

Διδασκαλία Ξένης Γλώσσας μέσω Η/Υ

Σοφία Τσιάμη

Φιλολόγος, Συγγραφέας Παιδικής Λογοτεχνίας, ΜΑ

sofiatsiami45@gmail.com

Αγγελική Τσόπελα

Φιλολόγος-Γλωσσολόγος

aggelikitsopela@gmail.com

Στέλα Μελισσά

Εκπαιδευτικός ΠΕ70

stelamel55@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εργασία με θέμα «Πολυγλωσσία και Πολυγλωσσικότητα» αποτελεί ένα προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας, διάρκειας 2 διδακτικών ωρών (90 λεπτών), το οποίο έχει σχεδιαστεί για ενήλικες μαθητές και μαθήτριες, επιπέδου Γ1, ηλικίας 18-20 ετών. Για την υλοποίηση του σεναρίου αξιοποιούνται ψηφιακά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης Web 2.0. Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιούνται εννοιολογικός χάρτης, συννεφόλεξο, περιβάλλοντα δημιουργίας comic και avatar και άλλες ψηφιακές εφαρμογές. Εκτός από τα προαναφερθέντα εργαλεία Web 2.0., γίνεται χρήση και ηλεκτρονικού λεξικού. Το υλικό του μαθήματος αναρτάται σε συγκεκριμένο ιστοχώρο, καθώς, παράλληλα με τη δια ζώσης διδασκαλία, υπάρχει η δυνατότητα χρήσης tablet. Στόχος του σεναρίου είναι να δημιουργηθεί ένα πιο ενδιαφέρον και παιγνιώδες κλίμα, καθώς και ένα πιο ελκυστικό περιβάλλον προσέγγισης και εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας μέσα από τη χρήση ψηφιακών εργαλείων Web 2.0. Μέσω αυτών δίνεται κίνητρο στους μαθητές να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους σε ποικίλες επικοινωνιακές περιστάσεις δημιουργικότητας και συνεργασίας. Το συγκεκριμένο σενάριο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος «Διαδρομές στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας» του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας.

Λέξεις Κλειδιά: Ψηφιακά Εργαλεία Web 2.0, τεχνητή νοημοσύνη, διδασκαλία Γ2/ΞΓ, πολυγλωσσία, πολυγλωσσικότητα.

1. Η πορεία της διδασκαλίας κατά την πρώτη διδακτική ώρα (45')

1.1 Εισαγωγή (7')

Η πρώτη διδακτική ώρα ξεκινάει με το καλωσόρισμα των μαθητών/τριών στην τάξη και με μία σύντομη κουβέντα για τα νέα της προηγούμενης ημέρας. Στόχος είναι να δημιουργηθεί φιλικό κλίμα, ώστε να κυλήσουν ευχάριστα οι επερχόμενες δύο διδακτικές ώρες μέσα στην τάξη. Η διάδραση είναι καθηγητής προς μαθητές.

Κατόπιν, οι μαθητές, υπό την καθοδήγησή μας, δημιουργούν με την εφαρμογή WordArt (2023) το «*Συννεφόμελο της Πολυγλωσσίας*» (Εικόνα 1). Στόχος είναι η επεξεργασία του λεξιλογίου της νέας θεματικής ενότητας. Πατώντας, μάλιστα, τη λέξη «*Πολυγλωσσία*» παραπεμπόμαστε στην ιστοσελίδα της 8^{ης} Γιορτής Πολυγλωσσίας. Η διάδραση είναι καθηγητής προς μαθητές και μαθητές προς μαθητές.



Εικόνα 1: Συννεφόμετρο της Πολυγλωσσίας

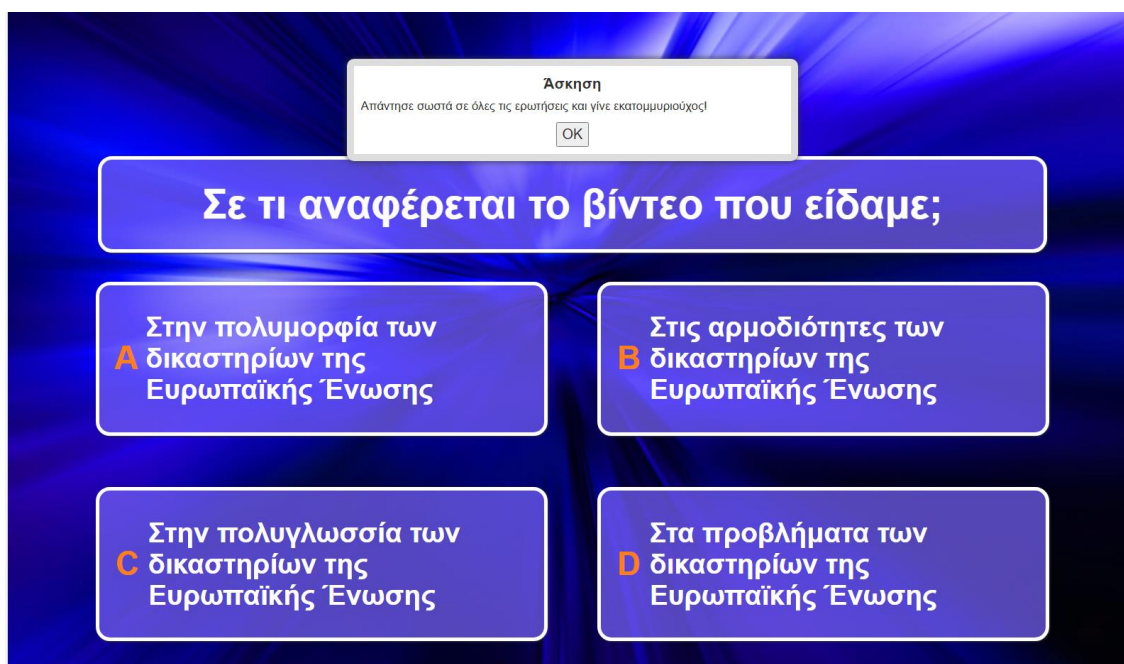
1.2. Αφόρμηση (8')

