

Παιχνίδι ρόλων για το μάθημα των Ιταλικών κατά τη διάρκεια του κλεισίματος των σχολείων

Διδάσκω **Ιταλικά** σε ένα αστικό Γυμνάσιο στη **Γαλλία**.

14

μέσος όρος ηλικίας
μαθητών

400

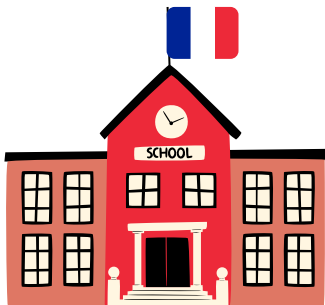
μαθητές

25

μαθητές κατά μέσο
όρο ανά τάξη

20

τάξεις

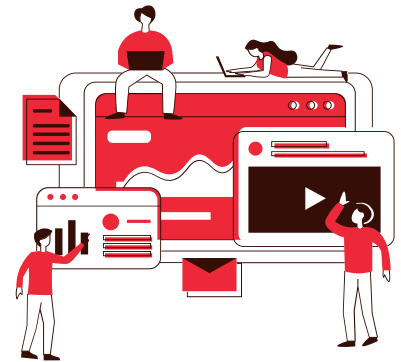


Το εκπαιδευτικό περιβάλλον

Οι μαθητές μου προέρχονται από ένα δύσκολο **κοινωνικο-οικονομικό υπόβαθρο** που μπορεί να είναι πραγματικά δύσκολο. Έχουμε μια τάξη που υποδέχεται αποκλειστικά **μεγαλόφωνους μαθητές**.

Ψηφιακά εργαλεία

Είχαμε έναν ψηφιακό χώρο εργασίας που επέτρεπε την επικοινωνία μέσω email, καθώς και έναν διαδικτυακό χώρο όπου οι μαθητές μπορούσαν να ανεβάζουν τις εργασίες τους. Είχα επίσης όλα τα θεσμικά εργαλεία που διατίθενται από το κράτος. Ούτε οι μαθητές ούτε οι εκπαιδευτικοί είχαν ψηφιακό εξοπλισμό όπως ταμπλέτες ή φορητούς υπολογιστές.



Εμπειρία με ψηφιακά εργαλεία πριν το Covid-19

Χρησιμοποίησα ψηφιακά εργαλεία και πόρους σε τακτική βάση. Αποτελώ σημείο αναφοράς για τις παιδαγωγικές χρήσεις της ψηφιακής τεχνολογίας στο σχολείο μου. Είμαι επίσης εκπαιδευτικός για τη διευκόλυνση ψηφιακών πόρων για το διδακτικό προσωπικό. Ξοδεύω 5-6 ώρες την εβδομάδα για αυτό-επιμόρφωση. Μου αρέσει να δοκιμάζω νέους πόρους και να μοιράζομαι ιδέες με συναδέλφους. Χρησιμοποιώ τα κοινωνικά δίκτυα για να ενημερώνομαι για νέους πόρους και πρακτικές.



Το εργαλείο : Classcraft

<https://www.classcraft.com/>

Το Classcraft είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα διδασκαλίας που συνδυάζει **κλασικά παιχνίδια ρόλων** και καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές. Προσφέρει ένα δωρεάν βασικό σχέδιο για τους εκπαιδευτικούς.

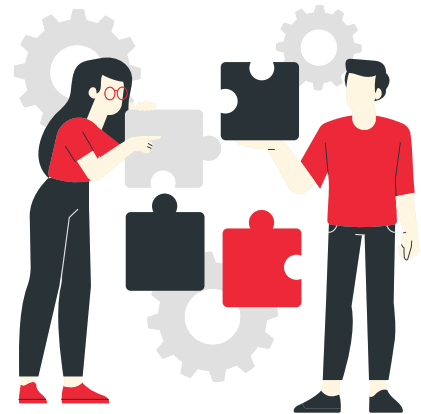


Διδακτικές ανάγκες που οδήγησαν στη νέα πρακτική

Να δοκιμάσω κάτι **διασκεδαστικό** και να **διατηρήσω την επικοινωνία** με τους μαθητές μου. Χρήση παιχνιδιών για τα μαθήματα.

Επίλυση διδακτικών αναγκών με τη νέα πρακτική

Ήθελα να μιλήσω με τους μαθητές μου, να τους αφήσω να μιλήσουν μεταξύ τους και να νιώσουν μια κάποια συνοχή. Τα κίνητρα των μαθητών και η φοίτηση βελτιώθηκαν: οι μαθητές μου ένιωθαν να ασχολούνται με τη μάθησή τους ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού.



