσίαση εννοιών που τους δίνει μια «αίσθηση παρουσίας» σε ένα ουσιαστικό, διαδραστικό περιβάλλον μάθησης (Ramli & Zaman, 2009, Cheng & Tsai, 2014). Σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, η AR βελτιώνει το μαθησιακό επίπεδο και υποστηρίζει την απόδοση των μαθητών (Chang et al., 2015· Ferrer-Torregrosa et al., 2015). Οι ερευνητές έχουν προσδιορίσει ότι οι μαθητές μαθαίνουν αποτελεσματικά μέσω του παιχνιδιού, των κινήτρων και της ικανοποίησης μέσω της μάθησης ενισχυμένης με AR που ενισχύει την κατανόησή τους σε νέες έννοιες (Akcaayir and Akcaayir, 2017; Lu and Liu, 2015). Πράγματι, η AR γίνεται αντιληπτή από τους μαθητές ως μια διαδικασία παιχνιδιού που ενισχύει τα υψηλά κίνητρα μάθησης, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά και να ενισχύουν το ενδιαφέρον τους για μάθηση (Furio et al., 2015, Cheng, 2017).

Στον τομέα της εκμάθησης γλωσσών, ένας αριθμός μελετών έχει δείξει ότι η AR συμβάλλει στη βελτίωση της εκμάθησης γλωσσών σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον (Cheng & Tsai, 2014; Wu et al., 2013). Η AR έχει κερδίσει αυξανόμενη ερευνητική προσοχή, επειδή επιτρέπει την αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο, πραγματικές εμπειρίες στους μαθητές που ενισχύουν τη συγκέντρωση και το ενδιαφέρον τους (Ibanez et al., 2014· Santos et al., 2014). Όσον αφορά την EFL, οι ερευνητές και ο ακαδημαϊκός κόσμος προσπαθούν να ρίξουν φως στη δυνητική αξία της χρήσης AR στις τάξεις της Αγγλικής Γλώσσας για τη διδασκαλία και τη βελτίωση της εκμάθησης γλωσσών (Hadid et al., 2019). Παρόλο που δεν υπάρχει επαρκής έρευνα σχετικά με την εφαρμογή της AR στην τάξη EFL, οι ερευνητές προσπαθούν να προσδιορίσουν καλύτερα το πώς και εάν η AR υποστηρίζει την EFL.

Μέχρι στιγμής, έχει αποδειχθεί ότι η AR στην εκμάθηση γλωσσών παρέχει στους μαθητές ένα ουσιαστικό περιβάλλον μάθησης και ένα πλαίσιο πραγματικής ζωής και ενισχύει την κατανόηση γραπτών κειμένων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων λεξιλογίου των μαθητών, εισάγοντας γλωσσάρια και τις έννοιες των νέων λέξεων για να βοηθήσουν διαφορετικούς τύπους μαθητών EFL να εργάζονται με τον ίδιο ρυθμό (Ebadi & Ashrafabadi, 2022). Έχει εντοπιστεί ότι η εκμάθηση EFL ενισχυμένη με AR μειώνει το γνωστικό φορτίο των μαθητών (Bressler and Bodzin, 2013· Kucuk et al. (2014b) μέσω ενός καλά σχεδιασμένου συστήματος AR και μειώνει τη γνωστική επιβάρυνση στην περιορισμένη λειτουργική μνήμη (Santos et al. , 2014). Η AR ανοίγει την προοπτική επεξεργασίας πληροφοριών μέσω οδών διαφορετικών από το έντυπο κείμενο για την προώθηση της βαθύτερης κατανόησης (Billinghurst & Duenser, 2012; Green et al., 2014). Η χρήση της AR παρέχει στους μαθητές μια πλούσια αναγνωστική εμπειρία και συμβάλλει στην ενίσχυση του αναγνωστικού και γνωστικού τους γραμματισμού (ChanLin; 2018).

Επιπλέον, η AR στην EFL θεωρείται ότι προσφέρει ένα ευρύ φάσμα αυθεντικών εμπειριών στους μαθητές σε όλα τα επίπεδα και τις γλώσσες (Zhang & Pérez-Paredes, 2021). Οι Chen Wang et al (2020) στην έρευνά τους έδειξαν ότι οι μαθητές είχαν θετικά κίνητρα για μάθηση από τη μάθηση της Αγγλικής Γλώσσας ενισχυμένης με AR και είχαν περισσότερα κίνητρα όσον αφορά την αυτο-αποτελεσματικότητα, την προορατική μάθηση και την αξία της μάθησης. Οι μαθητές εξέφρασαν θετική στάση απέναντι στη μάθηση μέσω περιβαλλόντων AR και έδειξαν μεγαλύτερους βαθμούς αυτοπεποίθησης και χαμηλότερους βαθμούς άγχους κατά τη μάθηση.

1.2 Εισαγωγή

Η ταχεία πρόοδος της τεχνολογίας των πληροφοριών και των επικοινωνιών είχε μια βαθιά επίδραση στην εκπαίδευση, μεταμορφώνοντας δραστικά το μαθησιακό περιβάλλον. Η τεχνολογία δίνει τη

δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν ισχυρά εκπαιδευτικά εργαλεία και πόρους για να δημιουργήσουν ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης για τους μαθητές.

Οι τεχνολογίες Εκτεταμένης Πραγματικότητας έχουν κερδίσει ταχεία αποδοχή στα προγράμματα εκπαίδευσης και κατάρτισης λόγω της αποδεδειγμένης ικανότητάς τους να βελτιώνουν την ποιότητα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (Wang et al., 2018). Οι Milgram και Colquhoun (1999) πρότειναν για πρώτη φορά μια ταξινόμηση που ορίζει πώς το «εικονικό» και το «πραγματικό» συνδυάζονται σε ποικίλες αναλογίες για να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον οπτικοποίησης. Προσδιόρισαν τέσσερα διαφορετικά επίπεδα στο φάσμα πραγματικότητας-εικονικότητας (RV):

- Καθαρή Πραγματική Παρουσία,
- Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)
- Επαυξημένη Εικονικότητα (AV)
- Καθαρή Εικονική Παρουσία (Εικονική Πραγματικότητα).

Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR)

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) ορίζεται ως «μια ενισχυμένη εκδοχή της πραγματικότητας που δημιουργείται με τη χρήση τεχνολογίας για την επικάλυψη ψηφιακών πληροφοριών σε μια εικόνα ενός πράγματος που προβάλλεται μέσω μιας συσκευής (όπως μια κάμερα smartphone)»¹. Είναι ένας όρος που αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία μια εικόνα που δημιουργείται από υπολογιστή υπερτίθεται πάνω στην οπτική γωνία του χρήστη προς τον πραγματικό κόσμο για να δημιουργήσει μια σύνθετη εικόνα.

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι Επαυξημένης Πραγματικότητας (Aggarwal & Singhal, 2019), οι οποίοι περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

Επαυξημένη Πραγματικότητα βασισμένη σε Δείκτη: Αυτός ο τύπος Επαυξημένης Πραγματικότητας, επίσης γνωστός ως Επαυξημένη Πραγματικότητα βασισμένη στην αναγνώριση ή αναγνώριση εικόνας, λειτουργεί μέσω της αναγνώρισης δεικτών (Boonbrahm et al., 2020). Οι δείκτες μπορεί να είναι οτιδήποτε που να είναι μοναδικό και απλό. Αυτοί οι δείκτες αντιπροσωπεύουν ένα μοτίβο που μπορεί να ανιχνευτεί από τις κάμερες των smartphone. Ο χρήστης σαρώνει τον δείκτη με την κάμερά του για να ξεκινήσει μια εμπειρία Επαυξημένης Πραγματικότητας. Συνήθως, αυτό επιτυγχάνεται μέσω της χρήσης λογισμικού με τη μορφή μιας εφαρμογής που επιτρέπει στους χρήστες να σαρώνουν δείκτες από την κάμερα της συσκευής τους. Στη συνέχεια δίνεται το αποτέλεσμα.

Επαυξημένη Πραγματικότητα χωρίς Δείκτη: Αντί να εντοπίζει δείκτες, η Επαυξημένη Πραγματικότητα χωρίς δείκτη τοποθετεί εικονικά αντικείμενα στον φυσικό κόσμο με βάση τα πραγματικά χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος (Boonbrahm et al., 2020). Αυτό καθιστά περιττή την ανάγκη για συστήματα παρακολούθησης αντικειμένων, δηλαδή δείκτες. Κάμερες, αισθητήρες, επεξεργαστές και αλγόριθμοι ικανοί να ανιχνεύουν και να χαρτογραφούν σωστά τον πραγματικό κόσμο επιτρέπουν εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας χωρίς δείκτη.

AR Βασισμένη στην Προβολή: Η AR που βασίζεται στην προβολή ορίζεται ως μια τεχνική προβολής βίντεο που επιτρέπει την επέκταση και την ενίσχυση οπτικών δεδομένων προβάλλοντας εικόνες στην επιφάνεια τρισδιάστατων αντικειμένων ή χώρου. Αυτό εμπίπτει στην ευρεία κατηγορία της Χωρικής Επαυξημένης Πραγματικότητας (Büttner et al., 2018).

AR Βασισμένη στην Υπέρθυση: Η επαυξημένη πραγματικότητα που βασίζεται σε υπέρθεση χρησιμοποιεί αναγνώριση αντικειμένων. Η επαυξημένη εικόνα αντικαθιστά εν μέρει ή πλήρως την εικόν-πηγή. Αυτός ο τύπος επαυξημένης πραγματικότητας μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα ιστορικό



ταξίδι. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε την επαυξημένη πραγματικότητα βασισμένη στην υπέρθεση για να απεικονίσετε πώς ένα άγαλμα ή μια κατασκευή εμφανίστηκε πριν από χρόνια (Aggarwal & Singhal, 2019).

Επαυξημένη Εικονικότητα (AV)

Η Επαυξημένη Εικονικότητα (AV) ορίζεται ως «μια κατάσταση κατά την οποία ένας εικονικός κόσμος επαυξάνεται με αντικείμενα ή πληροφορίες του πραγματικού κόσμου»².

Η Επαυξημένη Εικονικότητα (AV) είναι συγκρίσιμη με την Επαυξημένη Πραγματικότητα, αλλά αντί για ένα φυσικό περιβάλλον με εικονικά αντικείμενα, όπως είναι η Επαυξημένη Πραγματικότητα, η AV είναι ένας εικονικός κόσμος με μερικά φυσικά αντικείμενα. Από αυτή την άποψη, τόσο η AV όσο και η AR συνδυάζουν τον πραγματικό και τον εικονικό κόσμο, αλλά με αντίστροφες αναλογίες πραγματικού με εικονικό.

Για παράδειγμα, σκεφτείτε τον εαυτό σας σε ένα σχολικό περιβάλλον, πιο συγκεκριμένα σε μια τάξη όπου υπάρχει ένα θρανίο. Στη συνέχεια, τοποθετείτε ένα HMD, το οποίο εκθέτει ένα εντελώς άλλο περιβάλλον, αλλά διατηρεί την ορατότητα του γραφείου. Αυτό είναι που εννοείται με την Επαυξημένη Εικονικότητα.

Εικονική πραγματικότητα (VR)

Η Εικονική Πραγματικότητα (VR) ορίζεται ως «ένα τεχνητό περιβάλλον που βιώνεται μέσω αισθητηριακών ερεθισμάτων (όπως εικόνες και ήχοι) που παρέχονται από έναν υπολογιστή και στο οποίο οι πράξεις κάποιου καθορίζουν εν μέρει τι συμβαίνει στο περιβάλλον»³. Πιο συγκεκριμένα, η Εικονική Πραγματικότητα είναι ένας όρος που αναφέρεται στη διαδικασία κατασκευής ενός εικονικού περιβάλλοντος με χρήση τεχνολογίας υπολογιστών. Αντί να βλέπουν μια δισδιάστατη οθόνη, οι χρήστες «μπαίνουν» σε ένα εικονικό περιβάλλον όπου μπορούν να αλληλοεπιδρούν με τρισδιάστατα αντικείμενα.

Η Εικονική Πραγματικότητα, ως εμπειρία τεχνολογίας, σε βυθίζει πλήρως σε εικονικά περιβάλλοντα με τα οποία μπορείς να αλληλεπιδράσεις μέσω εξειδικευμένων φορητών συσκευών ή απλά κουνώντας το χέρι σου (Bevilacqua et al., 2019). Τα εικονικά περιβάλλοντα (VEs) επιτρέπουν στο χρήστη να αλληλοεπιδρά με εικονικά αντικείμενα μέσα στο περιβάλλον ελέγχοντας έναν δείκτη πάνω από ένα κουμπί ποντικιού ή ένα χειριστήριο ή αναπαριστώντας το χέρι του χρήστη (ή άλλο μέρος του σώματος) μέσα στο περιβάλλον (Bevilacqua et al., 2019).

Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να ταξινομηθεί σε τρεις ευρείες κατηγορίες:

Μη-Εμβυθιστική Εικονική Πραγματικότητα: Η Μη-Εμβυθιστική τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιεί έναν εικονικό κόσμο που δημιουργείται από υπολογιστή, στον οποίο ο χρήστης διατηρεί την επίγνωση και τον έλεγχο του φυσικού του περιβάλλοντος. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα μη-εμβυθιστικής εικονικής πραγματικότητας, καθώς επιτρέπουν στους χρήστες να αλληλοεπιδρούν μέσω ενός ποντικιού ή ενός χειριστηρίου (Henderson et al., 2007; Piron et al., 2010).

Ημι-Εμβυθιστική Εικονική Πραγματικότητα: Αυτός ο τύπος VR προσφέρει μια εμπειρία που βασίζεται σε μεγάλο βαθμό σε ένα εικονικό περιβάλλον. Για να ενισχύσει τη διδακτική αξία, ένα ημι-εμβυθιστικό σύστημα VR επικαλύπτει εικονικές εικόνες πάνω σε εικόνες πραγματικού κόσμου (An & Park, 2018). Η εμβύθιση είναι μεγαλύτερη σε ημι-εμβυθιστική VR από ό,τι σε μη-εμβυθιστική VR. Οι προσομοιωτές πτήσης για εκπαιδευόμενους πιλότους είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα Ημι-Εμβυθιστικής Εικονικής Πραγματικότητας.

Πλήρως Εμβυθιστική Εικονική Πραγματικότητα: Πλήρως εμβυθιστική VR, στην οποία ο θεατής γίνεται μέρος του περιβάλλοντος, επιτυγχάνεται με τη χρήση μιας συσκευής εξοπλισμένης με οθόνη τοποθετημένη στο κεφάλι που εμφανίζει εικόνες σε έναν υπολογιστή (An & Park, 2018). Η πλήρως εμβυθιστική VR προσφέρει το πλεονέκτημα της δημιουργίας ενός πιο ρεαλιστικού περιβάλλοντος εικονικής πραγματικότητας λόγω του υψηλού επιπέδου εμβύθισης. Η πλήρως εμβυθιστική εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιεί εξοπλισμό που συνδέεται με το ανθρώπινο σώμα για να ολοκληρώσει την ίδια κινητική δραστηριότητα (Bevilacqua et al., 2019). Τα παιχνίδια αγώνων αυτοκινήτου είναι ένα παράδειγμα πλήρως εμβυθιστικής VR, καθώς παρέχουν στον χρήστη μια αίσθηση ταχύτητας και ικανότητας οδήγησης.

Επαυξημένη Πραγματικότητα έναντι Εικονικής Πραγματικότητας

Η εικονική πραγματικότητα συνεπάγεται την πλήρη βύθιση του χρήστη σε ένα εικονικό περιβάλλον. Η επαυξημένη πραγματικότητα εκμεταλλεύεται ένα ήδη υπάρχον φυσικό περιβάλλον, τοποθετώντας πάνω του εικονικές πληροφορίες. Οι χρήστες επαυξημένης πραγματικότητας βιώνουν ένα νέο και βελτιωμένο φυσικό περιβάλλον στο οποίο χρησιμοποιούνται εικονικές πληροφορίες για να συμπληρώσουν τις πληροφορίες του πραγματικού κόσμου.

Οι διακρίσεις μεταξύ Εικονικής Πραγματικότητας και Επαυξημένης Πραγματικότητας οφείλονται στις τεχνολογικές απαιτήσεις και στη φύση της εμπειρίας. Πιο συγκεκριμένα⁴:

| Επαυξημένη Πραγματικότητα | Εικονική Πραγματικότητα |
|---|--|
| Η AR χρησιμοποιεί ένα σκηνικό πραγματικού κόσμου | Η VR είναι εντελώς εικονική |
| Οι χρήστες AR έχουν τη δυνατότητα να ελέγχουν τη φυσική τους παρουσία στον πραγματικό κόσμο. | Οι χρήστες VR βρίσκονται πλήρως υπό τον έλεγχο του συστήματος. |
| Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση σε μια εμπειρία AR χρησιμοποιώντας ένα smartphone. | Η VR απαιτεί τη χρήση ακουστικών εικονικής πραγματικότητας. |
| Το περιβάλλον είναι πραγματικό και ενισχύεται με την τοποθέτηση εικονικών αντικειμένων πάνω από αυτό. | Το περιβάλλον είναι εξ ολοκλήρου εικονικό και δημιουργείται από έναν υπολογιστή. |

1.3 Τεχνολογία

Αν και η έννοια της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) μετρά περισσότερο από έναν αιώνα, είναι αλήθεια ότι η ανάπτυξη των κινητών συσκευών έχει επιταχύνει την εξέλιξη της τα τελευταία χρόνια και η AR εξακολουθεί να είναι σήμερα μια αναδυόμενη τεχνολογία, η οποία χρειάζεται ακόμη τεχνολογικές προόδους στους υπολογιστές και εικονογράφηση για να φτάσει στην ωριμότητα.

Η AR είναι η ενοποίηση γραφικού περιεχομένου πάνω από μια όψη του πραγματικού κόσμου. Για να γίνει αυτό, πρέπει να χρησιμοποιήσουμε λογισμικό και συσκευές κάμερας, όπως υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, tablet ή γυαλιά, που προσθέτουν εικονικές πληροφορίες στην πραγματικότητα που βλέπει ο χρήστης μέσω της κάμερας. Εάν χρησιμοποιείται smartphone ή tablet, το αποτέλεσμα εμφανίζεται στην οθόνη, υπερθέτοντας τα επαυξημένα στοιχεία που θέλουμε να ενσωματώσουμε στο βίντεο που τραβήχτηκε από την κάμερα.