Οι μαθητές και οι μαθήτριες παρακολουθούν ένα σύντομο βίντεο που προβάλλεται μέσω YouTube με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα. Το βίντεο έχει τον τίτλο «Η πολυγλωσσία στο Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης - Πώς εξασφαλίζεται η ίση πρόσβαση στη δικαιοσύνη» (Court of Justice in the European Union, 2018). Στόχος είναι η κατανόηση προφορικού λόγου και η διάδραση είναι καθηγητής προς μαθητές.

Ακολουθεί μικρή συζήτηση μεταξύ καθηγητή και μαθητών αλλά και μεταξύ των μαθητών κατά την οποία προσπαθούν να εξηγήσουν όσα ακούσανε, να πούνε τι τούς έκανε εντύπωση, να λύσουνε απορίες, να επεξεργαστούν και να μάθουν τη σημασία άγνωστων λέξεων. Στόχος είναι η κατανόηση προφορικού λόγου.

Έπειτα, οι μαθητές, χρησιμοποιώντας ο καθένας ένα tablet, παίζουν το παιχνίδι «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος;» (Εικόνα 2) το οποίο δημιουργήθηκε με την ψηφιακή εφαρμογή Learning Apps (2023). Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με το βίντεο που παρακολούθησαν. Κερδίζει αυτός που θα απαντήσει σωστά σε όλες τις ερωτήσεις και θα γίνει εκατομμυριούχος! Στο τέλος του παιχνιδιού δίνονται οι

σωστές απαντήσεις με την συμμετοχή όλης της τάξης. Στόχος του παιχνιδιού είναι η κατανόηση προφορικού λόγου και λεξιλογίου ενώ η διάδραση είναι ατομική εργασία.

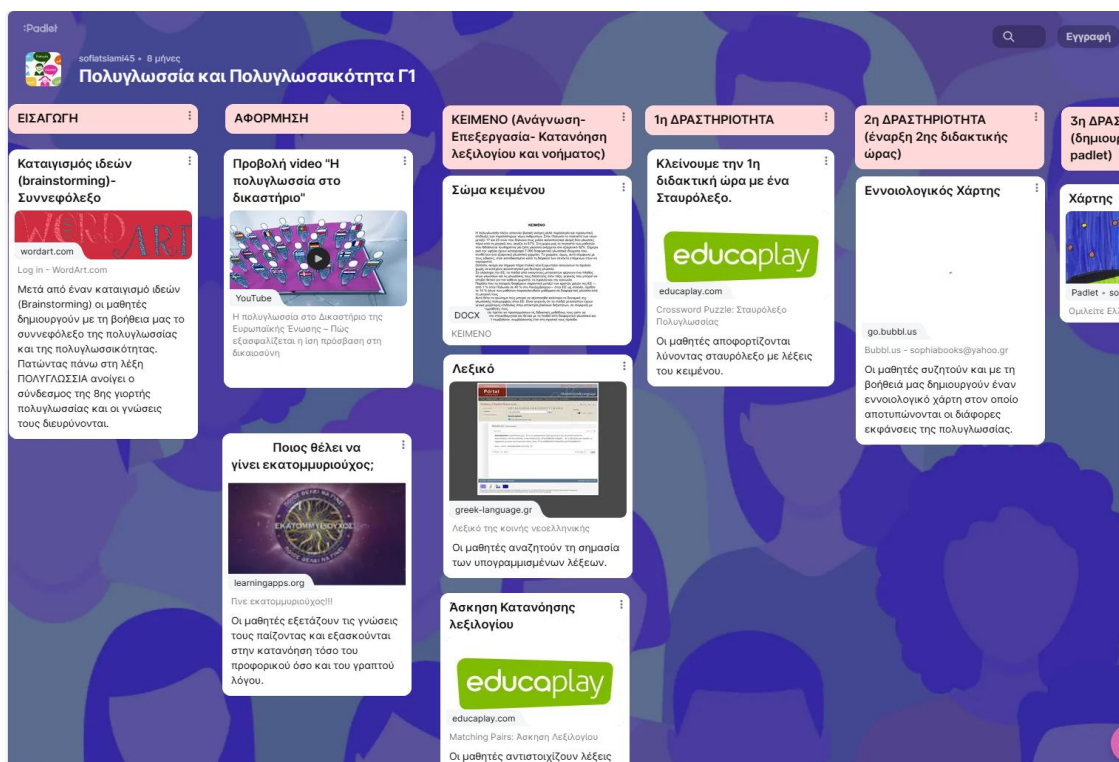


Εικόνα 2: [Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος;](#)