Κοινό που απευθύνεται

Όλη η τάξη : οι μαθητές **έπρεπε να εργαστούν ως ομάδα**. Έπρεπε να μιλήσουν μεταξύ τους και να συνεργαστούν σε έναν εικονικό κόσμο. Έπρεπε να πάρουν αποφάσεις από κοινού.

Οργάνωση μαθήματος

Είχα ακούσει για το **Classcraft** στο Διαδίκτυο και αποφάσισα να το δοκιμάσω, καθώς επέτρεπε μια ορισμένη συνέχεια στις διδακτικές πρακτικές.

Χρησιμοποίησα την ίδια οργάνωση μαθήματος όπως στις παραδοσιακές τάξεις, με μια **δραστηριότητα προθέρμανσης** στην αρχή, στη συνέχεια ομαδικές δραστηριότητες σε μια διαδικτυακή πλατφόρμα και τέλος, κλείσιμο και ενημέρωση για το επόμενο μάθημα στην ολομέλεια.

Μόνη διαφορά: τα μαθήματά μου **γίνονταν στο Discord** αντί στο σχολείο.

Συμπεριέλαβα διαδικτυακές δραστηριότητες από την **πλατφόρμα LearningApps**, καθώς και ένα διαδικτυακό εργαλείο που ονομάζεται **La Quizinière** για την αξιολόγηση της προόδου των μαθητών χωρίς πραγματική βαθμολόγηση.

Έχω χρησιμοποιήσει το **Classcraft** από το κλείσιμο των σχολείων, αλλά προσπαθώ να **διαφοροποιήσω τις δραστηριότητες** όσο το δυνατόν περισσότερο.



Εφαρμογή της πρακτικής

Ιδοκίμασα το Classcraft με μαθητές κατά τη διάρκεια του κλεισίματος των σχολείων. Πρόκειται για ένα διαδικτυακό εργαλείο για τη **διαχείριση και την εφαρμογή της παιχνιδοποίησης**.

Η πλατφόρμα :

- επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να απονέμουν πόντους εμπειρίας και χρυσά νομίσματα, να αφαιρούν πόντους υγείας και **να εμπλέκουν και να παρακινούν τους μαθητές** σε μια **μαθησιακή περιπέτεια** εμπνευσμένη από βιντεοπαιχνίδια φαντασίας και παιχνίδια ρόλων.
- παρέχει **ακριβή ανατροφοδότηση**.
- οι μαθητές μπορούν να λάβουν μια αποστολή: για παράδειγμα, πρέπει **να περιγράψουν το κατοικίδιό τους** στα ιταλικά. Αν τα καταφέρουν, θα λάβουν επιβράβευση (χρυσό βραβείο) και πόντους εμπειρίας.



Αντίκτυπος της πρακτικής

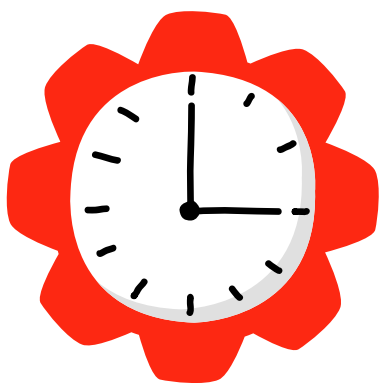
Μια καινοτομία

Η πρακτική 'Παιχνίδι ρόλων' with Classcraft προσφέρει έναν νέο σχεδιασμό βασισμένο σε φανταστικό επίπεδο πλοκής.

Ο εικονικός κόσμος του Classcraft είναι γνωστός στους μαθητές, βελτιώνοντας τη δέσμευσή τους.



Μια αποτελεσματική πρακτική



- Η αυξημένη συμμετοχή των μαθητών είναι η απόδειξη της αποτελεσματικότητας της πρακτικής!
- Επίσης, τα παρατεταμένα κίνητρα και η δέσμευση των μαθητών.
- Το γεγονός ότι ορισμένοι μαθητές παρακολούθησαν συστηματικά το μάθημα των Ιταλικών αλλά όχι άλλα μαθήματα είναι επίσης ένδειξη της αποτελεσματικότητας και του αντίκτυπου.
- Ένα χρόνο μετά, μπορούσα να βεβαιώσω ότι οι μαθητές είχαν αποκτήσει δεξιότητες.