Γιατί είναι ενδιαφέρον να ενσωματώσουμε την AR στην εκπαίδευση και τη μάθηση;



Επειδή αρκετές μελέτες έχουν δείξει ότι βελτιώνει την απόδοση των μαθητών και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Η AR χαρακτηρίζεται ως μια αποκλίνουσα γνωστική διαδικασία στην οποία οι μαθητές μαθαίνουν κάνοντας και, ταυτόχρονα, προτείνονται διαφορετικές φόρμουλες ή μονοπάτια για την επίλυση των ερωτήσεων που τίθενται. Είναι ένα ακόμη εργαλείο στη διάθεση του δασκάλου, του οποίου το άμεσο αποτέλεσμα είναι να τραβήξει την προσοχή του μαθητή και να χρησιμοποιήσει το φαινόμενο Ουάου!

Επομένως, ο δάσκαλος θα έχει ένα εργαλείο που θα του/της επιτρέπει να προσθέτει προαιρετικά επιπλέον περιεχόμενο σε αυτό που βλέπουμε, με τη δυνατότητα:

- Να το συγκειμενοποιεί .
- Να ζυπνάει αυτή την περιέργεια για να μαθαίνεις περισσότερα, που είναι το κλειδί για τη γνώση.
- Να αλληλοεπιδρούμε με το περιεχόμενο.

Πλεονεκτήματα της AR στην εκπαίδευση

Η συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με τα «αναφερόμενα πλεονεκτήματα» της AR σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα είναι κυρίως δύο: Τα μαθησιακά κέρδη και το Κίνητρο. Ορισμένες μελέτες έχουν αναφέρει άλλα πλεονεκτήματα της AR, τα οποία αναφέρονται ως εξής: Αυξημένη Καινοτομία, Δημιουργία θετικών στάσεων, Επίγνωση, Πρόβλεψη και Αυθεντικότητα.

Η AR παρέχει συναισθηματική μάθηση, το φαινόμενο Ουάου συνδέεται με τη γνώση. Οι νευρο-επιστημονικές μελέτες επιβεβαιώνουν τον αντίκτυπο των συναισθημάτων στη διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης, έτσι ώστε η AR να συμβάλλει στην ουσιαστική μάθηση.

Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένους γλωσσικούς συσχετισμούς, μακροπρόθεσμη διατήρηση μνήμης, βελτιωμένη συνεργασία και κίνητρα.

Για την εκμάθηση δεύτερης γλώσσας, επιτρέπει τη δημιουργία γλωσσικών συσχετισμών, μακροπρόθεσμη διατήρηση της μνήμης, βελτιωμένη συνεργασία και κίνητρα όταν συνδυάζεται με παιχνιδιοποίηση, καθώς αυτό επιτρέπει μεγαλύτερο αντίκτυπο συνδέοντας τους μαθητές με τη δυναμική και τους μηχανισμούς που χρησιμοποιούν τα βιντεοπαιχνίδια, επιτρέποντάς τους να συνδεθούν με τους συναισθηματικούς, γνωστικούς και κοινωνικούς τους τομείς. Μελέτες έχουν αναλύσει πώς η AR μπορεί να επηρεάσει την αποτελεσματικότητα της εκμάθησης λεξιλογίου σε μαθητές της αγγλικής ως ξένης γλώσσας. Αυτό περιλάμβανε συγκρίσεις των παραδοσιακών καρτών λεξιλογίου με τη χρήση AR που χρησιμοποιεί τρισδιάστατα στοιχεία που έχουν δείξει τη μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα στη μάθηση χρησιμοποιώντας τη μέθοδο εκμάθησης AR σε διάφορα επίπεδα γλωσσομάθειας (υψηλά, μεσαία και χαμηλά).

Βασικό στοιχείο παραμένει ο δάσκαλος, καθώς αυτός/αυτή θα είναι αυτός που θα καθοδηγήσει και θα αξιολογήσει τη χρήση και την αναποτελεσματική ένταξη στην τάξη και θα διακρίνει πιθανές δυσκολίες χρήσης και διαφορές μεταξύ των μαθητών. Η εμπύθιση των μαθητών σε μαθησιακές εμπειρίες με AR, ειδικά στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, έχει αντίκτυπο στα μαθησιακά τους αποτελέσματα.

Η σημασία της χρήσης της AR έγκειται στο γεγονός ότι ενθαρρύνει τη μάθηση μέσω μιας εθελοντικής, ευχάριστης και σκόπιμης δραστηριότητας που ενισχύει την κατάκτηση μιας δεύτερης γλώσσας, δουλεύοντας σε έννοιες από την ελευθερία του μαθητή να επιλέξει «πότε και τι να μάθει». Το



«παιχνίδι» ως μέσο μάθησης είναι αυτό που επιδιώκεται με ένα έργο επαυξημένης πραγματικότητας, καθώς μπορεί να προταθεί διαφορετική δυναμική παιχνιδιού όπου εμπλέκεται η συσκευή που θα επιτρέπει την πρόσβαση στην AR, αλλά και η πρόσβαση και η αλλαγή των δεικτών μπορεί να παιχνιδιοποιηθεί.

Μειονεκτήματα της AR στην εκπαίδευση

Ο δάσκαλος θα συναντήσει επίσης περιορισμούς στη χρήση της AR. Ο περιορισμός που επισημάνθηκε περισσότερο στις μελέτες που εξετάστηκαν είναι οι Δυσκολίες στη διατήρηση της επικάλυψης πληροφοριών. Αυτός είναι ένας τεχνικός περιορισμός που θα εξαρτηθεί κυρίως από τη συσκευή που χρησιμοποιείται για τις επαυξημένες πληροφορίες. Άλλοι παράγοντες μπορεί επίσης να παίζουν ρόλο, όπως ο φωτισμός του δωματίου και οι κάρτες που χρησιμοποιούνται ως δείκτες, καθώς και το ίδιο το λογισμικό. Οι μαθητές μπορεί να απογοητευτούν εάν η εφαρμογή δεν λειτουργεί σωστά ή αν δυσκολεύονται να χρησιμοποιήσουν τους δείκτες ή τη συσκευή για να προβάλουν τις επαυξημένες πληροφορίες. Για να ξεπεραστεί αυτός ο περιορισμός, είναι απαραίτητο να βελτιωθούν οι αλγόριθμοι παρακολούθησης και επεξεργασίας εικόνας και να περιοριστεί ο αριθμός των δεικτών και είναι σημαντικό να εκτελούνται δοκιμές χρηστικότητας από τον δάσκαλο για να δίνονται ακριβείς οδηγίες και υποστήριξη στους μαθητές, καθώς και να σχεδιάζεται το εκπαιδευτικό περιβάλλον με βάση την AR και την παιχνιδιοποίηση.

Ένας περιορισμός περιγράφεται ως το φαινόμενο της αφηρημάδας, το οποίο εμφανίζεται συχνά στα μικρότερα παιδιά στο δημοτικό σχολείο, καθώς δίνουν υπερβολική προσοχή στις εικονικές πληροφορίες. Σε αυτή την περίπτωση, το φαινόμενο Ουάου γίνεται αρνητικό εάν ο μαθητής δεν είναι σε θέση να επικεντρωθεί στη δεδομένη αποστολή και να ακολουθήσει τους κανόνες. Είναι λογικό ότι στην αρχή ο καινοφανής χαρακτήρας αυτής της τεχνολογίας, όταν χρησιμοποιείται για πρώτη φορά στην τάξη, προκαλεί αυτό το φαινόμενο απόσπασης της προσοχής, αλλά οι οδηγίες χρήσης και οι παιχνιδιοποιημένοι κανόνες θα πρέπει να παρέχουν στον δάσκαλο το σωστό σενάριο για τη χρήση της.

Ένας άλλος περιορισμός που αναφέρεται στις μελέτες είναι η δυσκολία στη δημιουργία ειδικού γνωστικού περιεχομένου ή η ανάγκη εμβάθυνσης των τεχνικών γνώσεων και η αφιέρωση επιπλέον χρόνου για τη δημιουργία νέου μαθησιακού περιεχομένου. Αυτό ισχύει για κλειστές εφαρμογές που δεν επιτρέπουν την προσθήκη ή την τροποποίηση περιεχομένου και είναι επίσης δυνατή η δημιουργία περιεχομένου σε δωρεάν εφαρμογές, αλλά σίγουρα οι χρόνοι ανάπτυξης είναι απαραίτητοι. Ως εκ τούτου, ο στόχος αυτού του έργου είναι να προσφέρει μια λύση που συντομεύει τους χρόνους προετοιμασίας, αλλά επιτρέπει στον καθηγητή αγγλικών να προσαρμόσει το περιεχόμενό του με υποστήριξη AR και στο απαιτούμενο επίπεδο, εφαρμόζοντας διάφορες τεχνικές παιχνιδιοποίησης που κάνουν τη διδασκαλία τους πιο αποτελεσματική και τους ίδιους τους μαθητές να αποκτήσουν επίγνωση της μάθησής τους και να αποτελούν ενεργό μέρος αυτής, κάνοντας την μάθηση ουσιαστική.

Πώς λειτουργεί η AR;

Στην πράξη, για να αποκτήσουμε ένα επιπλέον στοιχείο στην οθόνη μας, θα χρειαστεί να έχουμε εγκατεστημένη μια εφαρμογή AR. Κανονικά θα εστιάζουμε με την κάμερα της συσκευής σε έναν



δείκτη που θα ανιχνεύεται από το λογισμικό και αυτός ο δείκτης θα ενεργοποιεί το πρόσθετο στοιχείο που θα είναι προκαθορισμένο στην εφαρμογή. Εκείνη τη στιγμή, στην οθόνη βλέπουμε τον πραγματικό κόσμο να επαυξάνεται με το ψηφιακό στοιχείο υπερτιθέμενο. Όπως μπορούμε να δούμε, η τεχνολογία AR είναι στην πραγματικότητα ένας συνδυασμός δύο τεχνολογιών: μηχανικής όρασης από τη μια και μηχανών γραφικών από την άλλη.

Υπολογιστική όραση

Οι τεχνικές υπολογιστικής όρασης που εφαρμόζονται στην AR είναι πολύ ποικίλες και ονομάζονται κυρίως τεχνολογία παρακολούθησης. Υπάρχουν πολλοί τύποι, οι πρώτες εφαρμογές χρησιμοποίησαν φιγούρες που έκαναν αντίθεση στο λευκό χρώμα του φόντου και στο μαύρο χρώμα με μοναδικό τρόπο. Εάν οι φιγούρες ήταν παρόμοιες, το σύστημα θα μπορούσε να μπερδέψει το αποτέλεσμα, καθώς το φως στο δωμάτιο, οι σκιές που μπορούν να δημιουργηθούν, επηρεάζουν την AR. Αλλά αυτή η τεχνητή όραση έχει εξελιχθεί και είναι πλέον δυνατή η χρήση AR χωρίς ασπρόμαυρη παρακολούθηση, όπως, για παράδειγμα, η παρακολούθηση προσώπου, η οποία επιτρέπει τον εντοπισμό και την παρακολούθηση της θέσης ενός προσώπου ή την παρακολούθηση υφής, η οποία τοποθετεί μια εικόνα-αναφορά σε ένα τρισδιάστατο σύστημα συντεταγμένων.

Για να είναι επιτυχημένη μια εμπειρία Επαυξημένης Πραγματικότητας, πρέπει να λειτουργεί σε πραγματικό χρόνο. Αυτό σημαίνει ότι κάθε μία από τις δύο μονάδες πρέπει να λειτουργεί επίσης, και οι δύο είναι πολύ απαιτητικές σε υπολογιστικούς πόρους. Επομένως, η μονάδα απόδοσης πρέπει να μπορεί να ζωγραφίζει περίπου 60 εικόνες ανά δευτερόλεπτο και η μονάδα παρακολούθησης πρέπει επίσης να μπορεί να αναλύει και να εξάγει πληροφορίες από 60 εικόνες ανά δευτερόλεπτο.

Μηχανή γραφικών

Η μηχανή γραφικών είναι υπεύθυνη για την απόδοση των περιεχομένων, συνήθως σε 3D, αλλά μπορεί να είναι σε 2D ή συνδέσμους σε ιστοσελίδες, συνδέσμους σε βίντεο ή προτάσεις παιχνιδιών. Αυτά τα στοιχεία προστίθενται στις εικόνες που καταγράφει η κάμερα της συσκευής, αυξάνοντας τις πληροφορίες τους. Αυτό το γραφικό μέρος των αντιπροσωπευόμενων στοιχείων θα υποστηρίζεται από τεχνολογία τεχνητής όρασης, αποστολή της οποίας θα είναι να τοποθετήσει σωστά αυτά τα επαυξημένα περιεχόμενα στη σκηνή, έτσι ώστε η σύνθεση να είναι συνεκτική και κατανοητή για τον χρήστη.

Το κύριο στοιχείο που εμπλέκεται στο γραφικό μέρος είναι η απόδοση. Αυτή η διαδικασία αποτελείται από την ερμηνεία από τη συσκευή μιας τρισδιάστατης σκηνής για τη δημιουργία μιας δισδιάστατης εικόνας.

Οι πληροφορίες που επεξεργάζονται για να γίνει η απόδοση είναι η γεωμετρία του τρισδιάστατου μοντέλου, τα χαρακτηριστικά της επιφάνειάς του (χρώμα και υλικό), ο φωτισμός της σκηνής και η θέση της κάμερας.



1.4 Πώς να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή AR βήμα προς βήμα στην τάξη σας

Κατεβάστε

1. Κατεβάστε το αρχείο «APK»

<https://drive.google.com/file/d/1cgT7PbJnMloYMDnNTGagMjeMOBE1cLKp/view?usp=sharing>

2. Ενεργοποιήστε το τρίτο μέρος
Ναί
3. Εγκατάσταση
Ναί
4. Επιτρέψτε την Πρόσβαση σε Μικρόφωνο και Κάμερα
Ναι, ελέγξτε εάν επιτρέπονται στην έξυπνη συσκευή σας.
5. Google Assistant Go
Βεβαιωθείτε ότι είναι εγκατεστημένο το Google Assistant

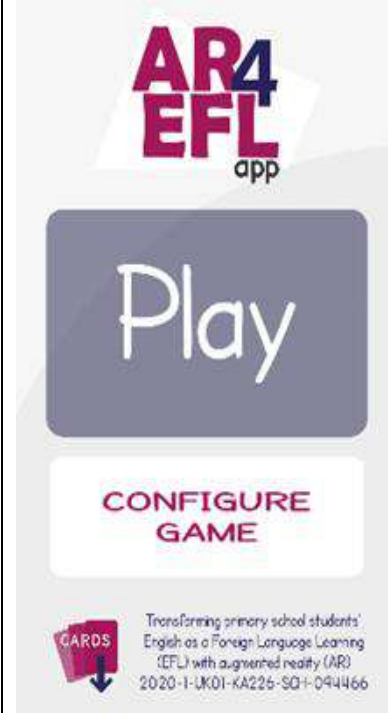


Google Assistant Go

Google LLC

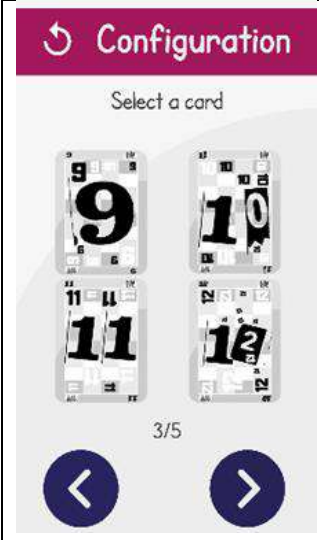
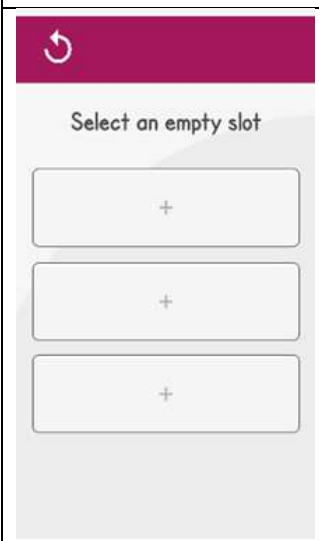
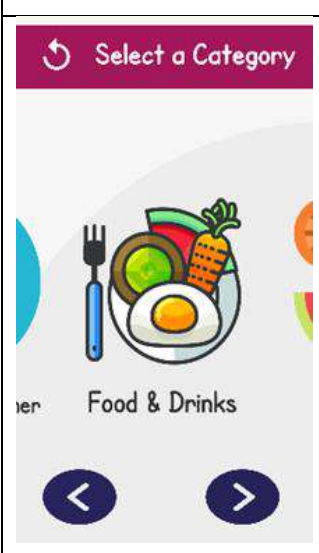
4,3 ★

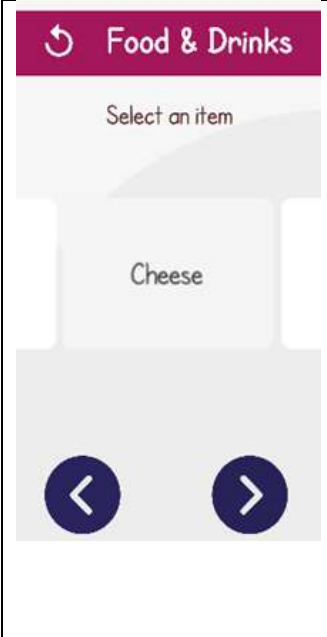


Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή AR

| | |
|--|---|
|  | <p>Κυρίως μενού</p> <p>Για να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή, χρειάζεστε μια τράπουλα που μπορείτε να την κατεβάσετε απευθείας από το κουμπί «ΚΑΡΤΕΣ» στο κάτω αριστερό μέρος της αρχικής οθόνης της εφαρμογής. Μπορείτε επίσης να βρείτε ένα αντίγραφο της τράπουλας στο τέλος αυτού του εγγράφου.</p> <p>Εάν αυτή είναι η πρώτη φορά που ανοίγει η εφαρμογή, το κουμπί «Αναπαραγωγή» θα απενεργοποιηθεί, καθώς δεν υπάρχει σεντ καρτών. Σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να πατήσετε το κουμπί «ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ» για να ξεκινήσει η ρύθμιση του παιχνιδιού.</p> <p>Εάν έχετε ήδη εκκινήσει την εφαρμογή στο παρελθόν, αλλά δεν έχετε ορίσει καμία κάρτα ή έχετε αφαιρέσει τις ρυθμίσεις από όλες, το κουμπί «Αναπαραγωγή» θα εμφανιστεί ξανά απενεργοποιημένο.</p> |
|--|---|