1.3. Παρουσίαση (30')

1.3.1. Ανάγνωση και επεξεργασία κειμένου

Στη συνέχεια ζητάμε από τους μαθητές να ανοίξουν το tablet τους, να μεταβούν στον ιστότοπο Padlet (2023) (Εικόνα 3) και να αναζητήσουν το κείμενο που έχουμε συγγράψει με θέμα την πολυγλωσσία, βάσει των European Education Area (n.d.) και Ξένη Γλώσσα (2012). Δίνουμε στους μαθητές λίγα λεπτά, ώστε να το διαβάσουν πρώτα μόνοι τους σιωπηλά και έπειτα αναθέτουμε σε έναν μαθητή να το αναγνώσει φωναχτά μέσα στη τάξη. Στόχος είναι η κατανόηση γραπτού λόγου και η διάδραση είναι ατομική εργασία και μαθητής προς τάξη.



Εικόνα 3: [Padlet](#)

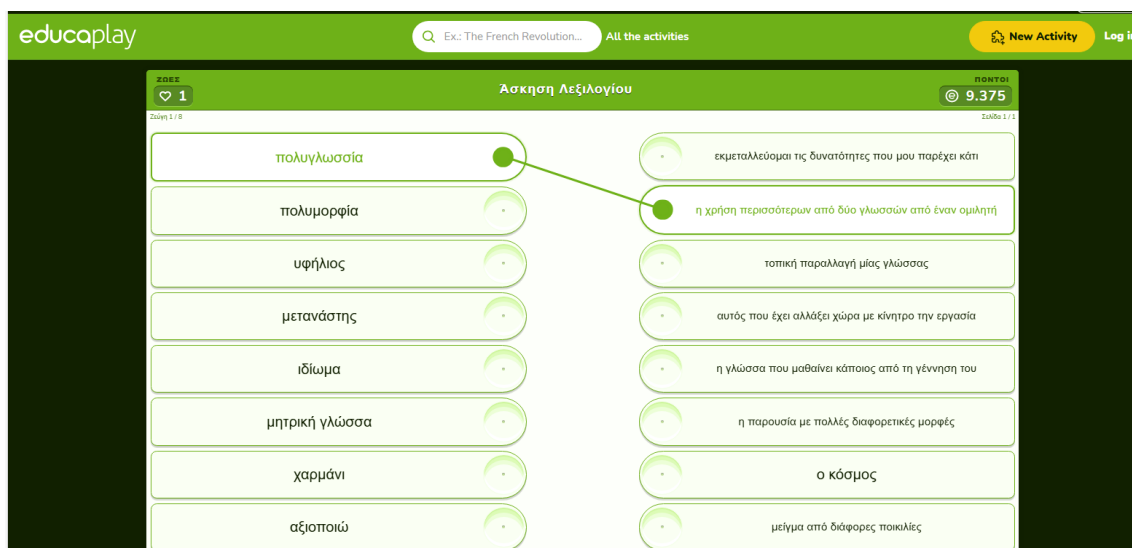
Μετά την ανάγνωση, οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια των 2 ατόμων και υπογραμμίζουν τις άγνωστες λέξεις. Σκοπός είναι η επεξεργασία και η εκμάθηση του λεξιλογίου της θεματικής ενότητας και η διάδραση είναι εταιρική εργασία. Προς ενίσχυση της αυτονομίας των μαθητών, τους παραπέμπουμε να χρησιμοποιήσουν το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής γλώσσας (2008) του Μ. Τριανταφυλλίδη (Εικόνα 4), εφόσον γνωρίζουν πώς να χρησιμοποιούν σε προηγούμενο μάθημα.



Εικόνα 4: [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)

1.3.2. Δραστηριότητα 1η

Έπειτα, εφόσον έχουμε συζητήσει στην τάξη τις άγνωστες λέξεις και έχει γίνει κατανοητή η θεματική του κειμένου, οι μαθητές, παραμένοντας σε ζευγάρια, καλούνται να ολοκληρώσουν μια λεξιλογική άσκηση (Εικόνα 5) που δημιουργήθηκε με την ψηφιακή εφαρμογή Educaplay (2023). Σε αυτή την άσκηση θα πρέπει να αντιστοιχίσουν τις καινούργιες λέξεις που έμαθαν με τις σημασίες τους. Σκοπός της άσκησης είναι η επανάληψη και η εμπέδωση του νέου λεξιλογίου ενώ η διάδραση είναι εταιρική εργασία.

