

# Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 12, Αρ. 5 (2023)

ICODL2023

## Πρακτικά του 12<sup>ου</sup> Συνεδρίου

για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση  
Η εξ αποστάσεως και συμβατική εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή

Αθήνα, 24 έως 26 Νοεμβρίου 2023

## Τόμος 5

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

Αντώνης Λιοναράκης

Ευαγγελία Μανούσου

ISBN 978-618-5335-23-6  
ISBN SET 978-618-82258-5-5



Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών,  
Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο



Ελληνικό Δίκτυο  
Ανοικτής & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης

Το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού μέσα  
από την Μέθοδο J'aime 1 : στόχοι και παρώθηση  
για την εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας

Μαρία Ιωσήφ Στεφάνου

doi: [10.12681/icodl.5705](https://doi.org/10.12681/icodl.5705)

Copyright © 2024, Μαρία Ιωσήφ Στεφάνου



Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## Το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού μέσα από την Μέθοδο *J'aime 1* : στόχοι και παρώθηση για την εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας

### The serious escape game through the *J'aime Method 1* : goals and motivation for learning French

Μαρία Στεφάνου  
Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ  
[stefanou.maria@ac.eap.gr](mailto:stefanou.maria@ac.eap.gr)

#### Περίληψη

Για το σχολικό έτος 2023-2024, σύμφωνα με την απόφαση του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού αναφορικά με την διδασκαλία της Γαλλικής ως Ξένης Γλώσσας, προτείνεται η Μέθοδος *J'aime 1* και *J'aime 2* του εκδοτικού οίκου CLE International, για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού σχολείου καθώς και για την Α' και Β' Γυμνασίου σύμφωνα με το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ). Από τον τίτλο της Μεθόδου *J'aime* διαφαίνεται ότι πρωταρχικός στόχος είναι ο μαθητής να αγαπήσει τη γλώσσα χρησιμοποιώντας τεχνολογικά σύμβολα και μέσα που ελκύουν το ενδιαφέρον του. Η παρούσα έρευνα επιχειρεί να εξετάσει πώς το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού, το οποίο αποτελεί βασικό μέρος της κάθε ενότητας της Μεθόδου *J'aime 1*, οδηγεί στην επίτευξη των γλωσσικών και επικοινωνιακών στόχων δημιουργώντας ένα περιβάλλον ενεργής μάθησης και ενισχύοντας τις δεξιότητες του μαθητή. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από την μελέτη της ενότητας 4, επιχειρείται να οριστεί τόσο η διαδικασία όσο και οι τρόποι εκμάθησης της Γαλλικής Γλώσσας ξεκινώντας από τις υποενότητες των Μαθημάτων (Leçons), συνεχίζοντας με τα Γλωσσικά εργαλεία (Outils de la langue) και καταλήγοντας στην χρήση αυτών μέσα από το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού. Τα συμπεράσματα και οι προτάσεις, που καταγράφονται στο άρθρο αυτό, αποτελούν τη βάση και ταυτόχρονα το έναυσμα για περαιτέρω μελέτες μιας Μεθόδου που αρχίζει τώρα το ταξίδι της ως αναπόσπαστο κομμάτι της διδασκαλίας στο σχολείο.

**Λέξεις-κλειδιά** : παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού, γλωσσικοί και επικοινωνιακοί στόχοι, παρώθηση

### **Abstract**

According to the resolution of Greek Ministry of Education, Religious Affairs and Sports as far as the teaching of French as a foreign language is concerned, for the school year 2023-2024, it is recommended the Method *J'aime 1* and *J'aime 2* of the Publishing Company CLE International. The above Method is proposed for the fifth and sixth grade of Primary school as well as for the first and second grade of Junior High School in accordance with the *Common program of foreign languages*. From the title of this method, it is evident that the primary objective is the student to adore the language by using both technological symbols and means which attract their interest. The present research attempts to examine how the serious escape game, which constitutes the main part of each unit of the *J'aime 1* Method, leads to the achievement of language and communication competences by creating an active learning environment and enhancing the students' skills. More specifically, through the study of unit 4, tried to be defined both the procedure and the methods of learning The French Language starting from the sub-units of the Lessons (*Leçons*), continuing with the Linguistic tools (*Outils de la langue*) and ending up using them through the serious escape game. Both the conclusion and the suggestions which are mentioned in this article constitute the basis and the motivation, at the same time, for further studies of that Method which begins its "journey" as an internal part of teaching at school.