Ξεκινήστε ένα παιχνίδι

| | |
|---|--|
|  | <p>Επιλογή μαθήματος Επιλέξτε το μάθημα για διαμόρφωση.</p> <p>Επιλογή κάρτας Για να διαμορφώσετε το παιχνίδι πρέπει να ορίσετε τις αξίες των διαφορετικών καρτών στην τράπουλα. Δεν χρειάζεται να ρυθμίσετε όλες τις κάρτες, αλλά θα πρέπει να ρυθμίσετε τουλάχιστον μία από αυτές για να παίξετε.</p> <p>Με τα βέλη στο κάτω μέρος της οθόνης, μπορείτε να μετακινηθείτε μεταξύ των διαφορετικών καρτών ομαδοποιημένων τέσσερις προς τέσσερις για να επιλέξετε αυτήν που θέλετε.</p> <p>Κάντε κλικ στο γράμμα που θέλετε να διαμορφώσετε.</p> <p>Για να επιστρέψετε στο μενού έναρξης, πατήστε το βέλος στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης.</p> <p>ΕΑΝ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ, ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΡΥΘΜΙΣΕΤΕ ΚΑΡΤΕΣ, ΑΡΑ, ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΤΕ ΤΑ ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΗΓΑΙΝΕΤΕ ΣΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ</p> |
|---|--|

| | |
|---|--|
|  | <p>Διαμόρφωση καρτών Σε κάθε μία από τις κάρτες, μπορούν να αποθηκευτούν τρία διαφορετικά αντικείμενα.</p> <p>Θα χρειαστεί να επιλέξετε και τα τρία για να καθιερώσετε μια κάρτα.</p> <p>Μπορείτε να πατήσετε το βέλος επάνω αριστερά για να επιστρέψετε.</p> <p>Πατήστε καθένα από τα κουμπιά για να επιλέξετε το αντικείμενο που θέλετε να αποθηκεύσετε σε αυτήν την κάρτα.</p> |
|  | <p>Κατηγορίες Μπορείτε να μετακινηθείτε από τη μια κατηγορία στην άλλη πατώντας τα βέλη στο κάτω μέρος.</p> <p>Μπορείτε να πατήσετε το βέλος επάνω αριστερά για να επιστρέψετε.</p> <p>Κάντε κλικ στην κατηγορία που θέλετε για να την επιλέξετε.</p> |
|  | <p>Είδη Μπορείτε να μετακινηθείτε μεταξύ των διαφορετικών αντικειμένων της κατηγορίας πατώντας τα βέλη στο κάτω μέρος.</p> <p>Μπορείτε να πατήσετε το βέλος επάνω αριστερά για να επιστρέψετε.</p> <p>Κάντε κλικ στο αντικείμενο που θέλετε για να το επιλέξετε.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Διαμόρφωση κάρτας και αντικείμενα. Μόλις επιλεγεί ένα αντικείμενο, θα επιστρέψετε στην οθόνη ρυθμίσεων γραφήματος και θα δείτε τα αντικείμενα που έχετε αναθέσει και τα διαθέσιμα κουμπιά για την ανάθεση αντικειμένων.</p> <p>Εάν επιστρέψετε, τα αντικείμενα που έχουν ανατεθεί θα παραμείνουν ανατεθειμένα μέχρι να ολοκληρώσετε τη ρύθμιση της κάρτας. Εάν θέλετε να τα διαγράψετε, θα πρέπει να ολοκληρώσετε την επιλογή όλων των αντικειμένων και θα πρέπει να διαγράψετε την κάρτα από τον πίνακα επιλογής καρτών.</p> <p>Αναθέστε όλα τα αντικείμενα για να ολοκληρώσετε τη ρύθμιση της κάρτας και πατήστε το κουμπί «OK».</p> |
|  | <p>Επιλογή κάρτας Μόλις οριστεί ένα μενού, θα εμφανιστεί έγχρωμο στο μενού επιλογής μενού.</p> <p>Μπορείτε να πατήσετε το βέλος επάνω αριστερά για να επιστρέψετε στο κύριο μενού.</p> <p>Κάντε κλικ στην καθορισμένη κάρτα για να εμφανίσετε τις αξίες της ή να τη διαγράψετε.</p> |
|  | <p>Διαγράψτε κάρτες και δείτε το περιεχόμενο της κάρτας Κάνοντας κλικ σε μια κάρτα, μπορείτε να δείτε τα αντικείμενα στα οποία έχει ανατεθεί αυτή η κάρτα.</p> <p>Μπορείτε να διαγράψετε την κάρτα πατώντας το κουμπί «OK».</p> <p>Πατήστε το κουμπί «ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ» για να επιστρέψετε στην επιλογή κάρτας.</p> |



| | |
|---|---|
| <p>Card Content</p> <p>cheese</p> <p>monkey</p> <p>grandmother</p> <p>Do you want to delete the card?</p> <p>OK</p> <p>RETURN</p> | <p>Διαγράψτε κάρτες και δείτε το περιεχόμενο της κάρτας Κάνοντας κλικ σε μια κάρτα, μπορείτε να δείτε τα αντικείμενα στα οποία έχει ανατεθεί αυτή η κάρτα.</p> <p>Μπορείτε να διαγράψετε την κάρτα πατώντας το κουμπί «OK».</p> <p>Πατήστε το κουμπί «ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ» για να επιστρέψετε στην επιλογή κάρτας.</p> |
|---|---|

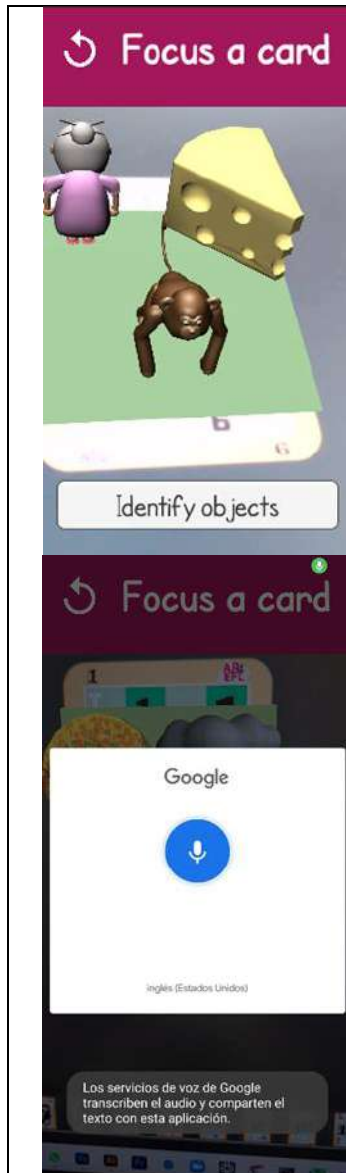
Επαναφέρετε τις Προεπιλογές



Πατήστε το κουμπί επαναφοράς για να φορτώσετε τα προεπιλεγμένα δεδομένα.

Παίξτε!

| | |
|---|---|
|  | <p>Παίξτε παιχνίδι Μόλις ρυθμίσετε τουλάχιστον μία κάρτα, το παιχνίδι θα ξεκλειδωθεί.</p> <p>Πατήστε το κουμπί Αναπαραγωγή για να ξεκινήσει το παιχνίδι.</p> <p>*Να θυμάστε ότι χρειάζεστε την τράπουλα τυπωμένη ή σε άλλη συσκευή για να μπορείτε να παίξετε.</p> |
|  | <p>Επιλέξτε μάθημα Επιλέξτε το μάθημα για να παίξετε.</p> |
|  | <p>Εστιάστε σε μια κάρτα Όταν είναι έτοιμη η εστιασμένη κάρτα, θα εμφανιστούν τα αντικείμενα που της έχουν ανατεθεί και θα ακούσετε μια φωνή να ονομάζει όλα τα ορατά αντικείμενα.</p> <p>Ενώ εστιάζετε στο γράμμα, πατήστε το κουμπί «Προσδιόρισε αντικείμενα» για να ανοίξετε την αναγνώριση ομιλίας Google. Πείτε το όνομα ενός από τα αντικείμενα που εμφανίζονται.</p> <p>Μην προφέρετε το όνομα πολλών αντικειμένων ταυτόχρονα, έτσι δεν θα τα αναγνωρίσετε.</p> <p>Εάν η προφορά είναι σωστή, το αντικείμενο με το όνομα θα εξαφανιστεί από τη σκηνή και η φωνή θα μετονομάσει τα αντικείμενα που παραμένουν ορατά.</p> |



Πατήστε το κουμπί «Προσδιόρισε αντικείμενα» μέχρι να διαγράψετε όλα τα αντικείμενα από τη σκηνή.

Μόλις διαγραφούν όλα τα αντικείμενα, η κάρτα θα ολοκληρωθεί και τα αντικείμενα θα εμφανιστούν ξανά, καθώς και τα ονόματα αυτών στο κάτω μέρος της οθόνης. Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να σχηματίσουν προτάσεις ή οποιαδήποτε άλλη δυναμική που μπορεί να δημιουργήσει ο δάσκαλος στην τάξη.

Μπορείτε να πατήσετε το βέλος επάνω αριστερά για να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη ανά πάσα στιγμή.

Εάν κολλήσετε με οποιαδήποτε λέξη, μπορείτε να επιστρέψετε στο μενού έναρξης πατώντας στο βέλος στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης.

Μπορείτε επίσης να εστιάσετε οποιαδήποτε άλλη κάρτα έχετε ρυθμίσει για να συνεχίσετε το παιχνίδι.

Οι κάρτες



ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: Σχέδια Μαθήματος

Η πρόταση εδώ είναι όλα τα μαθήματα να ακολουθούν την ίδια μορφή για λόγους ομοιομορφίας - Συμπεριλαμβανομένου του τίτλου του μαθήματος, της προτεινόμενης διάρκειας, των τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν, των απαιτούμενων υλικών, του στόχου της δραστηριότητας, των στόχων, των ικανοτήτων που αναπτύχθηκαν, της περιγραφής των δραστηριοτήτων/πρακτικών, του επιπέδου. Πριν από τα σχέδια μαθήματος θα έχουμε μια εισαγωγή που θα εξηγεί τη δομή των μαθημάτων, πώς χωρίζονται (πιθανώς ανάλογα με το επίπεδο) και πώς να τα εκμεταλλευτούμε καλύτερα. Κάθε σχέδιο μαθήματος θα πρέπει να έχει διάρκεια από 45 λεπτά έως 90 λεπτά.

- Τα σχέδια μαθημάτων μπορούν εύκολα να υιοθετηθούν σε πολλά επίπεδα. Εξαρτάται από τις ανάγκες του δασκάλου.
- Τα σχέδια μαθημάτων μπορούν εύκολα να υιοθετηθούν σε πολλές κατηγορίες που είναι διαθέσιμες στην εφαρμογή, μπορεί να είναι ένας συνδυασμός διαφορετικών κατηγοριών.

Η λίστα των Σχεδίων Μαθήματος

Ο κατάλογος των σχεδίων μαθημάτων παρουσιάζεται παρακάτω:

| Όνομα Σχεδίου Μαθήματος | Επίπεδο | Κατηγορία | Όνομα στην Εφαρμογή |
|--------------------------------------|---------|---|---------------------|
| Κάνε αναπαράσταση | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 0 |
| Ψυχαγωγία | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/Λεξιλόγιο/Γραφή | Lesson Plan 1 |
| Ηθικά Ταξίδια - Διακοπές | B2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 2 |
| Παιχνίδι Μνήμης Φρούτων και Χρωμάτων | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο/Ανάγνωση/ Γραφή | Lesson Plan 3 |
| Διασκέδαση με flashcards | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 4 |
| Μιλώντας για δουλειές | A1 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Ανάγνωση/ Γραφή/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 14 |
| Οι Διακοπές μου | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 14 |
| Το Τέρας μου | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/Γραφή/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 4 |
| Εποχές και καιρός | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Ανάγνωση/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 4 |
| Σχήματα | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο/Ανάγνωση | Lesson Plan 5 |
| Αφήγηση Ιστορίας | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 8 |
| Λέγοντας Ιστορίες | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/Γραφή/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 6 |
| Ο Κύβος των Μαθηματικών | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 9&10 |
| Ταξίδι | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/Ανάγνωση/Γραφή/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 11 |



| | | | |
|-----------------------------------|-------|---|----------------|
| Οχήματα | B1/B2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Ανάγνωση/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 12 |
| Γράφοντας Ευφάνταστες Ιστορίες | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Ανάγνωση/Γραφή/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 7 |
| Bingo Ζωολογικός Κήπος | A1/A2 | Προφορικός Λόγος/ Ακουστική ικανότητα/Ανάγνωση/Λεξιλόγιο | Lesson Plan 13 |



Κάνε Αναπαράσταση



Επίπεδο γλώσσας

A1/A2



Κατηγορία

**Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο**



Μέγεθος ομάδας

4-6



Εκτιμώμενη Διάρκεια

90 λεπτά

Στόχοι

- Ενθάρρυνση της ομαδικής εργασίας.
- Αύξηση της αλληλεπίδρασης μαθητή-μαθητή.
- Χρήση της μάθησης βάσει εργασιών για την εξάσκηση λειτουργικών λέξεων, φράσεων και γραφής.
- Ενθάρρυνση των μαθητών να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να είναι δημιουργικοί με τις ιστορίες τους, βελτιώνοντας παράλληλα τις γλωσσικές τους δεξιότητες, τις γραμματικές δεξιότητες και το λεξιλόγιό τους.
- Αύξηση του αγγλικού λεξιλογίου του μαθητή.

Υλικά

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL

Κάθε μαθητής -

- Μαρκαδόροι
- Χαρτί

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει το μάθημα και θα χωρίσει την τάξη σε ομάδες των τεσσάρων έως έξι.
2. Το μάθημα θα ξεκινήσει με έναν μαθητή από κάθε ομάδα να επιλέγει μια κάρτα τυχαία από την τράπουλα. Στη συνέχεια θα σαρώσουν την κάρτα. Η συσκευή θα έχει ένα ζώο ή ένα άθλημα να φαίνεται στην οθόνη. Στη συνέχεια, ο μαθητής πρέπει να αναπαραστήσει το ζώο ή το άθλημα που εμφανίζεται και οι άλλοι μαθητές στην ομάδα πρέπει να μαντέψουν τι ζώο ή άθλημα είναι.
3. Κάθε μαθητής στην ομάδα θα έχει μία σειρά για να επιλέξει μια κάρτα και να αναπαραστήσει το αντικείμενο που φαίνεται.
4. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα προχωρήσει στο επόμενο μέρος του μαθήματος. Στον κάθε μαθητή θα δοθούν μαρκαδόροι και χαρτί. Θα πρέπει να ζωγραφίσουν μια εικόνα ενός ζώου ή ενός αθλήματος και να πουν μια ιστορία για αυτό. Πρέπει να είναι μια

εμπειρία που έζησαν. Μπορεί να αφορά ένα κατοικίδιο, μια εκδρομή στο ζωολογικό κήπο, μια επίσκεψη στη φάρμα, το κατοικίδιο ενός φίλου, μια αθλητική εκδήλωση στην οποία έχουν πάει, ένα άθλημα που παίζουν ως χόμπι κ.λπ...

5. Θα τους δοθούν 15 λεπτά για να ζωγραφίσουν την εικόνα τους. Στη συνέχεια θα επιστρέψουν στις ομάδες των τεσσάρων έως έξι ατόμων και κάθε μαθητής θα μοιραστεί την ιστορία του με τα μέλη της ομάδας του.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Αυτό το σχέδιο μαθήματος μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιοσδήποτε άλλες κατηγορίες για να αυξηθεί περαιτέρω το λεξιλόγιο του μαθητή.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Αντικείμενο | Κατηγορία |
|----------------|---------------|-----------|
| 1 | Πίθηκος | Ζώα |
| 2 | Καρχαρίας | Ζώα |
| 3 | λιοντάρι | Ζώα |
| 4 | Ποδόσφαιρο | Αθλήματα |
| 5 | Τίγρη | Ζώα |
| 6 | Αλλιγάτορας | Ζώα |
| 7 | Χταπόδι | Ζώα |
| 8 | Καμηλοπάρδαλη | Ζώα |
| 9 | Καμήλα | Ζώα |
| 10 | Μπάσκετ | Αθλήματα |
| 11 | Ράγκμπι | Αθλήματα |
| 12 | Σκι | Αθλήματα |
| 13 | Κολύμπι | Αθλήματα |
| 14 | Ψάρεμα | Αθλήματα |
| 15 | Κοάλα | Ζώα |
| 16 | Γορίλλας | Ζώα |
| 17 | Ζέβρα | Ζώα |
| 18 | Πάντα | Ζώα |
| 19 | Βόλεϊ | Αθλήματα |
| 20 | Αετός | Αθλήματα |

Ηθικά Ταξίδια - Διακοπές



B2



**Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο**



12



60 λεπτά

Στόχοι

- Να εξοικειωθούν με την έννοια του ηθικού ταξιδιού.
- Να αναπτύξουν πειστική γλώσσα και δεξιότητες συζήτησης μέσω συνομιλίας με συνομήλικους
- Να αναπτύξουν δεξιότητες ακρόασης
- Να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης

Υλικά

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για όλους τους μαθητές, προβολέας για παρακολούθηση βίντεο με την τάξη, Χαρτί Α4 και μολύβια για καταιγισμό ιδεών.

ΟΔΗΓΙΕΣ

- 1. Παρουσίαση Θέματος:** Ξεκινήστε ανοίγοντας μια συζήτηση σχετικά με το πού ταξίδεψαν πρόσφατα οι μαθητές.

Άμεσες ερωτήσεις: Ποιος ήταν ο αγαπημένος σου προορισμός; Τι έκανες; Πώς ταξίδεψες εκεί;

- 2. Teaser:** Δείτε βίντεο (05:00): Πάρα πολλοί άνθρωποι θέλουν να ταξιδέψουν (1): <https://www.youtube.com/watch?v=GTiRajt-ZnM>

Ερώτηση 1: Συνοψίστε το βίντεο. Για τι μιλάει;

Ερώτηση 2: Σας θυμίζει κάποιο μέρος στη χώρα σας;

- 3. Συζήτηση:** Παρουσιάστε την έννοια του ηθικού ταξιδιού.

Ερώτηση 1: Τι είναι το ηθικό ταξίδι;

Ζητήστε από τους μαθητές να ορίσουν το ηθικό ταξίδι. Αφού συγκεντρώσετε μερικές απαντήσεις, γράψτε τον ορισμό στον πίνακα.

Ερώτηση 2: Πιστεύετε ότι υπάρχει ηθικός και μη ηθικός τρόπος για να ταξιδεύετε;

Γράψτε όλες τις διαφορετικές απαντήσεις που δίνονται στον πίνακα κάτω από δύο στήλες:
ηθικός / μη ηθικός.