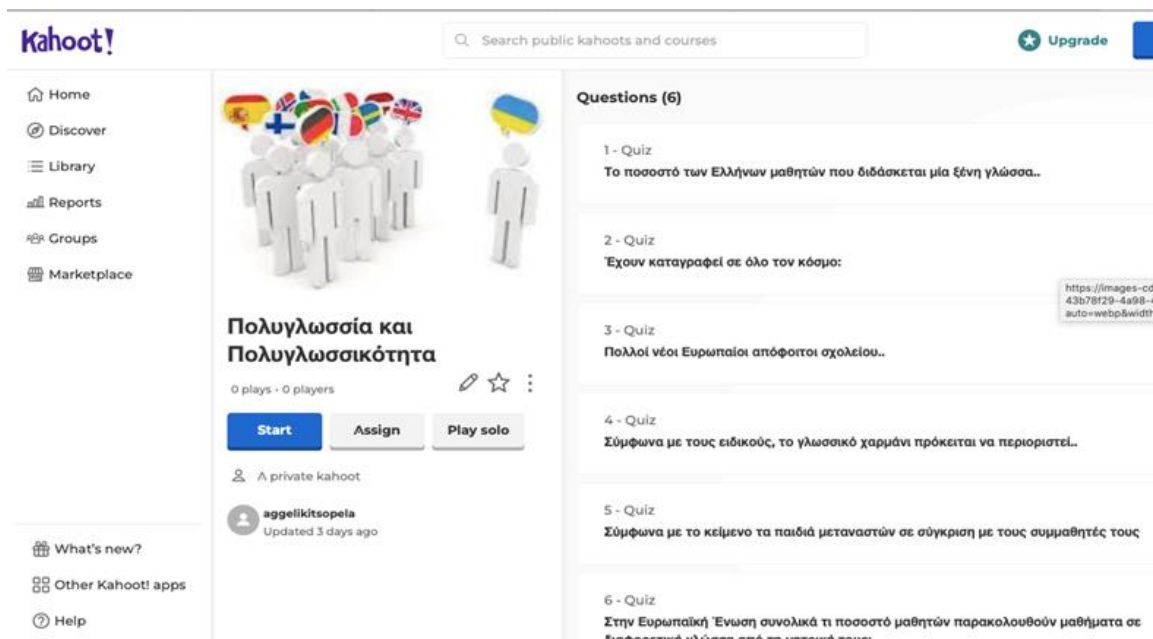


Εικόνα 5: [Άσκηση Λεξιλογίου](#)

1.3.3. Δραστηριότητα 2η

Κατόπιν, οι μαθητές εκφράζουν τυχόν απορίες σχετικά με το κείμενο που επεξεργάστηκαν προηγουμένως. Σκοπός είναι η επίλυση αποριών και η διάδραση είναι μαθητές προς τάξη.

Ακολουθεί quiz ερωτήσεων με τίτλο «Πολυγλωσσία και Πολυγλωσσικότητα» (Εικόνα 6) το οποίο κατασκευάστηκε με την ψηφιακή εφαρμογή Kahoot! (2023). Κάθε μαθητής, χρησιμοποιώντας το tablet του, εισέρχεται στην παραπάνω εφαρμογή και καλείται να απαντήσει σε έξι (6) ερωτήσεις κατανόησης. Με αυτόν τον τρόπο, ενισχύεται το αίσθημα της διασκέδασης αλλά και του συναγωνισμού. Μετά την ολοκλήρωση του quiz συζητάμε όλοι μαζί τις απαντήσεις. Σκοπός είναι ο έλεγχος κατανόησης του κειμένου και αντιληπτικής/ερμηνευτικής ικανότητας ενώ η διάδραση είναι ατομική εργασία.

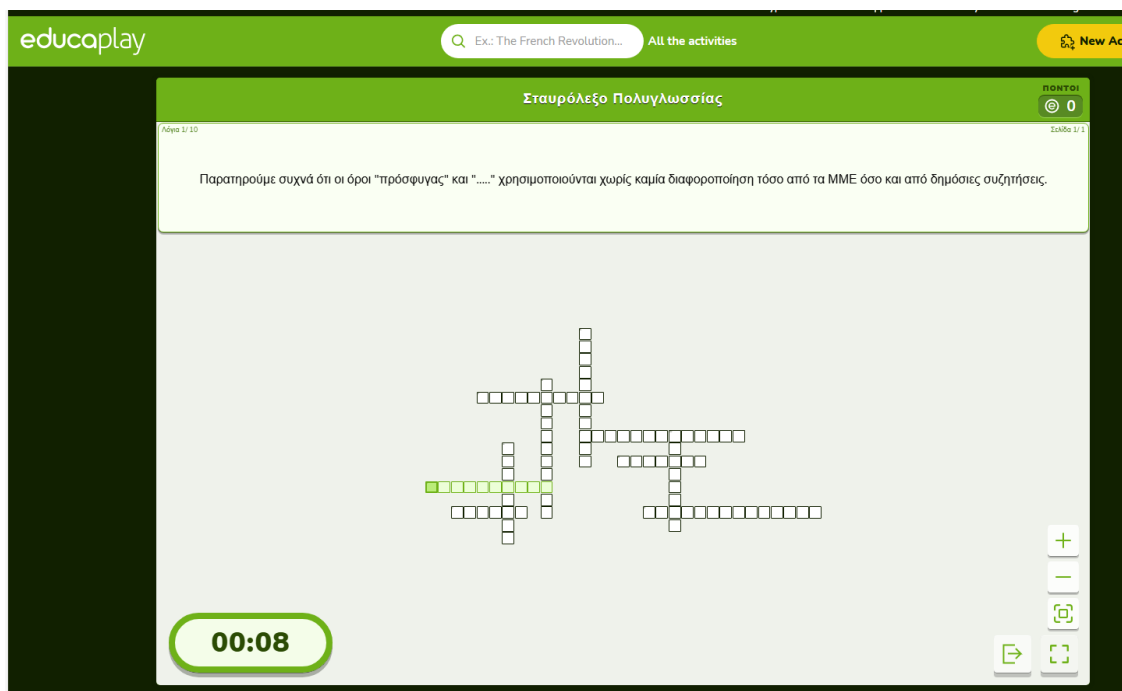


Εικόνα 6: [Πολυγλωσσία και Πολυγλωσσικότητα](#)