### **Keywords**

Serious escape game, language and communication competences, motivation

Η Μέθοδος *J'aime* (niveau A1) ακολουθεί το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες έτσι όπως διαμορφώνεται με την έκδοση των δύο συμπληρωματικών τόμων (CECRL: 2018 & 2021) και απαντά σε βασικά ερώτημα για την διαχείριση του μαθήματος που πραγματεύεται το ΕΠΣ-ΞΓ (2007).

Στο άρθρο αυτό επιδιώκεται να διερευνηθεί πώς μία θεματική ενότητα (Unité) χωρισμένη σε 3 Μαθήματα (*Leçons*) και συνοδευόμενη με τα αντίστοιχα Γλωσσικά εργαλεία (*Outils de la langue*), Γραμματικής (*Grammaire*), Λεξιλογίου (*Vocabulaire*) και Φωνητικής (*Phonétique*) καταλήγει σε ένα παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού. Συμπεριλαμβάνονται δύο εικονογραφημένες σελίδες για την Αποστολή (*Mission*), δηλαδή το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού ενώ στην επόμενη σελίδα, ο Απολογισμός (*Bilan*) είναι μέρος της τελικής αξιολόγησης με ασκήσεις που εστιάζουν στις τέσσερις δεξιότητες του DELFA1.

Το ενδιαφέρον της έρευνας επικεντρώνεται στο συσχετισμό μεταξύ των γλωσσικών και επικοινωνιακών στόχων από την μία πλευρά και του παιχνιδιού από την άλλη. Το ερώτημα που γεννήθηκε είναι κάτω από ποιες συνθήκες το παιχνίδι μπορεί να υλοποιηθεί στη σχολική τάξη, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο μπορούν να ανταποκριθούν στους ρόλους τους τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές. Κατά συνέπεια, το ζητούμενο είναι να ερευνήσουμε πώς το εν λόγω παιχνίδι συμβάλλει στην εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας, ώστε να καταλήξουμε σε συμπεράσματα και προτάσεις που θα είναι εφικτό να εφαρμοστούν στην τάξη τα επόμενα χρόνια.

### **Ταυτότητα έρευνας**

Η Μέθοδος *J'aime 1* (Payet et al., 2022) αποτελεί το πρώτο βιβλίο μιας σειράς πέντε επιπέδων από το A1 έως και το B1 των οποίων οι συγγραφείς είναι οι Adrien Payet, Cédric Vial, Maria Stéfanou και Ana León Moreno, η οποία και έχει δημιουργήσει τα παιχνίδια απόδρασης σοβαρού σκοπού. Η Μέθοδος (ibid., 2022) απευθύνεται σε προ-εφήβους και εφήβους, δηλαδή προορίζεται για τις 2 τελευταίες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, όπως άλλωστε προβλέπεται από το ΕΠΣ-ΞΓ (ΥΠΕΠΘ: 2007) για αυτά τα επίπεδα. Για το σχολικό έτος 2023-2024, η απόφαση του Υπουργού Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού, η οποία δημοσιεύθηκε στις 12 Ιουνίου 2023, προτείνει για την Ε' και ΣΤ' τάξη του Δημοτικού σχολείου καθώς και για την Α'

και Β΄ Γυμνασίου σύμφωνα με το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ) τα δύο πρώτα επίπεδα της Μεθόδου *J'aime 1* και *J'aime 2* μαζί με το τετράδιο εργασιών (*Cahier d'Activités 1, Cahier d'Activités 2*) για τον μαθητή και τον Παιδαγωγικό οδηγό (*Livre du professeur 1, Livre du professeur 2*) για τον καθηγητή. Ωστόσο, η Μέθοδος *J'aime 1* και *J'aime 2* μπορεί να εφαρμοστεί στην Α΄ και Β΄ Γυμνασίου αντίστοιχα.

Παρατηρώντας το εξώφυλλο της Μεθόδου *J'aime 1* (ibid, 2022) της οποίας ο τίτλος σημαίνει «*Μου αρέσει*», διαπιστώνουμε ότι παραπέμπει στη γνωστή έκφραση «*like*», με αποτέλεσμα ο μαθητής μέσω του συμβόλου emoji να βρίσκεται ήδη σε ένα περιβάλλον του οποίου τα σύμβολα του είναι οικεία από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.