Ερώτηση 3: Ποιες είναι οι περιβαλλοντικές και πολιτιστικές επιπτώσεις των ταξιδιών;

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να σκεφτούν τις περιβαλλοντικές και πολιτιστικές επιπτώσεις των ταξιδιών. Ελέγξτε εάν οι μαθητές χρησιμοποιούν σωστά τους όρους στην αντιπαράθεση/συζήτηση και ποιους όρους είναι δύσκολο να καταλάβουν.

4. Ανατρέξτε σε **λεξιλόγιο ηθικών ταξιδιών (2)**.

5. **Γραφή:** Χωρίστε την τάξη σε ζευγάρια.

Ερώτηση: Τι είδους ερωτήσεις πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας όταν σχεδιάζετε ένα ταξίδι;

Κάντε τους μαθητές να σκεφτούν πώς μπορούν να προγραμματίσουν ένα ταξίδι για έναν προορισμό που πάντα ήθελαν να πάνε. Ζητήστε τους να ενσωματώσουν το ηθικό ταξίδι στη διαδικασία προγραμματισμού τους.

Μετέπειτα Έργο:

Εξηγήστε στους μαθητές ότι υπάρχει ένα φανταστικό ταμείο 50 εκατομμυρίων για να βοηθήσει στην ανακούφιση ορισμένων από τις αρνητικές επιπτώσεις του τουρισμού σε έναν προορισμό του κόσμου.

Σε ομάδες των δύο, οι μαθητές θα επιλέξουν έναν προορισμό και θα πραγματοποιήσουν έρευνα σχετικά με τις αρνητικές επιπτώσεις του τουρισμού στη χώρα/οικοσύστημα και θα τον παρουσιάσουν στην τάξη. Θα ακολουθήσει μυστική ψηφοφορία.

Οι μαθητές θα παρουσιάσουν τον προορισμό τους με την ελπίδα να κερδίσουν τη φανταστική επιχορήγηση. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω μιας αφίσας ή οποιουδήποτε άλλου δημιουργικού μέσου.

Μπορεί να δοθεί στους μαθητές μια εβδομάδα για να ολοκληρώσουν το έργο ή μπορούν να το δουλέψουν για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα - π.χ. ένα μήνα ή ένα τρίμηνο, εάν αποφασιστεί να εμβραθύνουν περισσότερο. Στη συνέχεια, οι μαθητές θα πραγματοποιήσουν μυστική ψηφοφορία για να βρουν τον προορισμό που έχει τη μεγαλύτερη ανάγκη (ομάδα νικήτρια).

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- (1) Πάρα πολλοί άνθρωποι θέλουν να ταξιδέψουν:
<https://www.youtube.com/watch?v=GTiRajt-ZnM>---Αφού παρακολουθήσετε το βίντεο, κάντε ερωτήσεις σχετικά με το βίντεο για να ελέγξετε την κατανόηση.



Λεξιλόγιο Ηθικών Ταξιδιών:

- Ethical Travel (Ηθικό Ταξίδι): Το ηθικό ταξίδι έχει να κάνει με το «να κάνουμε τα μέρη καλύτερα για να ζουν και να τα επισκέπτονται οι άνθρωποι». Τα ηθικά ταξίδια απαιτούν από τους λειτουργούς, τους ξενοδόχους, τις κυβερνήσεις, τους ντόπιους και τους τουρίστες να αναλάβουν την ευθύνη, να αναλάβουν δράση για να κάνουν τον τουρισμό πιο βιώσιμο.
- Carbon Footprint (Αποτύπωμα Άνθρακα): το συνολικό ποσό των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου που προκαλείται από έναν οργανισμό, μια εκδήλωση, ένα προϊόν ή ένα μεμονωμένο άτομο.
- Mass Tourism (Μαζικός τουρισμός)-(ουσιαστικό) – μεγάλος αριθμός οργανωμένων τουριστών σε έναν προορισμό.
- Overdevelopment (Υπερανάπτυξη)-(ουσιαστικό) – υπερβολική ανάπτυξη, ειδικά που οδηγεί σε αρνητικές, μη αναστρέψιμες αλλαγές σε μια περιοχή.
- Ecotourism (Οικοτουρισμός)-(ουσιαστικό) – τουρισμός που προορίζεται να ωφελήσει μέρη που είναι οικολογικά σημαντικά.
- VolunTourism (Εθελουρισμός)-(ουσιαστικό) – τουρισμός που περιλαμβάνει τον εθελοντισμό σε έναν προορισμό.

Χαμηλός τουρισμός (ουσιαστικό) – τουρισμός που περιλαμβάνει ταξίδια για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα χρησιμοποιώντας πιο αργές, χειρσαίες μεθόδους μεταφοράς.

Παιχνίδι Μνήμης Φρούτα & Χρώματα



A1/A2



Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο/Ανάγνωση/Γραφή



2-4



120 λεπτά

Στόχοι

- Να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία
- Να αυξήσει την αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή
- Να ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη και μάθηση
- Να παρουσιάσει και να διδάξει στους μαθητές τα χρώματα και τα φρούτα στα αγγλικά

Υλικά

Ανά μαθητή

- Φύλλα εργασίας (template στις σελίδες 3 και 4)
- Στυλό/μολύβι

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-14
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα εξηγήσει το σκοπό του μαθήματος. Να μάθουν τα χρώματα και τα φρούτα στα αγγλικά και να εξετάσουν τις γνώσεις και τη μνήμη τους.
2. Ο δάσκαλος θα παίξει αυτό το [βίντεο](#) στους μαθητές. Εάν χρειάζεται, ο δάσκαλος μπορεί να το παίξει περισσότερες από μία φορές και να μιλήσει στη μητρική τους γλώσσα εάν οι μαθητές το χρειάζονται.
3. Ο δάσκαλος πρέπει να διασφαλίσει ότι όλοι οι μαθητές κατανοούν τις αγγλικές λέξεις για τα χρώματα και τα φρούτα πριν προχωρήσουν.
4. Σε κάθε μαθητή θα δοθούν τα φύλλα εργασίας.
 - α. Οι μαθητές θα πρέπει να συμπληρώσουν τα φύλλα εργασίας για τα φρούτα και τα χρώματα.



- β. Ο δάσκαλος μπορεί είτε να δει τώρα τις απαντήσεις με τους μαθητές και οι μαθητές να ελέγξουν τις απαντήσεις τους, είτε ο δάσκαλος να πάρει τις απαντήσεις και να τις ελέγξει μετά το μάθημα.
5. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα χωρίσει την τάξη σε ομάδες των δύο, τριών ή τεσσάρων και θα παρέχει σε κάθε ομάδα μια συσκευή με την εφαρμογή AR4EFL και μια τράπουλα με κάρτες AR 1-14.
6. Θα πρέπει να υπάρχουν επτά αντικείμενα στις κάρτες AR. Κάθε αντικείμενο πρέπει να εμφανίζεται σε δύο κάρτες, συνολικά 14 κάρτες. Αυτό το [βίντεο](#) μπορεί να παιχτεί στους μαθητές, εξηγώντας πώς πρέπει να παίζεται το παιχνίδι.
- α. Οι μαθητές θα πρέπει να απλώσουν τις 14 κάρτες μπροστά τους.
- β. Κάθε μαθητής θα έχει την σειρά του με την εφαρμογή. Θα πρέπει να σαρώσουν δύο κάρτες τη φορά, προσπαθώντας να ζευγαρώσουν/ταιριάξουν τα αντικείμενα.
- γ. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
- δ. Οι μαθητές θα πρέπει να συνεχίσουν μέχρι να ταιριάξουν όλες οι κάρτες.
7. Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε μαθητής πρέπει να μετρήσει πόσες κάρτες ταίριαξε σωστά.
8. Το παιχνίδι έχει τώρα τελειώσει, οι μαθητές θα πρέπει τώρα να είναι σε θέση να απομνημονεύσουν τα φρούτα και τα χρώματα που διδάχθηκαν σε αυτό το μάθημα.
9. Στο τέλος του μαθήματος, ο δάσκαλος θα συνοψίσει και θα ρωτήσει τους μαθητές πώς βρήκαν την δραστηριότητα.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Αυτό το σχέδιο μαθήματος μπορεί να προσαρμοστεί με οποιοσδήποτε άλλες κατηγορίες.
- Για να γίνει υψηλότερου επιπέδου, μπορούν να διδαχθούν περισσότερα χρώματα και φρούτα. Μπορούν επίσης να προστεθούν περισσότερα από ένα αντικείμενα σε κάθε κάρτα AR για να γίνει το παιχνίδι μνήμης πιο δύσκολο.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Αντικείμενο (Κατηγορία Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά) |
|----------------|--|
| 1 | Ντομάτα |
| 2 | Ακτινίδιο |
| 3 | Ανανάς |
| 4 | Λεμόνι |
| 5 | Ντομάτα |
| 6 | Ακτινίδιο |
| 7 | Κεράσι |
| 8 | Λεμόνι |
| 9 | Μπανάνα |
| 10 | Μήλο |
| 11 | Μήλο |
| 12 | Μπανάνα |
| 13 | Ανανάς |
| 14 | Κεράσι |



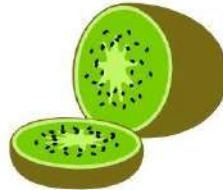
Φύλλα Εργασίας

Name :



Match the fruits

Write the correct answer!



Kiwi

Pineapple

Melon

Grape

Cherry

Banana

Tomato

Plum

Lemon

Strawberry

Blueberry

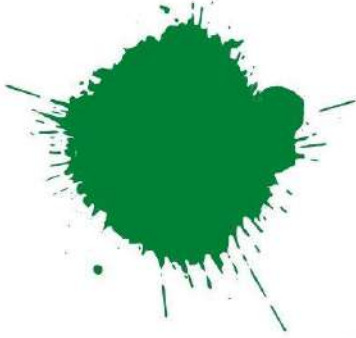
Apple



Name :

Match the colours

Draw a line from the word to the
correct colour!



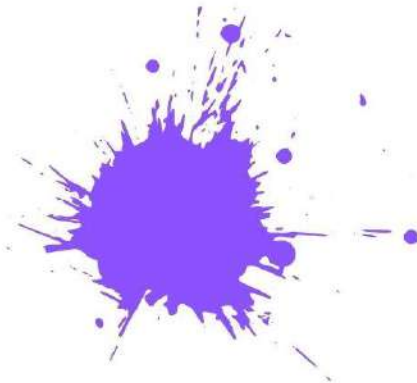
Red



Yellow



Green



Purple

Διασκέδαση με Flashcards



Επίπεδο γλώσσας

A1/A2



Κατηγορία

**Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο**



Μέγεθος ομάδας

4 ή 5



Εκτιμώμενη διάρκεια

60 λεπτά

Στόχοι

- Χρήση της μάθησης βάσει εργασιών για να εξασκηθείτε σε λειτουργικές λέξεις και φράσεις.
- Να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία.
- Να αυξήσει την αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή.
- Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, που επιτρέπει στους μαθητές να αποδίδουν τη σημασία ενός όρου ή μιας έννοιας μέσω εικόνων. Το να βάλεις τους μαθητές να μιλήσουν για την αναπαράστασή μιας λέξης επιτρέπει τη βαθύτερη κατανόηση της σημασίας της λέξης, ενθαρρύνοντάς τους να σκεφτούν έξω από το κουτί και να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
- Να αυξήσει το αγγλικό λεξιλόγιο των μαθητών με έναν συνδυασμό διαφορετικών κατηγοριών.

Υλικά

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL

Δάσκαλος -

- Χρονόμετρο

ΟΔΗΓΙΕΣ

6. Ο δάσκαλος θα χωρίσει την τάξη σε ομάδες των τεσσάρων ή πέντε και θα δώσει σε κάθε ομάδα ένα πακέτο flashcards και μια ηλεκτρονική συσκευή.
7. Σε κάθε ομάδα, οι μαθητές θα επιλέξουν με τη σειρά μια flashcard. Στη συνέχεια, θα σαρώσουν την κάρτα και θα δουν ποιες εικόνες εμφανίζονται στην εφαρμογή.
8. Θα επιλέξουν μία από τις εικόνες, λέγοντας στα άλλα μέλη της ομάδας τους από ποια κατηγορία επιλέγουν. Οι κατηγορίες στο «Διασκέδαση με Flashcards» είναι –
 - a. Φρούτα, Φαγητό και Ποτό
 - b. Οχήματα και μεταφορές
 - c. Ψυχαγωγία
 - d. Ζώα
 - e. Ταξίδια

9. Ο μαθητής που επέλεξε την κάρτα θα δώσει τώρα μια λεπτομερή εξήγηση της εικόνας που βλέπει στην εφαρμογή, χωρίς να αναφέρει τι είναι. Οι άλλοι μαθητές της ομάδας πρέπει στη συνέχεια να μαντέψουν τι περιγράφει. Για παράδειγμα, εάν στην οθόνη εμφανίζονται ένα «χάμπεργκερ», «αεροπλάνο» και «τίγρης», ο μαθητής θα επιλέξει ένα από αυτά, για παράδειγμα το χάμπεργκερ. Στη συνέχεια, ο μαθητής θα πει στα μέλη της ομάδας του ότι επέλεξε την κατηγορία φαγητού και ποτών και θα αρχίσει να εξηγεί – «ένα κυκλικό κομμάτι κρέατος που τοποθετείται ανάμεσα σε δύο κομμάτια ψωμιού. Συνήθως έχει λίγη σαλάτα και μια σάλτσα σαν κέτσαπ. Αυτό το φαγητό μπορεί να σερβιριστεί με πατάτες».
10. Θα συνεχίσουν να περιγράφουν μέχρι ένα μέλος της ομάδας να μαντέψει σωστά την απάντηση.
11. Οι ομάδες έχουν ρυθμίσει δύο λεπτά στο χρονόμετρο και πρέπει να μαντέψουν τι πράγμα είναι που εξηγείται σε αυτό το διάστημα. Ο δάσκαλος θα ελέγχει τον χρονοδιακόπτη και θα χρονομετρήσει για όλη την τάξη, έτσι ώστε όλες οι ομάδες να εργάζονται με τον ίδιο χρόνο. Εάν οι μαθητές δεν μαντέψουν εντός του χρόνου των δύο λεπτών, ο μαθητής που εξηγεί τα αντικείμενα θα πει στην ομάδα ποια είναι η απάντηση.
12. Αφού μαντευτεί σωστά η εικόνα, ή τελειώσει ο χρόνος, το επόμενο άτομο στην ομάδα θα πάρει τη σειρά του.
13. Η ομάδα θα συνεχίσει με την τράπουλα των flashcards μέχρι να χρησιμοποιηθούν όλες οι κάρτες. Για ομάδες των τεσσάρων, κάθε μαθητής θα παίζει πέντε φορές. Για ομάδες των πέντε, κάθε μαθητής θα παίζει τέσσερις φορές.
14. Στο τέλος, ο δάσκαλος θα συμμετάσχει σε μια συζήτηση με όλη την τάξη και θα επανεξετάσει τις λέξεις και τα αντικείμενα που εξηγήθηκαν από τους μαθητές. Για οποιοδήποτε λέξεις με τις οποίες δυσκολεύονται, ή δυσκολεύονται να τις περιγράψουν, ο δάσκαλος θα τις συζητήσει με την τάξη.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Οι μαθητές θα πρέπει να προσπαθήσουν να εξηγήσουν τα αντικείμενα στα αγγλικά, ωστόσο αν αυτό είναι πολύ προχωρημένο για αυτούς, οι μαθητές μπορούν να περιγράψουν τα αντικείμενα στη μητρική τους γλώσσα και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τις απαντήσεις στα αγγλικά.
- Αντί να ξαναδείτε οποιοδήποτε λέξεις/περιγραφές με τις οποίες δυσκολεύτηκαν οι μαθητές στο τέλος του μαθήματος, αν ο δάσκαλος προτιμά, μπορείτε να τις δείτε με τους μαθητές μετά από κάθε γύρο των δύο λεπτών.
- Ακολουθεί ένα παράδειγμα κατηγοριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, ωστόσο ο δάσκαλος μπορεί να συνδυάσει και να ταιριάξει άλλες κατηγορίες για να αυξήσει περαιτέρω το αγγλικό λεξιλόγιο των μαθητών.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Κατηγορία | | |
|-------------------|----------------------------|---|--------------------|
| | Φρούτα, φαγητό και ποτό | Οχήματα και μεταφορές και ψυχαγωγία | Ζώα και Ταξίδια |
| 1 | Ψωμί | Ταξί | Πάντα |
| 2 | Αυγό | Αυτοκίνητο αστυνομίας | Κοάλα |
| 3 | Γάλα | Λεωφορείο | Γορίλλας |
| 4 | Τυρί | Ασθενοφόρο | Πίθηκος |
| 5 | Ψάρι | Ποδήλατο | Καρχαρίας |
| 6 | Μπισκότα | Τρακτέρ | Λιοντάρι |
| 7 | Σοκολάτα | Ελικόπτερο | Κόσμος |
| 8 | Χάμπουργκερ | Αεροπλάνο | Τίγρης |
| 9 | Λουκάνικο | Σκάφος | Αλιγάτορας |
| 10 | Πίτσα | Τρένο | Χταπόδι |
| 11 | Μήλο | Μπαλόνι | Ζέβρα |
| 12 | Μπανάνα | Ποπ κορν | Καμηλοπάρδαλη |
| 13 | Λεμόνι | Κινητό τηλέφωνο | Καμήλα |
| 14 | Πορτοκάλι | Τηλεόραση | Ξενοδοχείο |
| 15 | Ανανάς | Ραδιόφωνο | Εισιτήρια |
| 16 | Ντομάτα | Μικρόφωνο | Αεροδρόμιο |
| 17 | Καφές | Σκέιτμπορντ | Αποσκευές |
| 18 | Ακτινίδιο | Κάρτες | Χάρτης |
| 19 | Γάλα | Φωτογραφική Μηχανή | Τίγρης |
| 20 | Χυμός | Υπολογιστής | Τροχόσπιτο |

Μιλώντας για Επαγγέλματα



Επίπεδο γλώσσας

A2



Κατηγορία

Ομιλία/Ακρόαση/
Ανάγνωση/Γραφή
Λεξιλόγιο



Μέγεθος ομάδας

7+



Εκτιμώμενη διάρκεια

60 λεπτά

Στόχοι

- Να μάθουν λεξιλόγιο σχετικό με τα επαγγέλματα (γιατρός, δάσκαλος, αγρότης, κ.λπ.)
- Να μάθουν βασικές εκφράσεις ρωτώντας για το επάγγελμα κάποιου, π.χ. Τι δουλειά κάνετε; - Είμαι (.....).
- Να εκτιμήσουν την αξία των θέσεων εργασίας.
- Να παίξουν σε ομάδες.
- Να συζητήσουν τα επαγγέλματα των γονιών τους και τη δουλειά των ονείρων τους.