1.3.4. Δραστηριότητα 3^η

Τελειώνοντας την πρώτη ώρα του μαθήματος και για να αποφορτιστούν οι μαθητές μας, τούς ζητάμε να λύσουν την ηλεκτρονική άσκηση με τίτλο «Σταυρόλεξο Πολυγλωσσίας» (Εικόνα 7). Η άσκηση αυτή δημιουργήθηκε με την ψηφιακή εφαρμογή Educaplay (2023) με σκοπό την επανάληψη του λεξιλογίου που διδάχθηκε προηγουμένως και την (αυτο) αξιολόγηση των μαθητών. Η διάδραση είναι ατομική εργασία.

Συγκεκριμένα, οι μαθητές, μέχρι να βγουν στο διάλειμμα, χωρισμένοι σε ζευγάρια και χρησιμοποιώντας το tablet που βρίσκεται σε κάθε θρανίο, πειραματίζονται με το σταυρόλεξο. Οι λέξεις που πρέπει να επιλέξουν για να συμπληρώσουν το σταυρόλεξο είναι λέξεις των αποσπασμάτων που διδάχθηκαν. Σε περίπτωση, επομένως, που δυσκολεύονται να τις μαντέψουν από τα συμφραζόμενα, μπορούν να ανατρέξουν για βοήθεια στα αποσπάσματα. Έτσι, όλες οι ομάδες θα καταφέρουν να ολοκληρώσουν επιτυχώς την άσκηση με μεγαλύτερη ευκολία και, συγχρόνως, θα αυτοαξιολογήσουν τις γνώσεις τους, ανακαλώντας τις λέξεις και τους όρους που διδάχθηκαν.

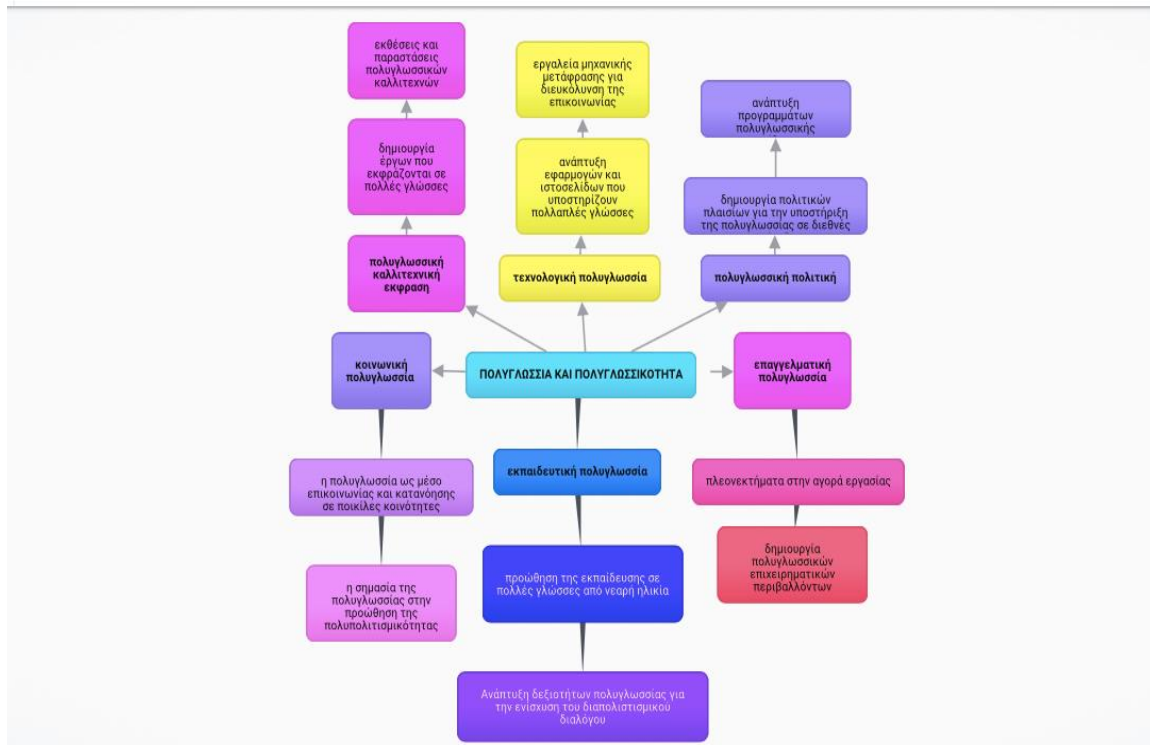


Εικόνα 7: [Σταυρόλεξο της Πολυγλωσσίας](#)

2. Η πορεία της διδασκαλίας κατά τη δεύτερη διδακτική ώρα (45΄)

2.1. Εισαγωγή (10΄)