‘Κλειδιά’ της επιτυχίας

Τα δομημένα μαθήματα είναι απαραίτητα.

Ο στόχος σας πρέπει να είναι σαφής και κατανοητός από τους μαθητές.

Αφήστε τους μαθητές σας να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους!



Οφέλη



Δυνατότητα εμπλοκής γονέων - μαθητών.



Εργασία σε ομάδες.



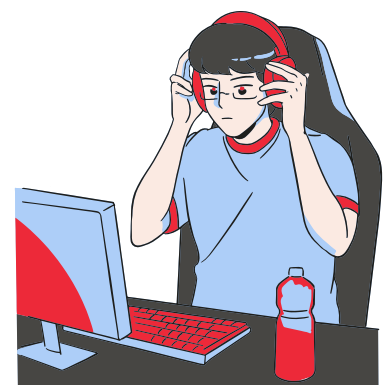
Αλληλοβοήθεια μεταξύ των μαθητών.



Το σχολείο αντιμετωπίζεται με πιο θετικό τρόπο.

Έτοιμοι για εφαρμογή!

Η πλατφόρμα απαιτεί μια αρκετά σημαντική διαδικασία εκμάθησης, ακόμη και για κάποιον που είναι συνηθισμένος στα ψηφιακά εργαλεία. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται πολλή δημιουργικότητα για να γράψουν το σενάριό τους.



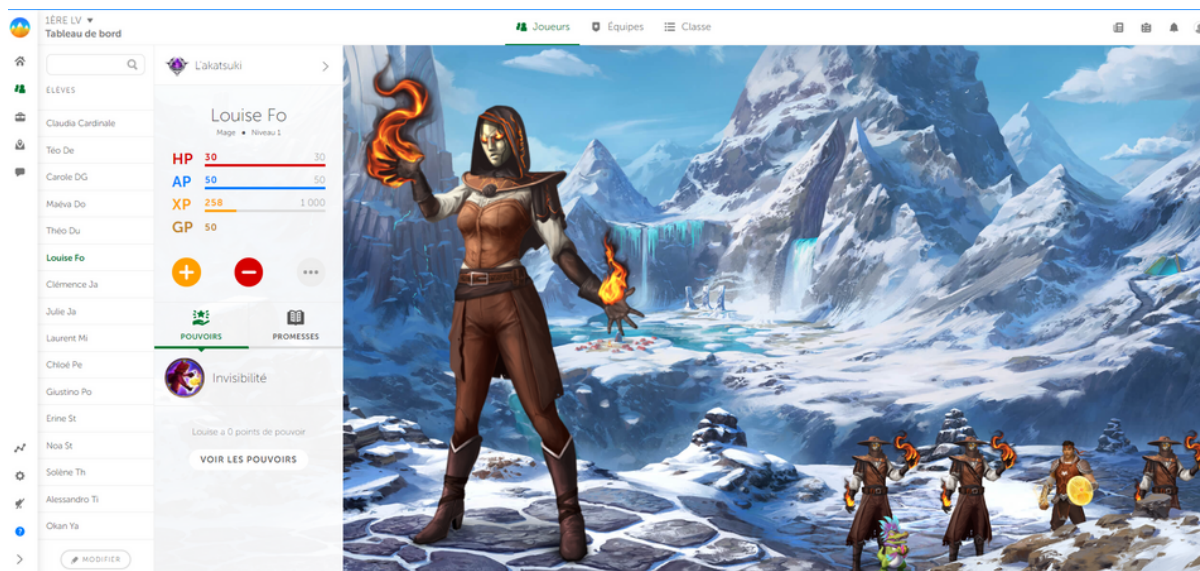
Πόροι

Στιγμιότυπα οθόνης από το Classcraft



Η τάξη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Οι δυνάμεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν ατομικά ή ως ομάδα.

Αυτός είναι **ο χαρακτήρας μιας μαθήτριας** με τα στατιστικά στοιχεία και τις δυνάμεις της ορατές στα αριστερά.



Στην κάτω δεξιά γωνία, μπορούμε **να δούμε τους συμμαθητές της.**

Αυτό το πορτραίτο δίνει μια αναπαράσταση των επιλογών του εκπαιδευτικού που δεν είναι δικές μας. Οι δηλώσεις σε αυτό το πορτραίτο δεν είναι απευθείας αποσπάσματα, αλλά έχουν προσαρμοστεί από τη συνέντευξη με τον εκπαιδευτικό του οποίου η πρακτική προβάλλεται εδώ.