Υλικά

Η εφαρμογή AR4EFL, οι κάρτες επαγγελμάτων (αυτές που περιλαμβάνονται στην εφαρμογή), ο πίνακας AR4EFL Φιδάκια και Σκαλίτσες (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι), 1 ζάρι, τα τεμάχια του παιχνιδιού και φύλλα χαρτιού A4.

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. **Παρουσιάστε το Θέμα:** Οι μαθητές ερωτώνται από τον δάσκαλό τους για το ποια επαγγέλματα γνωρίζουν. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αξιοποιήσουν τις υπάρχουσες γνώσεις τους και να αναπτύξουν μια ισχυρότερη κατανόηση των θεμάτων που δίνονται στην τάξη.
2. **Λέξεις-κλειδιά και Εκφράσεις-κλειδιά:** Μετά από αυτό, οι δάσκαλοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή AR4EFL για να βοηθήσουν τους μαθητές να απομνημονεύσουν τους τίτλους επαγγελμάτων. Κάθε φορά που υποδεικνύεται μια θέση εργασίας, ο δάσκαλος επαναλαμβάνει τη φράση π.χ. «Είναι δασκάλα. Διδάσκει αγγλικά σε μαθητές.»
3. **Δραστηριότητα Ομιλίας:** Ο δάσκαλος χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες τεσσάρων ατόμων και δίνει σε όλους τους μαθητές μια κάρτα με επάγγελμα (αυτές που περιλαμβάνονται στην εφαρμογή). Ο δάσκαλος ρωτά τους μαθητές «Τι δουλειά κάνετε;» και θα πρέπει να απαντήσουν «Είμαι ένας/μια (το επάγγελμα στην κάρτα)». Μετά από αυτό, ο δάσκαλος βάζει τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις στους συμμαθητές τους όπως «Τι δουλειά κάνει ο πατέρας/η μητέρα σου;» και απαντούν «Είναι (...)» ή «Τι θέλεις να γίνεις όταν μεγαλώσεις;» και απαντούν «Θέλω να γίνω (γιατρός) γιατί θέλω (να βοηθάω τους άλλους)».

4. **Επιτραπέζιο Παιχνίδι:** Ο δάσκαλος ενημερώνει τους μαθητές ότι θα συμμετάσχουν στο «Παιχνίδι AR4EFL: Φιδάκια και Σκαλίτσες». Ο δάσκαλος τους χωρίζει σε ομάδες τεσσάρων ατόμων και ακολουθεί τις οδηγίες που παρέχονται στο Παράρτημα Ι.
5. **Δραστηριότητα Σχεδιασμού/Γραφής:** Τέλος, τους δίνουμε ένα χαρτί και τους ενθαρρύνουμε να σχεδιάσουν και να γράψουν μερικές προτάσεις για τη δουλειά των γονιών τους.
6. **Συμπέρασμα:** Ξαναδειίτε τις λέξεις-κλειδιά και τις εκφράσεις από το μάθημα.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Λέξεις-κλειδιά και Εκφράσεις-κλειδιά: Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να επισκεφθούν τις ακόλουθες ιστοσελίδες για να βοηθήσουν τους μαθητές να μάθουν λέξεις για διαφορετικά επαγγέλματα:

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/jobs-1>

<https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/a1-a2-vocabulary/jobs-2>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/songs/people-work>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Παιχνίδι AR4EFL: Φιδάκια και Σκαλίτσες

Ένα από τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια στον κόσμο.

Αποφύγετε τα φίδια και ακολουθήστε παρακάμψεις από τις σκάλες για να φτάσετε στο τέλος του μονοπατιού.

Αριθμός παικτών: 2-4

Αναμενόμενη ώρα: 10-15 λεπτά

Εξοπλισμός: Το ταμπλό AR4EFL Φιδάκια και Σκαλίτσες (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι), 1 ζάρι, τεμάχια παιχνιδιού («κανονικά» τεμάχια από οποιοδήποτε επιτραπέζιο παιχνίδι ή απλά μικρά προσωπικά αντικείμενα, όπως κλειδί, νόμισμα κ.λπ.)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος του παιχνιδιού είναι να είσαι ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο τέλος μετακινώντας τον εαυτό σου πάνω στο ταμπλό, από το κουτάκι με ένδειξη «start» μέχρι το κουτάκι με την ένδειξη «finish».

Προετοιμασία: Βάλτε το ταμπλό μπροστά σας, επιλέξτε τα κομμάτια σας και βάλτε τα πριν από το κουτάκι «start». Καθένας από τους παίκτες ρίχνει τα ζάρια για να δει ποιος θα ρίξει τον μεγαλύτερο αριθμό. Όποιος ρίξει τον μεγαλύτερο αριθμό έχει πρώτος σειρά. Αφού ο πρώτος παίκτης έχει κάνει την σειρά του, το άτομο που κάθεται στα αριστερά του παίκτη θα πάρει σειρά. Το παιχνίδι συνεχίζεται σε κύκλο πηγαίνοντας αριστερά.

Οδηγίες: Οι παίκτες θα πρέπει να μετακινήσουν τα τεμάχια τους από αριστερά προς τα δεξιά, ξεκινώντας με το κουτί με την ένδειξη «start» και ακολουθώντας τους αριθμούς του ταμπλό, στη συνέχεια στην επόμενη σειρά από δεξιά προς τα αριστερά και ούτω καθεξής μέχρι να φτάσουν στο κουτί με την ένδειξη «finish». Για να παίξετε στη σειρά σας, ρίξτε τα ζάρια και διαβάστε τον αριθμό που ρίξατε. Σηκώστε το τεμάχιο του παιχνιδιού σας και προχωρήστε αυτόν τον αριθμό σε βήματα. Τι θα συμβεί στη συνέχεια εξαρτάται από τον χώρο όπου θα προσγειωθείτε:

1. Όταν ένας παίκτης προσγειωθεί στο κεφάλι του φιδιού, το τεμάχιο του θα πέσει αυτόματα στην ουρά του φιδιού, εκτός εάν ο παίκτης απαντήσει επιτυχώς σε μια ερώτηση χρησιμοποιώντας το ΠΑΙΧΝΙΔΙ AR (Ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει ένα σύνολο 20 καρτών AR για επαγγέλματα).



2. Όταν ένας παίκτης προσγειώνεται στο κάτω μέρος μιας σκάλας, ανεβαίνει στην κορυφή εάν απαντήσει σωστά σε μια ερώτηση χρησιμοποιώντας το ΠΑΙΧΝΙΔΙ AR. Εάν ο παίκτης φτάσει στην κορυφή μιας σκάλας, θα παραμείνει εκεί μέχρι την επόμενη σειρά.

Το τέλος του παιχνιδιού: Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο κουτί «finish» στο ταμπλό κερδίζει το παιχνίδι. Για να κερδίσει, ο παίκτης πρέπει να ρίξει τον ακριβή αριθμό που θα τον/την οδηγήσει στο τελικό κουτί. Εάν ο παίκτης ρίξει μεγαλύτερο αριθμό από αυτόν που χρειάζεται για να προσγειωθεί ακριβώς στο τελικό κουτί, το τεμάχιο του δεν μετακινείται και παραμένει εκεί μέχρι την επόμενη σειρά του παίκτη όπου θα μπορέσει να ρίξει ξανά.



Ταμπλό AR4EFL Φιδάκια και Σκαλίτσες



| | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|
| 31 | 32 | 33 | 34 |  | FINISH |
|  | 26 | 27 |  | 29 | 30 |
|  |  |  | 22 |  | 24 |
| 13 | 14 |  |  | 17 |  |
|  |  | 10 | 9 | 8 | 7 |
| START | 2 |  | 4 | 5 |  |



Funded by
the European Union



Οι Διακοπές Μου



B1/B2



**Ομιλία/
Λεξιλόγιο**



4+.....



60 λεπτά....

Στόχοι

- Οι μαθητές να περιγράψουν τις διακοπές τους
- Να εκμαιεύσουμε τον ερωτηματικό τύπο του απλού αορίστου
- Να απαντήσουν οι μαθητές σε ερωτήσεις του απλού αορίστου

Υλικά

Κάρτες AR, η συνηθισμένη γραφική ύλη

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Διδάξετε στους μαθητές ερωτήσεις απλού αορίστου (QASI, ASI, Ερωτήσεις με το ρήμα TO BE).
2. Με ένα διάγραμμα καταγισμού ιδεών αποσπάστε λεξιλόγιο από το θέμα των διακοπών.
3. Ανά δύο οι μαθητές περιγράφουν τις διακοπές τους
4. Ενώ ο μαθητής Α μιλάει, ο μαθητής Β διακόπτει με ερωτήσεις «What was the weather like? When did you go?»
5. Διανείμετε την κάρτα που περιέχει όλα τα στοιχεία από τις κατηγορίες ταξιδιών, εποχών και καιρικών συνθηκών, φρούτων, φαγητών και ποτών, μεταφορών και αγορών.
6. Επί τόπου οι μαθητές εφευρίσκουν μια φανταστική ιστορία από το παρελθόν με βάση τις εικόνες που βλέπουν.
7. Ο συμμαθητής τους τους ρωτά σχετικά με την ιστορία.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Μπορείτε επίσης να διδάξετε ερωτήσεις του απλού ενεστώτα πριν από τη μετάβαση στον απλό αόριστο.
- Οι εικόνες AR μπορούν να επιλεγούν τυχαία.
- Ως συμπλήρωμα, οι μαθητές μπορούν να πάρουν ένα αντικείμενο AR και να το περιγράψουν στον συνεργάτη τους ο οποίος πρέπει να μαντέψει τι είναι.



Το Τέρας Μου



Επίπεδο γλώσσας

B1/B2



Κατηγορία

**Ομιλία/Γραφή/
Λεξιλόγιο**



Μέγεθος ομάδας

4+.....



Εκτιμώμενη διάρκεια

60 λεπτά....

Στόχοι

- Να διδάξει στους νεαρούς μαθητές τα μέρη του σώματος
- Να επεκτείνει τη χρήση των αποδοτικών επιθέτων
- Να βελτιώσει τις δεξιότητες ακρόασης

Υλικά

Χαρτί και χρωματιστά μολύβια ή laptop/tablet

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος ζωγραφίζει ένα περίτεχνο «τέρας» στον πίνακα (3 κεφάλια, πολλά χέρια κ.λπ.)
2. Ο δάσκαλος περιγράφει το τέρας. «Αυτό είναι το τέρας μου. Το όνομά του είναι Ζοργκ. Έχει 3 μακριά χέρια, 6 χοντρά πόδια και αρκετά μάτια κ.λπ.»
3. Ο δάσκαλος ελέγχει την κατανόηση: π.χ. «Πόσα πόδια έχει;»
4. Σε κάθε μαθητή δίνεται μια κάρτα AR με 3 μέρη του σώματος.
5. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τις εικόνες στις κάρτες τους για να δημιουργήσουν τα δικά τους τέρατα.
6. Τέλος, οι μαθητές περιγράφουν τα τέρατα τους σε έναν συμμαθητή.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Μια εναλλακτική είναι να περιγράψει ο δάσκαλος το τέρας ενώ οι μαθητές το ζωγραφίζουν.
- Η τάξη μπορεί να ψηφίσει για το «πιο τρομακτικό» τέρας
- Ελέγξτε τη σειρά των επιθέτων π.χ. «μια μακριά σγουρή μαύρη ουρά»

Εποχές και καιρός



B1/B2



**Ομιλία/Ακρόαση/
Ανάγνωση/Λεξιλόγιο**



14+.....



60 λεπτά....

Στόχοι

- Να βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανοούν το λεξιλόγιο ώστε να μπορούν να κατανοήσουν τον προφορικό λόγο
- Να μάθουν εκφράσεις που σχετίζονται με τον καιρό
- Να εκτεθούν σε πραγματικά προφορικά κείμενα για να εξοικειωθούν περισσότερο με τη γλώσσα

Υλικά

Κάρτες AR, υπολογιστής με ηχεία ή κατάλληλο ηχητικό σύστημα, λίστα λεξιλογίου, αντίγραφα με ερωτήσεις και πολλαπλές απαντήσεις στο προφορικό κείμενο

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Δείξτε τους τη λίστα λεξιλογίου, βεβαιωθείτε ότι γνωρίζουν τις λέξεις
2. Γραμματική: μιλάμε για τον καιρό στον ενεστώτα, στον αόριστο και στο μέλλοντα χρόνο. (π.χ. It is cold. / It's a rainy afternoon. / It was cold yesterday. / It has been raining since yesterday. / It will rain tomorrow. / It will be raining tomorrow.)
3. Μιλήστε για τις καιρικές συνθήκες διαφορετικών εποχών. Αποσπάστε τις κάνοντας ερωτήσεις σχετικά με τον καιρό της συγκεκριμένης ημέρας ή κατά τη διάρκεια διαφορετικών εποχών.
4. Ρωτήστε τους ποια είναι η αγαπημένη τους εποχή και γιατί.
5. Ετοιμάστε ένα σύνολο ερωτήσεων που σχετίζονται με το ηχητικό σενάριο, ζητώντας τους να τις διαβάσουν εντός συγκεκριμένου χρονικού ορίου. Βεβαιωθείτε ότι δεν έχουν άγνωστο λεξιλόγιο και ότι έχουν καταλάβει τι πρόκειται να ακούσουν.
6. Παίξτε το ηχητικό αρχείο δύο φορές.
7. Ρωτήστε τους για τις απαντήσεις τους, δίνοντάς τους τη σωστή απάντηση ακούγοντας ξανά το συγκεκριμένο μέρος του αρχείου.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Δώστε τους αρκετό χρόνο για να διαβάσουν ερωτήσεις και απαντήσεις, ώστε να είναι πιο εύκολο για αυτούς να ακούσουν και να κατανοήσουν το κείμενο



- Βεβαιωθείτε ότι το ηχητικό σύστημα είναι καλής ποιότητας, ώστε να μην είναι δύσκολο να το ακούσουν
- Εναλλακτικά, αντί για το ηχητικό σενάριο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://www.bbc.com/weather>



Σχήματα



A1/A2



**Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο/Ανάγνωση**



4-6



90 λεπτά

Στόχοι

- Να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία.
- Να αυξήσει την αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή.
- Να ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη και μάθηση.
- Να αυξήσει τη γνώση της αγγλικής γλώσσας.
- Να παρουσιάσει και να διδάξει στους μαθητές τα σχήματα στα αγγλικά.

Υλικά

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL
- Εκτυπωμένο template στη σελίδα 4 (ένα ανά ομάδα)
- Μολύβι και χαρτί (ανά μαθητή)

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Η ιδέα αυτού του μαθήματος είναι να μάθουν οι μαθητές τα ονόματα των σχημάτων στην αγγλική γλώσσα. Θα το κάνουν βρίσκοντας εικόνες που ταιριάζουν με ένα σχήμα.
2. Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει αυτό το σύντομο [βίντεο](#) στους μαθητές. Σκοπός αυτού του βίντεο είναι να παρουσιάσει τα βασικά σχήματα στους μαθητές στα αγγλικά. Οι μαθητές πρέπει να ζωγραφίσουν τα σχήματα καθώς παίζει το βίντεο.
3. Ως άσκηση προθέρμανσης, ο δάσκαλος θα βάλει τους μαθητές να σταθούν μαζί στην τάξη. Ο δάσκαλος θα φωνάξει τα σχήματα που αναφέρθηκαν στο βίντεο (circle, triangle, square, diamond, rectangle and oval). Οι μαθητές ως ομάδα θα φτιάξουν το σχήμα που είπε ο δάσκαλος. Επαναλάβετε τη διαδικασία και για τα έξι σχήματα.
4. Στη συνέχεια ο δάσκαλος θα εξηγήσει ότι προχωρούν στην κύρια εργασία. Εάν είναι απαραίτητο, ο δάσκαλος μπορεί να παίξει ξανά το βίντεο για να επαναλάβει τα ονόματα των αγγλικών σχημάτων στους μαθητές.
5. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων έως έξι.
6. Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα πακέτο με 20 κάρτες AR και ένα template που βρίσκεται στη σελίδα 4.

7. Οι μαθητές εναλλάξ με τη σειρά θα σαρώνουν μια κάρτα AR. Για κάθε κάρτα AR που σαρώνουν, θα πρέπει να τοποθετούν την κάρτα στο σωστό σχήμα στο template.
8. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
9. Οι μαθητές θα πρέπει να επαναλάβουν το παραπάνω σημείο μέχρι και οι 20 κάρτες να αντιστοιχιστούν σε ένα σχήμα.
10. Μόλις όλες οι ομάδες θεωρήσουν ότι έχουν προσδιορίσει σωστά και τα 20 σχήματα, ο δάσκαλος θα εξετάσει όλες τις απαντήσεις μαζί με τους μαθητές και θα δει αν έχουν απαντήσει όλοι σωστά. Θα συζητήσουν τυχόν λανθασμένες απαντήσεις.
11. Ο δάσκαλος θα δει το μάθημα ξανά με τους μαθητές και θα τους ρωτήσει τι έμαθαν, τι βρήκαν δύσκολο και αν μπορούν να θυμηθούν τα σχήματα.
12. Ο δάσκαλος θα παίξει το βίντεο για τελευταία φορά και οι μαθητές θα πρέπει να φωνάζουν όλα τα σχήματα που μπορούν να θυμηθούν καθώς παίζει το βίντεο.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Ο δάσκαλος μπορεί να τροποποιήσει τα αντικείμενα στην εφαρμογή με άλλα αντικείμενα που ταιριάζουν με τα σχήματα στο βίντεο, εάν το επιθυμεί.
- Ο δάσκαλος μπορεί να βρει άλλα βίντεο που διδάσκουν τα σχήματα σε διαφορετικά επίπεδα, για παράδειγμα ο δάσκαλος μπορεί να θέλει να προσθέσει πιο σύνθετα σχήματα για πιο προχωρημένους μαθητές.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Αντικείμενο | Κατηγορία |
|----------------|-----------------|------------------------|
| 1 | 0 | Αριθμός |
| 2 | Μάτι | Μέρος του σώματος |
| 3 | Λεμόνι | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 4 | Τυρί | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 5 | Χάμπεργκερ | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 6 | Ακτινίδιο | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 7 | Πορτοκάλι | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 8 | Σοκολάτα | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 9 | Πίτσα | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 10 | Χάρτης | Ταξίδια |
| 11 | Κινητό Τηλέφωνο | Ψυχαγωγία |
| 12 | Μπάλα | Ψυχαγωγία |
| 13 | Κάρτες | Ψυχαγωγία |
| 14 | Μπισκότα | Ψυχαγωγία |
| 15 | Εισιτήρια | Ταξίδια |
| 16 | Πακέτο | Ψώνια |
| 17 | Ντομάτα | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 18 | Τηλεόραση | Φρούτα, Τρόφιμα & Ποτά |
| 19 | Κέρμα | Ψώνια |
| 20 | Ράγκμπι | Αθλήματα |

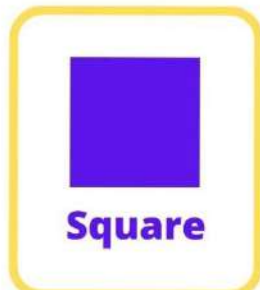


Template σχημάτων



Shapes

Place each AR card on the correct shape



Αφήγηση Ιστορίας



A1/A2



Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο



2



90 λεπτά

Στόχοι

- Να χρησιμοποιήσετε τη μάθηση βάσει εργασιών για να εξασκηθούν οι μαθητές σε λειτουργικές λέξεις και φράσεις.
- Να ενθαρρυνθεί η ομαδική εργασία.
- Να αυξηθεί η αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή.
- Να αυξησει και να αναπτύξει τη χρήση της αγγλικής γλώσσας και λεξιλογίου από τους μαθητές.