Ξεκινάμε τη δεύτερη διδακτική μας ώρα και προσπαθούμε να μπούμε πάλι στο μαθησιακό κλίμα μετά το διάλειμμα με τη δημιουργία ενός εννοιολογικού χάρτη (Εικόνα 8). Εδώ οι μαθητές, με την καθοδήγησή μας, δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη, αποτυπώνοντας τις διάφορες εκφάνσεις της πολυγλωσσίας και της πολυγλωσσικότητας. Σκοπός είναι η διεύρυνση της μάθησης και η ενίσχυση του κριτικού γραμματισμού, ενώ η διάδραση είναι καθηγητής προς μαθητές. Για την κατασκευή του εννοιολογικού χάρτη αξιοποιούμε την ψηφιακή εφαρμογή bubbl.us. (2023).



Εικόνα 8: Εννοιολογικός Χάρτης

2.2. Δραστηριότητα 1^η (15')

Δίνουμε στους μαθητές μας ένα νέο κείμενο (Frapress, 2018) και τους ζητάμε, αφού το αναγνώσουν προσεκτικά, να αναζητήσουν στον χάρτη, που έχουμε φτιάξει γι' αυτούς στο Padlet (2023), τις χώρες στις οποίες μιλούνται τα ελληνικά ως δεύτερη/ξένη γλώσσα και να τοποθετήσουν πάνω τους μία πινέζα (Εικόνα 9). Έπειτα, λαμβάνοντας υπόψη τις πληροφορίες που θα αντλήσουν από το κείμενο που διάβασαν, καλούνται να γράψουν κι ένα μικρό πληροφοριακό κείμενο για καθεμιά από τις καρφίτσωμένες χώρες. Σε έναν ύστερο χρόνο, μπορούμε να τους αναθέσουμε να αναζητήσουν και να προσθέσουν πληροφορίες πολυπολιτισμικού περιεχομένου για τις χώρες αυτές, προάγοντας έτσι τη διαθεματικότητα.



Αρχικά, συμβουλευόμαστε τους μαθητές να σκεφτούν το θέμα της ιστορίας, ώστε να προβάλλουν όσο το δυνατόν σωστότερα τις έννοιες της ενότητας και να σχηματίσουν μικρούς και σύντομους διαλόγους. Έπειτα, ανοίγουμε την εφαρμογή Pixton (2023) και δίνουμε οδηγίες για τον σχηματισμό του κόμικ. Ο ρόλος μας είναι αμιγώς υποστηρικτικός και καθοδηγητικός· βοηθάμε, εφόσον μας ζητηθεί, και λύνουμε απορίες. Οι μαθητές θα επιλέξουν το σκηνικό-φόντο που θα διαδραματιστεί η ιστορία τους, τη μορφή των χαρακτήρων τους αλλά και τα λόγια των διαλόγων. Στο τέλος, κάθε ομάδα παρουσιάζει το κόμικ που δημιούργησε στον διαδραστικό πίνακα. Οι υπόλοιποι σχολιάζουμε και ο καθένας με τη σειρά του εξηγεί αν ανταποκρίνεται στους στόχους της δραστηριότητας ή όχι.





Εικόνα 10: Το κόμικ των μαθητών

2.4. Δραστηριότητα 3^η – Εργασία για το σπίτι (7')

Εξηγούμε στους μαθητές την άσκηση παραγωγής γραπτού λόγου που τους αναθέτουμε να πραγματοποιήσουν ως εργασία για το σπίτι. Οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να μπουν στο ρόλο του δημοσιογράφου και να γράψουν ένα άρθρο με θέμα την πολυγλωσσία και την πολυγλωσσικότητα, το οποίο θα δημοσιευθεί στην τοπική εφημερίδα της πόλης τους. Κατά τη συγγραφή του άρθρου, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν όσες το δυνατόν περισσότερες από τις λέξεις που διδάχθηκαν στην παρούσα ενότητα. Η δραστηριότητα για το σπίτι διαμοιράζεται στους μαθητές μέσω των Google Docs (2023) (Εικόνα 11) και η διάδραση είναι καθηγητής προς τάξη και ατομική εργασία.



Εικόνα 11: [Εργασία για το σπίτι](#)

Για να βοηθήσουμε τους μαθητές με την εργασία τους, προβάλλουμε στην τάξη ένα σύντομο βίντεο οδηγιών συγγραφής άρθρου, που δημιουργήσαμε με τη βοήθεια της εφαρμογής Voki (2024) (Εικόνα 12). Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι οι μαθητές κατά τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας, μπορούν να ανατρέχουν στο βίντεο όσες φορές το επιθυμούν για να θυμηθούν τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για την συγγραφή της εργασίας. Με αυτόν τον τρόπο η διαδικασία θα εγγραφεί καλύτερα στη μνήμη τους και, έτσι, θα μπορούν να την ακολουθούν εύκολα σε μελλοντικές παρόμοιες εργασίες.



Εικόνα 12: [Οδηγίες συγγραφής άρθρου](#)

2.5. Αποχαιρετισμός (3')

Η διδασκαλία ολοκληρώνεται με την ανατροφοδότηση των μαθητών. Οι μαθητές εκφράζουν τα συναισθήματά τους για το μάθημα και δίνουν τα δικά τους σχόλια για το πώς τους φάνηκε η διδασκαλία με τα νέα τεχνολογικά εργαλεία. Τούς ζητάμε να αναφέρουν κάτι που μπορεί να τους δυσκόλεψε και βεβαιωνόμαστε ότι όλοι οι μαθητές έχουν κατανοήσει τους όρους αλλά και τη σημαντικότητα της πολυγλωσσίας στη σημερινή κοινωνία, πριν τους αποχαιρετήσουμε.

Βιβλιογραφία

bubbl.us. (2023). *bubbl.us*. <https://bubbl.us/>

Court of Justice of the European Union. (2018, Απρίλιος 27). *Η πολυγλωσσία στο Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης – Πώς εξασφαλίζεται η ίση πρόσβαση στη δικαιοσύνη*. [Video]. Youtube https://youtu.be/xiUvb6T7T28?si=tiHSv3Jvqic5_38v

Educaplay. (2023). *Educaplay*. <https://www.educaplay.com/>

European Education Area. Quality education and training for all. (n.d.). *Η πολυγλωσσία ως βασική ικανότητα*. <https://education.ec.europa.eu/el/focus-topics/improving-quality/multilingualism/multilingualism-as-a-key-competence>

Frapress (2018, Αύγουστος 22). *8 χώρες στον κόσμο που διδάσκεται η Ελληνική γλώσσα*. <https://frapress.gr/2018/08/8-chores-se-olokliro-ton-kosmo-poy-didaskontai-ellinika/>

Google Docs. (2023). *Google Docs*. Google Drive, <https://docs.google.com/>
Kahoot. (2023). *Kahoot! Play and Create Quizzes*. [Mobile app.] Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=no.mobitroll.kahoot.android&hl=en>

Learning Apps. (2023). *Learning Apps*. <https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>

Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής. (2008). Στο: *Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα* http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/

Λογισμικό Αναγνωσιμότητας. (2013). Στο: *Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας*

<http://www.greek-language.gr/certification/readability/index.html>

Ξένη Γλώσσα. Κοινότητα Κέντρων Ξένων Γλωσσών. (2012, Ιούνιος 6). *Η πολυγλωσσία πλέον αποτελεί βασική ανάγκη - οι παράμετροι*. <https://www.xeniglossa.gr/glosses-tou-kosμου/2577/i-polyglossia-pleon-apotelei-basiki-anagki-oi-parametroi>

Padlet. (2023). *Padlet*. [Mobile app]. Google Play Store.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wallwisher.Padlet&hl=el>

Pixton. (2023). *Pixton*. <https://www.pixton.com/welcome>

Voki. (2023). *Voki For Education*. [Mobile app.] Google Play Store.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oddcast.android.voki&hl=el>

WordArt. (2023). *WordArt*. <https://wordart.com/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Μάθημα	Ελληνικά ως δεύτερη/ξένη γλώσσα
Επίπεδο μαθητών	Γ1
Ηλικία μαθητών/τριών	18-20 ετών
Αριθμός μαθητών/τριών	8
Διάρκεια μαθήματος	2 διδακτικές ώρες (90')
Μέθοδος διδασκαλίας	Δια ζώσης διδασκαλία
Διδακτικά μέσα-Ψηφιακά εργαλεία	Tablets, διαδραστικός πίνακας, YouTube, Kahoot, Learning Apps, WordArt, bubble.us, Educaplay, Voki, Padlet, Pixton
Θέμα	Πολυγλωσσία-Πολυγλωσσικότητα
Διδακτικοί στόχοι	Μετά το τέλος του μαθήματος οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει: • να γνωρίζουν για τον όρο πολυγλωσσία και τη σημαντικότητα του στις κοινωνίες • να έχουν κατανοήσει το νόημα και το λεξιλόγιο του κειμένου • να μάθουν να ψάχνουν μόνοι τους τη σημασία του άγνωστου λεξιλογίου τους και να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικά λεξικά • να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων
Πιθανά προβλήματα	• Προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο • Δυσκολία στην εύρεση λέξεων στο ηλεκτρονικό λεξικό • Δυσκολίες κάποιων μαθητών στην ταχύτητα των ασκήσεων • Προβλήματα επικοινωνίας στις ομαδικές εργασίες
Λύσεις	• Επικοινωνία με το διδάσκοντα, διατήρηση υλικού στο Padlet • Επικοινωνία και ανατροφοδότηση από διδάσκοντα • Διατήρηση υλικού στο Padlet • Επίβλεψη του διδάσκοντα

ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1 ^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ				
Στάδια	Διαδικασία	Δραστηριότητες	Στόχοι	Διάδραση
Εισαγωγή (7')	Καλωσόρισμα	Χαιρετισμός μαθητών/τριών	Δημιουργία ευχάριστου μαθησιακού κλίματος	K-M
	Εισαγωγή στο θέμα	Brainstorming	Ενεργοποίηση φαντασίας, Ενεργοποίηση	MM, K-MM