Υλικά

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL
- Μαρκαδόροι και χαρτί ανά μαθητή

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα εξηγήσει στους μαθητές τι είναι η σύντομη ιστορία και πώς να λένε σύντομες ιστορίες.
2. Ο δάσκαλος θα χωρίσει την τάξη σε ζευγάρια.
3. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα επιλέξει έναν μαθητή για να επιλέξει μια κάρτα AR τυχαία και να την σαρώσει με τη συσκευή. Ο μαθητής θα πει στην τάξη ποια τρία αντικείμενα βρίσκονται στην κάρτα.
4. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
5. Δουλεύοντας σε ζευγάρια, ένας από τους μαθητές σε κάθε ζευγάρι θα επινοήσει μια σύντομη ιστορία, διασφαλίζοντας ότι και τα τρία αντικείμενα περιλαμβάνονται στην ιστορία και θα πει την ιστορία στο άλλο μέλος του ζευγαριού στα αγγλικά.
6. Αυτό θα επαναληφθεί ακόμη πέντε φορές, ώστε ο κάθε μαθητής να έχει πει τρεις ιστορίες.
7. Στη συνέχεια θα δοθούν στους μαθητές μερικοί μαρκαδόροι και χαρτί και θα τους ζητηθεί να ζωγραφίσουν τρία αντικείμενα σχετικά με κάτι προσωπικό ή σημαντικό για αυτούς. Μόλις το κάνουν αυτό, θα μοιραστούν την ιστορία τους με το συμμαθητή τους, συμπεριλαμβάνοντας τα τρία αντικείμενα που έχουν σχεδιάσει στην ιστορία τους.

8. Ο δάσκαλος θα επιλέξει έναν μικρό αριθμό μαθητών για να πουν την προσωπική τους ιστορία στην τάξη.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Οι μαθητές θα πρέπει να πουν την ιστορία στα αγγλικά όσον είναι δυνατόν. Εάν αυτό είναι πολύ προχωρημένο για αυτούς, θα πρέπει να την πουν στη μητρική τους γλώσσα, αλλά να εξοικειωθούν και να μάθουν τα αντικείμενα στην εφαρμογή AR στα αγγλικά.
- Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές κατηγορίες για την περαιτέρω ανάπτυξη του λεξιλογίου των μαθητών.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Κατηγορία | | |
|----------------|-----------------|------------------------|-----------------------|
| | Φαγητό και Ποτό | Ψώνια, σχολείο και ζώα | Αθλήματα και Οχήματα |
| 1 | Τυρί | Πιστωτική κάρτα | Ποδόσφαιρο |
| 2 | Κρέας | Κέρμα | Μπάσκετ |
| 3 | Ψάρι | Καλάθι | Ράγκμπι |
| 4 | Πίτσα | Ταμειακή μηχανή | Κολύμπι |
| 5 | Ανανάς | Δώρο | Σκέιτμπορντ |
| 6 | Ψωμί | Πακέτο | Σκι |
| 7 | Μπισκότα | Τρόλεϋ | Σκάφος |
| 8 | Αυγό | Γραφείο | Αεροπλάνο |
| 9 | Γάλα | Καρέκλα | Χορός |
| 10 | Σοκολάτα | Βιβλία | Τένις |
| 11 | Ακτινίδιο | Κασετίνα | Ταξί |
| 12 | Λουκάνικο | Σακίδιο Πλάτης | Αυτοκίνητο αστυνομίας |
| 13 | Μήλο | Ψαλίδι | Λεωφορείο |
| 14 | Λεμόνι | Συνδετήρες | Ασθενοφόρο |
| 15 | Μπανάνα | Μολύβια | Ελικόπτερο |
| 16 | Χάμπεργκερ | Δώρο | Τρακτέρ |
| 17 | Πορτοκάλι | Μαυροπίνακας | Τρένο |
| 18 | Ντομάτα | Καρχαρίας | Σκάφος |
| 19 | Καφές | Πίθηκος | Ποδήλατο |
| 20 | Χυμός | Λιοντάρι | Τρένο |

Λέγοντας ιστορίες



Επίπεδο γλώσσας

B1/B2



Κατηγορία

Ομιλία/Γραφή/
Λεξιλόγιο



Μέγεθος ομάδας

4+.....



Εκτιμώμενη διάρκεια

60 λεπτά....

Στόχοι

- Να επεκτείνει τη χρήση των αφηγηματικών χρόνων
- Να διδάξει στους μαθητές κατάλληλες συνδετικές φράσεις
- Να μάθουν οι μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά για να πουν ιστορίες

Υλικά

Χαρτί και στυλό ή laptop /tablet

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες.
2. Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει μια κάρτα και να επιλέξει τυχαία αντικείμενα από την εφαρμογή.
3. Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει μια ιστορία (σύντομη παράγραφο) που να περιλαμβάνει τα αντικείμενα της κάρτας, χρησιμοποιώντας χρόνους (δηλ. αν έχετε επιλέξει αντικείμενα όπως «world», «balloon» και αριθμός «5», η ιστορία μπορεί να είναι «*When I was 5 years old I always had a dream to travel the world with my balloon*». Στη συνέχεια δώστε έμφαση στους χρόνους, σε αυτό το παράδειγμα ήταν οι εξής: was, had, to travel κ.λπ.). Στη συνέχεια, ο δάσκαλος μπορεί να διδάξει τους χρόνους.
4. Κάθε ομάδα μπορεί είτε να πει είτε να αναπαραστήσει την ιστορία της.
5. Οι συμμετέχοντες επιλέγουν την καλύτερη ιστορία.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Οποιαδήποτε τυχαία διανομή εικόνων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κάθε κάρτα
- Για εργασία για το σπίτι οι μαθητές θα μπορούσαν να γράψουν μια ιστορία μόνοι τους

Ο Κύβος των Μαθηματικών



A1/A2



Ομιλία/Ακρόαση/
Λεξιλόγιο



3-4



90 λεπτά

Στόχοι

- Να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία.
- Να αυξήσει την αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή.
- Να ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη και μάθηση.
- Η εξάσκηση των νοητικών μαθηματικών.
- Να παρουσιάσει και να διδάξει στους μαθητές αριθμούς και μαθηματικά σύμβολα στα αγγλικά.

Υλικά

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20 (στο σωστό μέγεθος για τον κύβο)
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL
- Κενός κύβος (το template περιλαμβάνεται στη σελίδα 4)
- Κόλλα/κολλητική ταινία
- Ψαλίδι

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα εξηγήσει τον σκοπό του μαθήματος – τα οφέλη των νοητικών μαθηματικών και ότι θα χρειαστεί να σκεφτούν γρήγορα για να απαντήσουν στις ερωτήσεις.
2. Στη συνέχεια η τάξη θα χωριστεί σε ομάδες των 3-4.
3. Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα πακέτο με κάρτες, ένα κενό template κύβου, κόλλα ή κολλητική ταινία και ψαλίδι. Κάθε ομάδα μαθητών θα επιλέξει έξι κάρτες της επιλογής της και θα κολλήσει μία σε κάθε πλευρά του κύβου.
4. Αφού οι μαθητές θα έχουν κολλήσει τις έξι κάρτες στο template κύβου, στη συνέχεια θα το κόψουν και θα το κολλήσουν σχηματίζοντας κύβο.
5. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα παρέχει σε κάθε ομάδα μια συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL.
6. Οι μαθητές στις ομάδες ρίχνουν τον κύβο με τη σειρά, κάθε φορά που ρίχνεται ο κύβος, οι μαθητές πρέπει να σαρώσουν την κάρτα και ως ομάδα πρέπει να αθροίσουν

- τους τρεις αριθμούς στην πλευρά του κύβου και να πουν στον δάσκαλο/άλλους μαθητές ποια είναι η απάντηση.
7. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
 8. Μετά από μερικά λεπτά, οι κύβοι εναλλάσσονται μεταξύ των ομάδων, έτσι ώστε οι ομάδες να έχουν διαφορετικούς αριθμούς και αθροίσματα για να αθροίσουν.
 9. Στο τέλος του μαθήματος, ο δάσκαλος θα συνοψίσει και θα ρωτήσει τους μαθητές πώς βρήκαν την εργασία.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Ακολουθούν δύο σχέδια μαθημάτων που έχουν προστεθεί στην εφαρμογή. Το πρώτο σχέδιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τους μικρότερους μαθητές καθώς είναι πιο βασικό και το δεύτερο έχει σύμβολα όπως +, -, x και ÷. Αυτά μπορούν να τροποποιηθούν όπως επιθυμείτε για το επίπεδο των μαθητών.
- Εάν οι μαθητές είναι πολύ μικροί για να κόψουν και να κολλήσουν τον κύβο, θα πρέπει να το κάνει ο δάσκαλος αυτό πριν από το μάθημα και οι μαθητές θα πρέπει μόνο να κολλήσουν τον αριθμό στον έτοιμο κύβο.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

Βασική εκδοχή

| Αριθμός κάρτας | Κατηγορία | | |
|----------------|-----------|---------|---------|
| | Αριθμοί | Αριθμοί | Αριθμοί |
| 1 | 1 | 0 | 6 |
| 2 | 2 | 9 | 5 |
| 3 | 3 | 8 | 4 |
| 4 | 4 | 7 | 7 |
| 5 | 5 | 6 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 8 |
| 7 | 7 | 4 | 8 |
| 8 | 8 | 3 | 9 |
| 9 | 9 | 3 | 2 |
| 10 | 0 | 2 | 3 |
| 11 | 1 | 1 | 5 |
| 12 | 2 | 9 | 4 |
| 13 | 3 | 8 | 1 |
| 14 | 4 | 7 | 0 |
| 15 | 5 | 6 | 6 |
| 16 | 6 | 5 | 7 |
| 17 | 7 | 4 | 4 |
| 18 | 8 | 3 | 3 |
| 19 | 9 | 2 | 2 |
| 20 | 0 | 1 | 7 |






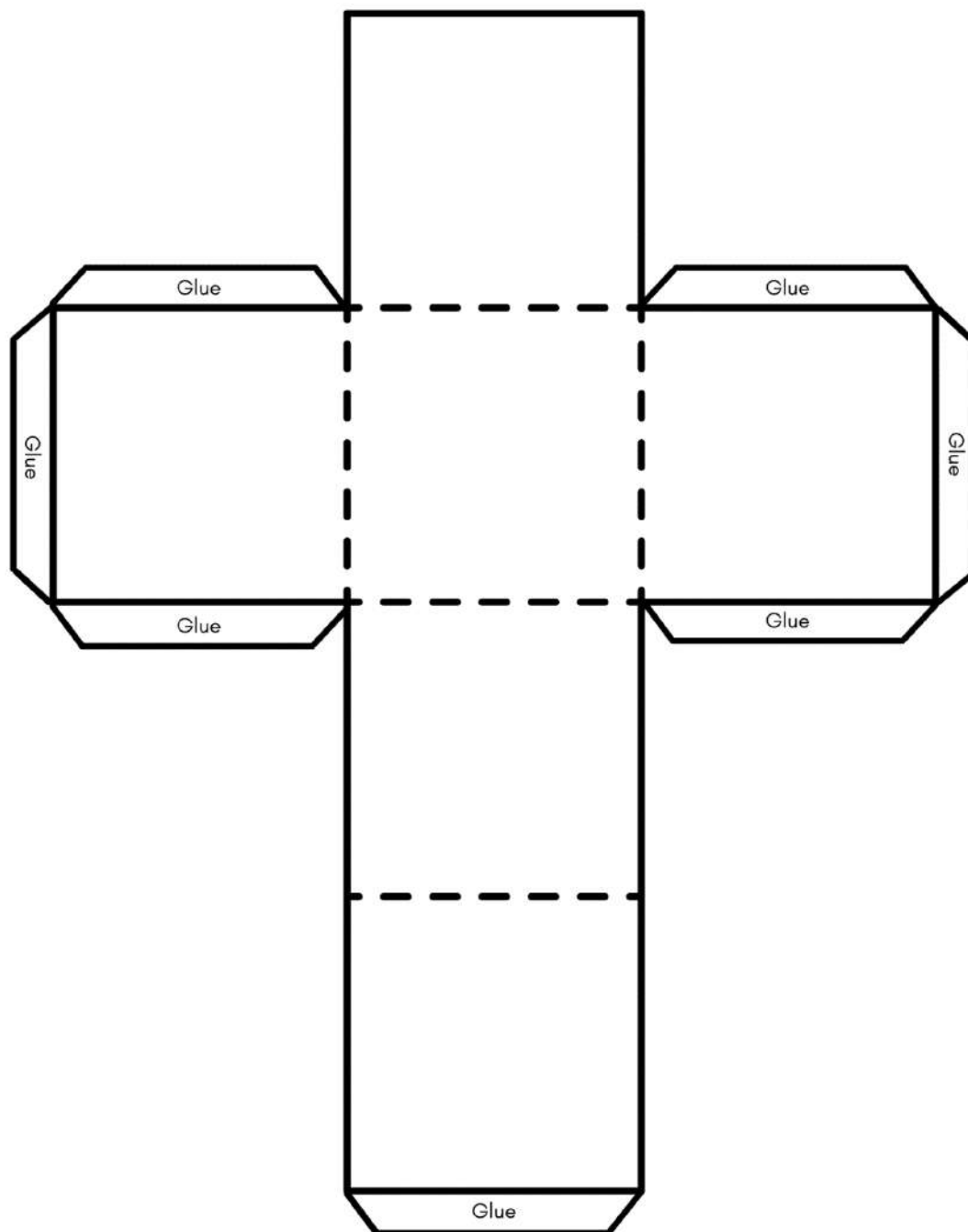
Προχωρημένη εκδοχή

| Αριθμός κάρτας | Κατηγορία | | |
|-------------------|-----------|---------|---------|
| | Αριθμοί | Αριθμοί | Αριθμοί |
| 1 | 11 | + | 6 |
| 2 | 16 | - | 6 |
| 3 | 17 | - | 4 |
| 4 | 9 | X | 6 |
| 5 | 2 | X | 14 |
| 6 | 5 | X | 5 |
| 7 | 7 | X | 2 |
| 8 | 8 | ÷ | 2 |
| 9 | 9 | + | 17 |
| 10 | 18 | - | 15 |
| 11 | 12 | X | 3 |
| 12 | 10 | X | 6 |
| 13 | 3 | + | 19 |
| 14 | 5 | - | 2 |
| 15 | 8 | + | 20 |
| 16 | 9 | X | 2 |
| 17 | 10 | ÷ | 5 |
| 18 | 11 | + | 6 |
| 19 | 9 | + | 18 |
| 20 | 12 | ÷ | 4 |

Template Κύβου

Σημείωση: αυτό το template είτε θα πρέπει να εκτυπωθεί σε χαρτί A3 είτε οι κάρτες AR θα πρέπει να εκτυπωθούν σε μικρότερο μέγεθος από το αρχικό τους μέγεθος.

-  Cut around the shape
-  Fold along the lines
-  Glue/stick the tabs to create a cube



Ταξίδια



B1/B2



**Ομιλία/
Διάβασμα/Γραφή/
Λεξιλόγιο**



14+.....



60 λεπτά....

Στόχοι

- Να κάνουν επανάληψη/μάθουν λεξιλόγιο σχετικά με τα ταξίδια
- Να κατανοήσουν γραπτά κείμενα
- Να διδαχθούν πώς να χρησιμοποιούν παραγράφους στη γραφή τους
- Να τους κάνουν να μιλήσουν/γράψουν σχετικά με τα ταξίδια παρακινούμενοι από τα κείμενα που έχουν διαβάσει

Υλικά

Κάρτες AR, κάρτες λεξιλογίου, αντίγραφα κειμένου

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Χρησιμοποιήστε τις κάρτες AR για να εξασκηθείτε στο σχετικό λεξιλόγιο
2. Ρωτήστε εάν οι μαθητές δημιουργούν παραγράφους όταν γράφουν στη μητρική τους γλώσσα. Δείξτε ότι η κάθε παράγραφος πρέπει να εξυπηρετεί έναν συγκεκριμένο σκοπό. Υπογραμμίστε τη σημασία της παραγράφου και της σειράς τους.
3. Δώστε στους μαθητές το κείμενο να το διαβάσουν μόνοι τους.
4. Κάντε τους ερωτήσεις σχετικά με αυτά που έχουν διαβάσει.
5. Ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν διάλογο, ο ένας να ρωτά, ο άλλος να απαντά, σχετικά με το θέμα των ταξιδιών. Προτείνετε τους να κάνουν ερωτήσεις όπως «Have you ever been abroad? / Where have you been? / Where are you planning to go for your next holidays? With whom? How long will you stay? / Describe your best trip, και τα λοιπά».
6. Ζητήστε από τους μαθητές να συνθέσουν ένα σύντομο κείμενο με θέμα «My Dream Journey» σε τουλάχιστον δύο παραγράφους. Εάν δεν έχουν επαρκή χρόνο, μπορούν να το κάνουν ως εργασία για το σπίτι.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Δώστε τους αρκετό χρόνο για να διαβάσουν το κείμενο



- Ενημερώστε τους ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο που βρίσκεται στο κείμενο και τις κάρτες λεξιλογίου
- Προτεινόμενο Κείμενο για Ανάγνωση:

<https://learnenglish.britishcouncil.org/skills/reading/b1-reading/a-travel-guide>



Οχήματα



Επίπεδο γλώσσας

B1/B2



Κατηγορία

**Ομιλία/
Ανάγνωση/Γραφή/
Λεξιλόγιο**



Μέγεθος ομάδας

12+.....



Εκτιμώμενη διάρκεια

60 λεπτά....

Στόχοι

- Να κάνουν επανάληψη/μάθουν λεξιλόγιο σχετικά με τις μεταφορές.
- Να χρησιμοποιήσουν τρόπους σύγκρισης και αντίθεσης, με το να θυμηθούν τη γραμματική που διδάχθηκαν σε προηγούμενα μαθήματα.
- Να τους δοθεί η ευκαιρία να αλληλοεπιδράσουν στα αγγλικά.

Υλικά

Κάρτες AR, Λίστα λεξιλογίου, εικόνες με διαφορετικά οχήματα, συνηθισμένη γραφική ύλη

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Χρησιμοποιήστε τις κάρτες AR για να εξασκήσουν το σχετικό λεξιλόγιο.
2. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της χρήσης κάθε οχήματος και κάντε σύντομες σημειώσεις σχετικά με αυτά.
3. Ζητήστε από έναν μαθητή να μιλήσει για τα πλεονεκτήματα ενός οχήματος και ζητήστε από έναν άλλο να τα αντικρούσει, χρησιμοποιώντας το συγκριτικό και τον υπερθετικό βαθμό.
4. Ζητήστε από όλους να μιλήσουν για το καλύτερο / το πιο άνετο / το πιο ακριβό κ.λπ. όχημα για ταξίδι, προωθώντας τον διάλογο μεταξύ τους.
5. Ζητήστε από τους μαθητές να συνθέσουν ένα σύντομο κείμενο με θέμα τα περιβαλλοντικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των ηλεκτρικών οχημάτων έναντι των παραδοσιακών οχημάτων. Εάν δεν έχουν επαρκή χρόνο, μπορούν να το κάνουν ως εργασία για το σπίτι.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Επιλέξτε φωτογραφίες οχημάτων που δεν χρησιμοποιούνται συχνά, κάνοντας το θέμα πιο ενδιαφέρον.
- Βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιούν σωστά το γραμματικό μέρος καθώς και ότι περνούν το μήνυμά τους αποτελεσματικά.
- Πόροι: <https://www.energysage.com/electric-vehicles/101/pros-and-cons-electric-cars/>

Γράφοντας Ευφάνταστες Ιστορίες



A1/A2



Ομιλία/Ακρόαση/
Ανάγνωση/Γραφή/
Λεξιλόγιο



Ως τάξη



90 λεπτά

Στόχοι

- Να χρησιμοποιήσετε τη μάθηση βάσει εργασιών για την εξάσκηση λειτουργικών λέξεων, φράσεων και γραφής.
- Ενθάρρυνση των μαθητών να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να είναι δημιουργικοί με τη συγγραφή και την αφήγηση ιστοριών, βελτιώνοντας παράλληλα τις γλωσσικές τους δεξιότητες, τις γραμματικές δεξιότητες και το λεξιλόγιό τους.
- Αύξηση και ανάπτυξη της χρήσης της αγγλικής γλώσσας και του λεξιλογίου από τους μαθητές.

Υλικά

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL
- Μολύβι/στυλό και χαρτί ανά μαθητή

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα εξηγήσει στους μαθητές ότι πρόκειται να γράψουν μια σύντομη ιστορία.
2. Ο δάσκαλος θα παίξει [αυτό το βίντεο](#) στους μαθητές, εξηγώντας τι είναι μια σύντομη ιστορία και πώς να τη γράψουν. Οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν αυτό το βίντεο στα αγγλικά στο επίπεδό τους, ωστόσο εάν αυτό είναι πολύ δύσκολο, ο δάσκαλος θα πρέπει να βρει ένα παρόμοιο βίντεο στη μητρική τους γλώσσα.
3. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα επιλέξει έναν μαθητή για να επιλέξει τυχαία μια κάρτα από την τράπουλα. Ο μαθητής θα σαρώσει την κάρτα με τη συσκευή και θα πει στους άλλους μαθητές στην τάξη ποια τρία αντικείμενα υπάρχουν στην κάρτα.
4. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
5. Στη συνέχεια δίνονται στους μαθητές 15 λεπτά για να γράψουν την ιστορία τους. Πρέπει να συμπεριλάβουν και τα τρία αντικείμενα από το παραπάνω σημείο στην ιστορία τους. Για παράδειγμα, τα τρία αντικείμενα μπορεί να είναι «icy», «taxi» και «badminton». Η σύντομη ιστορία θα μπορούσε να είναι «I love to play badminton. It is

my favourite hobby and last year I got to play in a competition. I was sad on the day of the competition because it was winter and it was too icy outside for me to walk there. Luckily my father is a taxi driver, so he was able to drive me and I won the competition».

6. Μόλις περάσουν τα 15 λεπτά, ο δάσκαλος θα ζητήσει από έναν μικρό αριθμό μαθητών να διαβάσουν τις ιστορίες τους στην τάξη.
7. Στη συνέχεια θα επαναληφθούν τα βήματα 3, 4, 5 και 6 και οι μαθητές θα κληθούν να γράψουν και να μοιραστούν μια δεύτερη σύντομη ιστορία, χρησιμοποιώντας μια διαφορετική κάρτα με διαφορετικά αντικείμενα. Ο δάσκαλος θα το κάνει αυτό τρεις φορές, ώστε ο κάθε μαθητής να έχει γράψει τρεις ιστορίες.
8. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα ολοκληρώσει το μάθημα, ρωτώντας τους μαθητές πώς βρήκαν την εργασία, εάν το λεξιλόγιό τους έχει επεκταθεί, τι βρήκαν δύσκολο κ.λπ.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Εάν οι μαθητές είναι πολύ μικροί για να γράψουν την ιστορία, μπορούν να πουν την ιστορία τους προφορικά.
- Οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν και να διαβάσουν την ιστορία στα αγγλικά όσον είναι δυνατόν. Εάν αυτό είναι πολύ προχωρημένο για αυτούς, θα πρέπει να γράψουν ή/και να διαβάσουν στη μητρική τους γλώσσα, αλλά να εξοικειωθούν και να μάθουν τα αντικείμενα στην εφαρμογή AR στα Αγγλικά.
- Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικές κατηγορίες για την περαιτέρω αύξηση του λεξιλογίου των μαθητών.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Κατηγορία | | |
|----------------|--------------------------------|-----------------------|---------------------------------------|
| | Οικογένεια, Καιρός και Οχήματα | Ψυχαγωγία και Ταξίδια | Αθλήματα, Μέρος του Σώματος και Ψώνια |
| 1 | Μητέρα | Ποπ κορν | Ποδόσφαιρο |
| 2 | Πατέρας | Κινητό τηλέφωνο | Μπάσκετ |
| 3 | Αδελφή | Τηλεόραση | Ράγκμπι |
| 4 | Αδελφός | Ραδιόφωνο | Σκι |
| 5 | Γιαγιά | Ομιλητής | Κολύμπι |
| 6 | Παππούς | Μικρόφωνο | Ψάρεμα |
| 7 | Ζέστη | Φωτογραφική Μηχανή | Χορός |
| 8 | Βροχή | Υπολογιστής | Τένις |
| 9 | Κρύο | Ποπ κορν | Μαλλιά |
| 10 | Χιόνι | Κόσμος | Μπράτσο |
| 11 | Καταιγίδα | Ξενοδοχείο | Χορός |
| 12 | Άνεμος | Εστιατόριο | Μύτη |
| 13 | Άνοιξη | Εισιτήρια | Πόδι |
| 14 | Καλοκαίρι | Αεροδρόμιο | Δόντια |
| 15 | Φθινόπωρο | Αποσκευές | Πιστωτική κάρτα |
| 16 | Χειμώνας | Κρουαζιέρα | Κέρμα |
| 17 | Σύννεφο | Τροχόσπιτο | Καλάθι |



| | | | |
|----|-----------------------|------------|-----------------|
| 18 | Αυτοκίνητο αστυνομίας | Κρουαζιέρα | Ταμειακή μηχανή |
| 19 | Σκάφος | Ταξί | Δώρο |
| 20 | Ελικόπτερο | Χάρτης | Τρόλεϋ |

Bingo Ζωολογικός Κήπος



A1/A2



**Ομιλία/Ακρόαση/
Ανάγνωση/Λεξιλόγιο**



3-4



90 λεπτά

Στόχοι

- Να ενθαρρύνει την ομαδική εργασία.
- Να αυξήσει την αλληλεπίδραση μαθητή-μαθητή.
- Να ενθαρρύνει τη γρήγορη σκέψη, μάθηση και μνήμη.
- Να αυξήσει το αγγλικό λεξιλόγιο των μαθητών.

Υλικά

Ανά ομάδα -

- Τράπουλα με κάρτες AR 1-20
- Ηλεκτρονική συσκευή με εγκατεστημένη την εφαρμογή AR4EFL
- Κάρτες μπίνγκο (μία ανά ομάδα, templates στη σελίδα 5)
- Μολύβι/στυλό (ένα ανά ομάδα)
- Λίστα ερωτήσεων για τον δάσκαλο

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Ο δάσκαλος θα εξηγήσει τον σκοπό του μαθήματος – να αυξήσει το αγγλικό λεξιλόγιο των μαθητών. Αυτό το μάθημα αφορά τα ζώα του ζωολογικού κήπου και τα πράγματα στο ζωολογικό κήπο. Κατά τη διάρκεια του μπίνγκο θα πρέπει επίσης να σκεφτούν γρήγορα και να τεστάρουν τη μνήμη τους σε αυτά που έμαθαν κατά τη διάρκεια του βίντεο.
2. Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει αυτό το [βίντεο](#) στην τάξη.
3. Μετά την αναπαραγωγή του βίντεο, ο δάσκαλος θα μιλήσει στους μαθητές και θα ρωτήσει αν κατάλαβαν και αν έχουν απορίες. Εάν χρειαστεί, ο δάσκαλος θα εξηγήσει και θα διευκρινίσει τυχόν δυσκολίες που έχουν οι μαθητές με τις μεταφράσεις. Εάν χρειαστεί, ο δάσκαλος θα παίξει ξανά το βίντεο, μεταφράζοντας λέξεις καθώς παίζει βίντεο.
4. Στη συνέχεια η τάξη θα χωριστεί σε ομάδες. Ιδανικά ομάδες των τριών ή τεσσάρων, αλλά ο δάσκαλος μπορεί να αποφασίσει όπως θέλει, θα μπορούσε να είναι και ατομική εργασία εάν ο δάσκαλος το επιθυμεί.
5. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα δώσει σε κάθε ομάδα μια κάρτα μπίνγκο και μολύβι και θα εξηγήσει πώς παίζεται το μπίνγκο.

6. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα έχει μια λίστα με 20 ερωτήσεις. Η ερώτηση 1 αντιστοιχεί στην κάρτα AR 1, η ερώτηση 2 αντιστοιχεί στην κάρτα AR 2, η ερώτηση 3 αντιστοιχεί στην κάρτα AR 3 κ.λπ.
7. Το μπίνγκο θα ξεκινήσει.
 - α. Ο δάσκαλος θα διαβάσει την πρώτη ερώτηση.
 - β. Όλοι οι μαθητές που νομίζουν ότι γνωρίζουν την απάντηση στην ερώτηση θα πρέπει να σηκώσουν το χέρι τους.
 - γ. Ο δάσκαλος θα επιλέξει έναν μαθητή για να απαντήσει στην ερώτηση.
 - δ. Ο μαθητής θα πει τι πιστεύει ότι είναι η απάντηση στα αγγλικά.
 - ε. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα αφήσει τον μαθητή να σαρώσει την αντίστοιχη κάρτα AR για να δει εάν η απάντηση είναι σωστή.
 - στ. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το κουμπί «αναγνώριση αντικειμένων» για να εξασκήσουν την αγγλική τους προφορά.
 - ζ. Οι μαθητές που έχουν το σωστό αντικείμενο θα πρέπει να διαγράψουν την εικόνα του από την μπίνγκο κάρτα τους.
 - η. Ο δάσκαλος θα επαναλάβει τα παραπάνω σημεία «α» έως «ζ» και για τις 20 ερωτήσεις, μέχρι ένας μαθητής να φωνάξει «μπίνγκο». Ο δάσκαλος μπορεί είτε να αποφασίσει να τερματίσει το παιχνίδι όταν ο πρώτος μαθητής φωνάξει μπίνγκο, είτε μπορούν να συνεχίσουν μιας και είναι μια καλή άσκηση μάθησης γλώσσας.
8. Στο τέλος του μαθήματος, ο δάσκαλος θα συνοψίσει και θα ρωτήσει τους μαθητές πώς βρήκαν την εργασία.

Πρόσθετα tips, επιλογές ή προσαρμογές, Checklist/...

- Για να γίνει το μάθημα πιο δύσκολο, μπορούν να προστεθούν τρία αντικείμενα σε κάθε κάρτα AR και οι μαθητές πρέπει να μιλήσουν για όλα τα αντικείμενα για να διαγράψουν τα δύο λανθασμένα, πριν επιλέξουν τη σωστή απάντηση.
- Ο δάσκαλος θα πρέπει να διαβάσει την ερώτηση στα αγγλικά, αν αυτό είναι πολύ δύσκολο, μπορεί να τις διαβάσει στη μητρική τους γλώσσα. Τα παιδιά θα πρέπει να απαντήσουν στα αγγλικά όταν είναι δυνατόν.
- Ακολουθούν templates καρτών μπίνγκο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά ή ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του. Ίσως χρειαστεί να δημιουργηθούν περισσότερα ανάλογα με το σε πόσες ομάδες θα χωρίσει ο δάσκαλος την τάξη.
- Για να διευκολύνει το μάθημα, ο δάσκαλος μπορεί επίσης να προσθέσει το κείμενο στην μητρική τους γλώσσα για τα αντικείμενα στις κάρτες μπίνγκο, εάν χρειάζεται.
- Για να κάνει το μάθημα πιο δύσκολο, ο δάσκαλος μπορεί να αφαιρέσει το κείμενο που σχετίζεται με τα αντικείμενα στις κάρτες μπίνγκο.
- Αυτό το μάθημα μπορεί να γίνει με άλλες κατηγορίες χρησιμοποιώντας άλλα βίντεο και σχετικές ερωτήσεις.

Αντικείμενα που θα προστεθούν στην εφαρμογή

| Αριθμός κάρτας | Αντικείμενο (Κατηγορία) |
|----------------|-------------------------|
| 1 | 4 (αριθμός) |
| 2 | Εισιτήρια (ταξίδια) |
| 3 | Λεωφορείο (οχήματα) |

| Αριθμός κάρτας | Αντικείμενο (Κατηγορία) |
|----------------|----------------------------|
| 11 | Καμηλοπάρδαλη (ζώα) |
| 12 | Λαιμός (μέρος του σώματος) |
| 13 | Τίγρη (ζώα) |

| | |
|----|---------------------------------|
| 4 | Αδελφός (οικογένεια) |
| 5 | Λιοντάρι (ζώα) |
| 6 | Δόντια (μέρος του σώματος) |
| 7 | Πίθηκος (ζώα) |
| 8 | Μπανάνα (φρούτα, φαγητά & ποτά) |
| 9 | Κινητό τηλέφωνο (ψυχαγωγία) |
| 10 | Πατέρας (οικογένεια) |

| | |
|----|-------------------------------|
| 14 | Κολύμβηση (αθλήματα) |
| 15 | Αδελφή (οικογένεια) |
| 16 | Δροσερός (εποχές και καιρός) |
| 17 | Ζέβρα (ζώα) |
| 18 | Μήλο (φρούτα, τρόφιμα & ποτά) |
| 19 | 8 (αριθμοί) |
| 20 | Σύννεφο (εποχές και καιρός) |