		Συννεφόμελο (WordArt, 2023)	προϋπάρχουσας γνώσης	
Αφόρμηση (8')	Προβολή βίντεο για την πολυγλωσσία – πολυγλωσσικότητα «Η πολυγλωσσία στο Δικαστήριο της Ευρωπαϊκής Ένωσης – Πώς εξασφαλίζεται η ίση πρόσβαση στη δικαιοσύνη» Δραστηριότητα κατανόησης βίντεο	Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο και το σχολιάζουμε μαζί στην τάξη Εξετάζουν τις γνώσεις τους σχετικά με το βίντεο που παρακολούθησαν, παίζοντας το παιχνίδι «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Learning Apps (2023)	Κατανόηση προφορικού λόγου Κατανόηση προφορικού λόγου και λεξιλογίου	MM, K-MM M
Παρουσίαση (15')	Ανάγνωση και επεξεργασία κειμένου Καταγραφή και κατανόηση άγνωστων λέξεων	Ανάγνωση κειμένου από μαθητές και επεξήγηση νοήματος. Οι μαθητές καταγράφουν τις άγνωστες λέξεις του κειμένου και μέσω των ηλεκτρονικών λεξικών αναζητούν τη σημασία τους. Έπειτα τις σχολιάζουμε μαζί στην τάξη	Κατανόηση γραπτού λόγου Κατανόηση λεξιλογίου	M, K-M M, K-M
Δραστηριότητα 1η (5')	Άσκηση κατανόησης λεξιλογίου	Εξετάζονται στο λεξιλόγιο μέσα από μία αντιστοίχιση λέξεων που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Educaplay (2023)	Διατύπωση σκέψεων-απόψεων	M
Δραστηριότητα 2η (5')	Ερωτήσεις κατανόησης νοήματος κειμένου	Ακολουθεί quiz ερωτήσεων Kahoot! (2023) για την εμπέδωση του νοήματος	Έλεγχος κατανόησης κειμένου και αντιληπτικής/ερμηνευτικής ικανότητας	M
Δραστηριότητα 3η (5')	Εξάσκηση λεξιλογίου	Οι μαθητές χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο που έμαθαν και προσπαθούν να λύσουν ένα σταυρόλεξο	Να ανακαλέσουν βασικούς όρους του θέματος	M

		που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Educaplay (2023)	Να αυτοαξιολογήσουν τις γνώσεις τους	
--	--	--	--------------------------------------	--

2 ^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ				
Εισαγωγή (10')	Εννοιολογικός χάρτης	Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη και σχολιασμός	Ενεργοποίηση φαντασίας και κριτικού γραμματισμού	K-MM
Δραστηριότητα 1 ^η (15')	Παιχνίδι με χάρτη στο Padlet (2023)	Οι μαθητές βρίσκουν στο κείμενο που τους δίνουμε σε ποιες χώρες μιλάνε την ελληνική ως δεύτερη/ξένη γλώσσα και τις καρφίτσουν σε έναν χάρτη στο Padlet (2023) μαζί με ένα μικρό πληροφοριακό κείμενο	Συνειδητοποίηση του εύρους της πολυγλωσσίας, καλλιέργεια αναλυτικής και συνθετικής ικανότητας, περαιτέρω εμπλουτισμός του λεξιλογίου και των γνώσεων για την πολυγλωσσία, ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικότητας	K-M, MM, M
Δραστηριότητα 2 ^η (10')	Δημιουργία comic με Pixton (2023)	Ομαδοσυνεργατική μάθηση. Οι μαθητές σε δύο ομάδες σκέφτονται τη δημιουργία του κόμικ τους με θέμα την πολυγλωσσία και πολυγλωσσικότητα και επεξεργάζονται στην εφαρμογή Pixton (2023) το κόμικ	Αποκρυστάλλωση των όρων πολυγλωσσία και πολυγλωσσικότητα, ενίσχυση της δημιουργικής φαντασίας και της ομαδοσυνεργατικότητας	M-M
Δραστηριότητα 3 ^η - Άσκηση για το σπίτι (7')	Παραγωγή γραπτού λόγου	Οι μαθητές μπαίνοντας στο ρόλο του δημοσιογράφου, καλούνται να γράψουν ένα άρθρο για την πολυγλωσσία και την πολυγλωσσικότητα εντάσσοντας τις λέξεις που τους δίνονται	Δημιουργική γραφή, εξάσκηση γραπτού λόγου.	M
	Σύντομη παρουσίαση	Αφού εξηγήσουμε στους μαθητές την εργασία για το σπίτι,		K-M

	συγγραφής άρθρων	τους κάνουμε μία σύντομη παρουσίαση που δημιουργήθηκε με Voki (2023) για το πώς δομείται σωστά ένα άρθρο για να τους βοηθήσουμε με την εργασία τους	Να κατανοήσουν οι μαθητές πλήρως το ζητούμενο και να ενισχύσουμε την αυτοπεποίθηση	
Αποχαιρετισμός (3')	Οι μαθητές εκφράζουν την άποψή τους για το μάθημα	Οι μαθητές μοιράζονται την εμπειρία τους, αναφέρουν τυχόν δυσκολίες και αποτιμούν τη χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διαδικασία της μάθησης. Βεβαιωνόμαστε ότι έχουν κατακτήσει πλήρως τις έννοιες πολυγλωσσία και πολυγλωσσικότητα και τους αποχαιρετούμε	Ανταλλαγή απόψεων, ανατροφοδότηση για την εκπαιδευτική διαδικασία	K-M, MM