Ερωτήσεις σχετικές με κάρτες μπίνγκο

| Αριθμός ερώτησης | Ερωτήσεις που πρέπει να διαβάσει ο δάσκαλος στους μαθητές | Απάντηση |
|------------------|---|-----------------|
| 1 | Η οικογένεια των κουνελιών επισκέφτηκε τον ζωολογικό κήπο, αλλά πόσα μέλη ήταν στην οικογένεια των κουνελιών; | 4 |
| 2 | Η οικογένεια κουνελιών που επισκέφτηκε τον ζωολογικό κήπο περιλάμβανε τον πατέρα, τη μητέρα, την αδερφή και τον αδερφό. Η οικογένεια ήταν 4 μέλη. Τι πρέπει να αγοράσουν για να μπορέσουν να μπουν στο ζωολογικό κήπο; | Εισιτήρια |
| 3 | Με ποια μεταφορά έφτασε η οικογένεια κουνελιών στον ζωολογικό κήπο; Με ένα ροζ ... | Λεωφορείο |
| 4 | Ποιο ήταν το νεότερο μέλος της οικογένειας; | Αδελφός |
| 5 | Μπορείτε να θυμηθείτε ποιο ήταν το πρώτο ζώο του ζωολογικού κήπου που είδε η οικογένεια; | Λιοντάρι |
| 6 | Το λιοντάρι είχε μεγάλα ____, και ακόμη μεγαλύτερη χαιτή; | Δόντια |
| 7 | Αφού η οικογένεια είδε το λιοντάρι, στη συνέχεια είδαν ένα πολύ πονηρό ζώο που αιωρούνταν από τα δέντρα και είχε αντίχειρες στα πόδια του. Τι ζώο ήταν αυτό; Αυτό το ζώο λατρεύει επίσης να ουρλιάζει, να τσιρίζει και να φωνάζει. | Πίθηκος |
| 8 | Τι φρούτο μάζεψε η μαϊμού από το δέντρο και το έδωσε στα κουνέλια αδέρφια; | Μπανάνα |
| 9 | Ποιο αντικείμενο πήρε η πολύ πονηρή μαϊμού από το χέρι του πατέρα κούνελου; | Κινητό τηλέφωνο |
| 10 | Αφού η μαϊμού κατέβηκε από το δέντρο και πήρε το κινητό με το οποίο προσπαθούσε να βγάλει φωτογραφία ο πατέρας κούνελος, η μαϊμού έβγαλε μια selfie μαζί του και την οικογένεια των κουνελιών. Ποιο μέλος της οικογένειας κουνελιών έλειπε από τη φωτογραφία και έτρεξε μέσα καθώς έβγαζαν τη φωτογραφία; Ο πατέρας κούνελος, η μαμά κούνελι, η αδερφή κούνελι ή ο αδερφός κούνελι; | Πατέρας |

| | | |
|----|--|----------------|
| 11 | Αφού η οικογένεια έβγαλε φωτογραφία με τη μαϊμού, περπάτησαν για να δουν ένα ζώο που είχε μακρύ λαιμό και μεγάλες καφέ κηλίδες. Τι ζώο ήταν αυτό; | Καμηλοπάρδαλη |
| 12 | Ποιο μέρος του σώματος της καμηλοπάρδαλης ήταν ψηλό σαν ένα δέντρο; | Λαιμός |
| 13 | Το επόμενο ζώο που επισκέφτηκε η οικογένεια ήταν το μεγαλύτερο από το είδος γατών. Είχε μαύρες ρίγες και εξαιρετικά μεγάλα δόντια, και όταν βρυχάται μπορεί τα γονατά σας να ξεκινήσουν να τρέμουν. Ποιο ζώο ήταν αυτό; | Τίγρης |
| 14 | Αφού έφυγαν από την τίγρη, η οικογένεια είδε πικουίνους, που είναι μέλη της οικογένειας των πουλιών. Οι πικουίνοι έχουν φτερά αλλά δεν πετούν. Τι αρέσει στους πικουίνους να κάνουν κάτω από το νερό; | Κολύμπι |
| 15 | Ποιο μέλος της οικογένειας των κουνελιών φοράει ροζ φόρμες; | Αδελφή |
| 16 | Στη συνέχεια, η οικογένεια πήγε να δει τον ιπποπόταμο. Αυτό το ζώο πήρε το όνομά του από μια αρχαία ελληνική λέξη που μεταφράζεται σε «άλογο του ποταμού». Στους ιπποπόταμους αρέσει να ανοίγουν το στόμα τους πολύ διάπλατα και να κολυμπούν στο νερό. Γιατί στους ιπποπόταμους αρέσει να κολυμπούν στο νερό; Για να παραμένουν.... | Δροσεροί/κρύοι |
| 17 | Αφού χτύπησε παλαμάκια στον ιπποπόταμο που πιτσίλιζε μέσα στο νερό, ένα ζώο που μοιάζει με άλογο, με μαύρες και άσπρες ρίγες, ήρθε τρέχοντας στην αδερφή και τον αδερφό. Τι ζώο ήταν αυτό; | Ζέβρα |
| 18 | Το τελευταίο ζώο που είδε η οικογένεια ήταν το μεγαλύτερο ζώο της ξηράς στον κόσμο, ο ελέφαντας. Οι ελέφαντες έχουν προβοσκίδες που είναι πολύ μακριές και κάνουν θόρυβο σαν ένα τραγούδι τρομπέτας. Τι φρούτο πήρε ο ελέφαντας από το δέντρο και το έδωσε στην αδερφή και τον αδερφό; | Μήλο |
| 19 | Συνολικά, πόσα ζώα και πουλιά είδε η οικογένεια στο ζωολογικό κήπο; | 8 |
| 20 | Πώς ήταν ο καιρός όσο η οικογένεια των κουνελιών ήταν στο ζωολογικό κήπο; | Συννεφιασμένος |

Κάρτες μπίνγκο

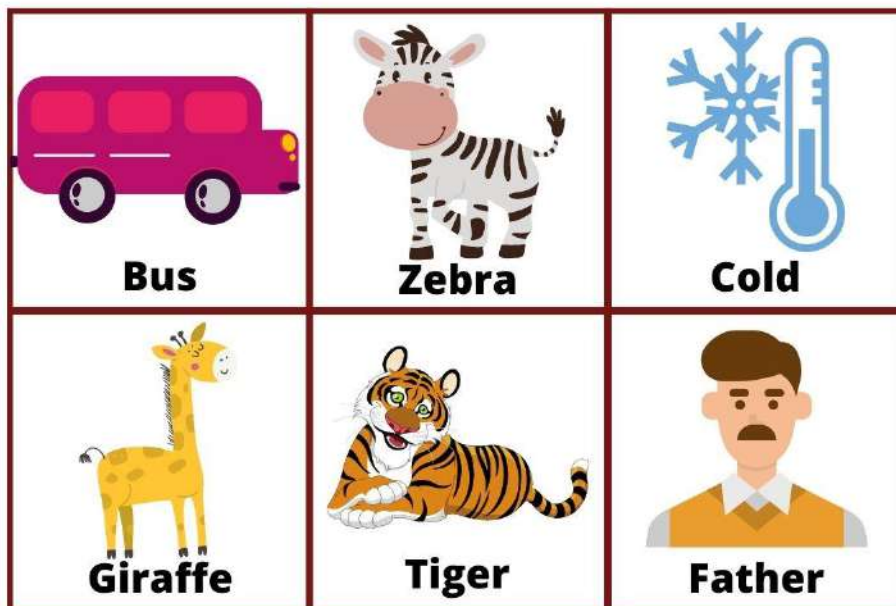
Πιο κάτω βρίσκονται δέκα δείγματα καρτών μπίνγκο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέρος αυτού του μαθήματος ή μπορεί ο δάσκαλος να δημιουργήσει τις δικές του εάν το επιθυμεί.



Zoo bingo

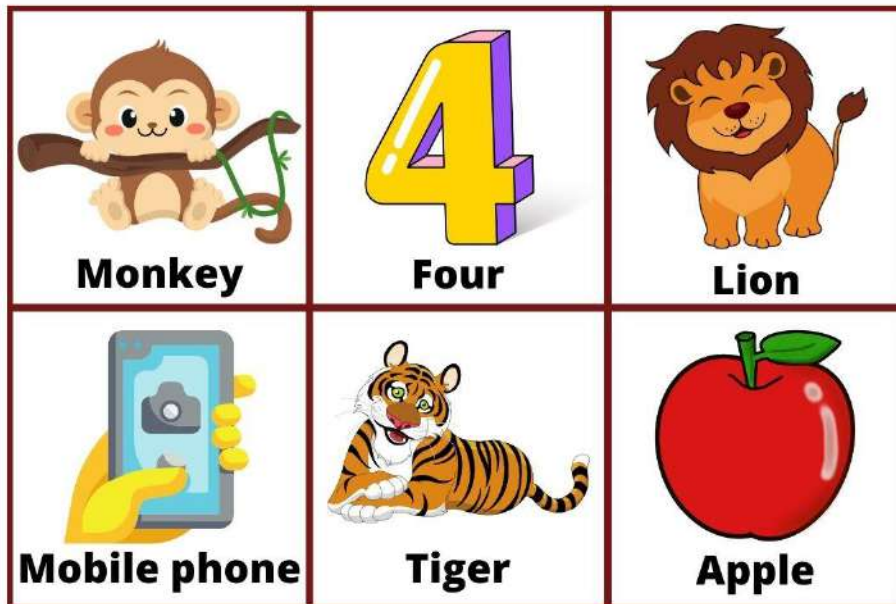


Zoo bingo

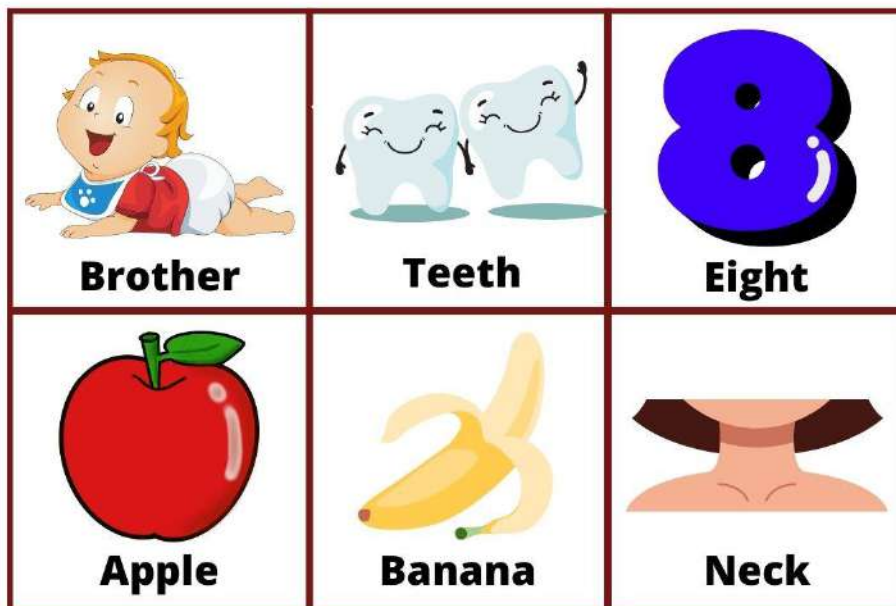




Zoo bingo



Zoo bingo






Zoo bingo

| | | |
|--|--|---|
|  Banana |  Bus |  Cloudy |
|  Cold |  Mobile phone |  Swim |



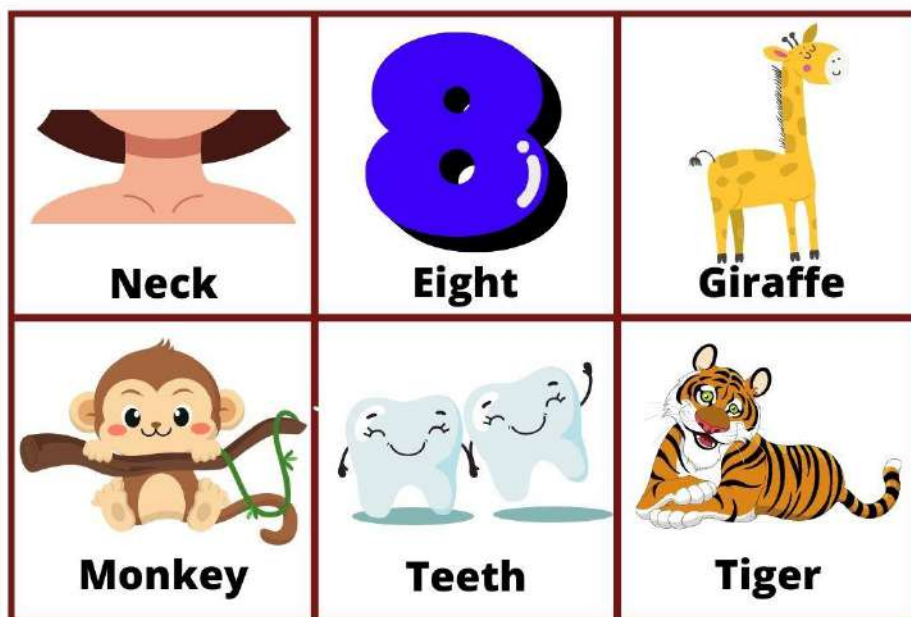
Zoo bingo

| | | |
|--|--|---|
|  Lion |  Cloudy |  Bus |
|  Father |  Four |  Ticket |

Zoo bingo









Zoo bingo











Zoo bingo

| | | |
|--|--|---|
|  Mobile phone |  Sister |  Bus |
|  Cloudy |  Ticket |  Apple |



Zoo bingo

| | | |
|---|--|---|
|  Brother |  Ticket |  Giraffe |
|  Cloudy |  Sister |  Teeth |



Βιβλιογραφικές αναφορές

- Aggarwal, R., & Singhal, A. (2019, January). Augmented Reality and its effect on our life. In 2019 9th International Conference on Cloud Computing, Data Science & Engineering (Confluence) (pp. 510-515). IEEE.
- Amara, S., Macedo, J., Bendella, F., & Santos, A. (2016). Group formation in mobile computer supported collaborative learning contexts: A systematic literature review. *Educational Technology, & Society*, 19(2), 258-273
- An, C. M., & Park, Y. H. (2018). The effects of semi-immersive virtual reality therapy on standing balance and upright mobility function in individuals with chronic incomplete spinal cord injury: A preliminary study. *The journal of spinal cord medicine*, 41(2), 223-229.
- Akcayır, M., & Akcayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. *Educational Research Review*, 20, 1–11.
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*. 3(3), 21-34. Billingham, M., & Duenser, A. (2012). Augmented reality in the classroom. *Computer*, 45(7), 56–63.
- Bacca Acosta, J. L., Baldiris Navarro, S. M., Fabregat Gesa, R., & Graf, S. (2014). Augmented reality trends in education: a systematic review of research and applications. *Journal of Educational Technology and Society*, 2014, vol. 17, núm. 4, p. 133-149.
- Bevilacqua, R., Maranesi, E., Riccardi, G. R., Di Donna, V., Pelliccioni, P., Luzi, R., ... & Pelliccioni, G. (2019). Non-immersive virtual reality for rehabilitation of the older people: a systematic review into efficacy and effectiveness. *Journal of clinical medicine*, 8(11), 1882.
- Boonbrahm, S., Boonbrahm, P., & Kaewrat, C. (2020). The use of marker-based augmented reality in space measurement. *Procedia Manufacturing*, 42, 337-343.
- Bressler, D. M., & Bodzin, A. M. (2013). A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(6), 505–517.
- Bursali, H., & Yilmaz, R. M. (2019). Effect of augmented reality applications on secondary school students' reading comprehension and learning permanency. *Computers in Human Behavior*, 95, 126–135.
- Büttner, S., Besginow, A., Prilla, M., & Röcker, C. (2018). Mobile projection-based augmented reality in work environments—an exploratory approach. *Mensch und Computer 2018-Workshopband*.
- Chang, Y. L., Hou, H. T., Pan, C. Y., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2015). Apply an augmented reality in a mobile guidance to increase sense of place for heritage places. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(2), 166–178.
- ChanLin, L. J. (2018). Bridging children's reading with an augmented reality story library. *Libri*, 68(3), 219–229.
- Cheng, K. H., & Tsai, C. C. (2013). Affordances of augmented reality in science learning: Suggestions for future research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(4), 449–462.



- Chen, M. P., Wang, L. C., Zou, D., Lin, S. Y., Xie, H., & Tsai, C. C. (2020). Effects of captions and English proficiency on learning effectiveness, motivation and attitude in augmented-reality-enhanced theme-based contextualized EFL learning. *Computer Assisted Language Learning*, 1-31.
- Dita, F. A. (2016). A foreign language learning application using mobile augmented reality. *Informatica Economica*, 20(4), 76.
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In J. Michael Spector, M. David Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 735–745). New York: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59
- Ebadi, S., & Ashrafabadi, F. (2022). An exploration into the impact of augmented reality on EFL learners' Reading comprehension. *Education and Information Technologies*, 1-21.
- Ferrer-Torregrosa, J., Torralba, J., Jimenez, M. A., García, S., & Barcia, J. M. (2015). ARBOOK: Development and assessment of a tool based on augmented reality for anatomy. *Journal of Science Education and Technology*, 24(1), 119–124.
- Furio, D., Juan, M., Segui, I., & Vivo, R. (2015). Mobile learning vs. traditional classroom lessons: A comparative study. *J. of Comp. Assisted Learning*, 31(3), 189-201.
- Green, M., Lea, J. H., & McNair, C. L. (2014). Reality check: Augmented reality for school libraries. *Teacher Librarian*, 41(5), 28.
- Hadid, A., Mannion, P., & Khoshnevisan, B. (2019). Augmented reality to the rescue of language learners. *Florida Journal of Educational Research*, 57(2), 81–89.
- Henderson, A., Korner-Bitensky, N., & Levin, M. (2007). Virtual reality in stroke rehabilitation: a systematic review of its effectiveness for upper limb motor recovery. *Topics in stroke rehabilitation*, 14(2), 52-61.
- Ibanez, M. B., Di Serio, Á., Villaran, D., & Kloos, C. D. (2014). Experimenting with electromagnetism using augmented reality: Impact on flow student experience and educational effectiveness. *Computers & Education*, 71, 1–13.
- Kipper, G., & Rampolla, J. (2012). *Augmented reality: An emerging technologies guide to AR*. Elsevier.
- Koch, J. (2016). *TEACH3: Introduction to education*. Cengage Learning.
- Kucuk, S., Yilmaz, R. M., Baydas, O., & Goktas, Y. (2014a). Augmented reality applications attitude scale in secondary schools: Validity and reliability study. *Education and Science*, 39(176), 383–392.
- Li, K. C., & Wong, B. T. M. (2021). A literature review of augmented reality, virtual reality, and mixed reality in language learning. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 15(2), 164-178.
- Lu, S. J., & Liu, Y. C. (2015). Integrating augmented reality technology to enhance children's learning in marine education. *Environmental Education Research*, 21(4), 525–541.
- Milgram, P., & Colquhoun, H. (1999). A taxonomy of real and virtual world display integration. *Mixed reality: Merging real and virtual worlds*, 1(1999), 1-26.



Piron, L., Turolla, A., Agostini, M., Zucconi, C. S., Ventura, L., Tonin, P., & Dam, M. (2010). Motor learning principles for rehabilitation: a pilot randomized controlled study in poststroke patients. *Neurorehabilitation and Neural Repair*, 24(6), 501-508.

Radu, I. (2014). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1533–1543.

Ramli, R., & Zaman, H. B. (2009). Augmented reality basic reading courseware for down syndrome learner: A preliminary analysis. *Malaysian Journal of Information & Communication Technology*, 1, 1–14.

Sadikin, I. S., & Martyani, E. (2020). Integrating Augmented Reality (AR) In EFL Class For Teaching Vocabulary. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 161-167.

Santos, M. E. C., Chen, A., Taketomi, T., Yamamoto, G., Miyazaki, J., & Kato, H. (2014). Augmented reality learning experiences: Survey of prototype design and evaluation. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(1), 38–56.

Tolba, R., Elarif, T., & Taha, Z. (2022). AUGMENTED REALITY IN TECHNOLOGY-ENHANCED LEARNING: SYSTEMATIC REVIEW 2011-2021. *International Journal of Intelligent Computing and Information Sciences*, 1-16.

Li, K. C., & Wong, B. T. M. (2021). A literature review of augmented reality, virtual reality, and mixed reality in language learning. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 15(2), 164-178.

Wu, H. K., Lee, S. W. Y., Chang, H. Y., & Liang, J. C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers & Education*, 62, 41–49.

Wang, P., Wu, P., Wang, J., Chi, H. L., & Wang, X. (2018). A critical review of the use of virtual reality in construction engineering education and training. *International journal of environmental research and public health*, 15(6), 1204.

Zhang, D., & Pérez-Paredes, P. (2021). Chinese postgraduate EFL learners' self-directed use of mobile English learning resources. *Computer Assisted Language Learning*, 34(8), 1128-1153.