**Εικόνα 1:** Εξώφυλλο Μεθόδου *J'aime 1*

Εν συνεχεία, ξεφυλλίζοντας το βιβλίο, ανακαλύπτει κανείς ότι οι νέες τεχνολογίες είτε ως προς τις εφαρμογές τους στην εκπαίδευση είτε ως προς τη βιωματική μάθηση μέσω του παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού αποτελούν ένα αναπόσπαστο μέρος της Μεθόδου. Με βάση τα παραπάνω δεδομένα, η πρόταση για την αξιοποίηση του παιχνιδιού σοβαρού σκοπού προκύπτει από την κυρίαρχη θέση που κατέχει η τεχνολογία τόσο στην καθημερινότητα των εκπαιδευτικών και των μαθητών/τριών όσο και στην εκπαίδευση.

Πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι επειδή η συγκεκριμένη Μέθοδος θα υιοθετηθεί από Σχολεία τη σχολική χρονιά 2023-2024, δεν υπάρχει ακόμα δείγμα καθηγητών ή μαθητών για να πραγματοποιηθεί μία έρευνα ποιοτική και ποσοτική. Γι' αυτό το λόγο, η μελέτη της προτεινόμενης μεθόδου βρίσκεται σε θεωρητικό στάδιο, με απώτερο σκοπό την ολοκληρωμένη κατάρτιση των εκπαιδευτικών.

### **Αιτιολόγηση έρευνας και ερευνητικά ερωτήματα**

Σύγχρονες έρευνες αναφέρουν ότι το ψηφιακό περιβάλλον αλλάζει τους τρόπους διδασκαλίας, οδηγεί σε νέες διαδικασίες εκμάθησης και εξελίσει το ρόλο του καθηγητή στην τάξη ο οποίος αναλαμβάνει τον ρόλο του καθοδηγητή (Pêcheur : 2023). Σε αυτό το πλαίσιο, το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού γεννά νέα ερωτήματα για την διδασκαλία και την εκμάθηση της ξένης γλώσσας:

- Πώς το λεξιλόγιο και τα γραμματικά φαινόμενα της ενότητας χρησιμοποιούνται μέσα από το παιχνίδι;
- Πώς το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού μπορεί να δημιουργήσει κίνητρα μάθησης για την εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία;
- Πώς επιτυγχάνονται η παρώθηση και η ενεργητική συμμετοχή του μαθητή;
- Ποιος είναι ο ρόλος του «*débriefing*» και ποιοι οι στόχοι του;
- Σε ποια συμπεράσματα καταλήγουμε και ποιες προτάσεις είναι δυνατόν να γίνουν σε αυτό το πρώτο – θεωρητικό - στάδιο για τη σχολική τάξη ;

Τα παραπάνω ερωτήματα θα αποτελέσουν το έναυσμα για να καθοριστεί ο ρόλος του παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού για την εκμάθηση της Γαλλικής Γλώσσας και την απόκτηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων από τον μαθητή, έτσι όπως παρουσιάζεται στη Μέθοδο *J'aime 1*.

### **Παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού**

Η ιστορία των παιχνιδιών απόδρασης είναι ιδιαίτερα πρόσφατη καθώς εμφανίζονται στην αρχή του 21<sup>ου</sup> αιώνα στην Ιαπωνία (Nicholson: 2015). Αργότερα, το παιχνίδι σοβαρού σκοπού υιοθετείται από την εκπαιδευτική κοινότητα στην Ευρώπη, η οποία γνωρίζει τις δυνατότητες του, όσο και αν ο τίτλος καταλήγει σε ένα σχήμα οξύμωρο: Πόσο «σοβαρό» μπορεί να είναι ένα παιχνίδι απόδρασης;

Ο Alvarez (2007) εξηγεί ότι ο σκοπός ενός παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού είναι να συνδυάσει με τρόπο συνεκτικό τη διδασκαλία, την μάθηση και την επικοινωνία χρησιμοποιώντας μέσα «*παιχνιδιάρικα*» βασισμένα σε

βιντεοπαιχνίδια. Αυτά τα παιχνίδια αποτελούν έναν σημαντικό παράγοντα στη διαδικασία μάθησης δημιουργώντας ένα είδος επικοινωνίας που στηρίζεται στη διαμεσολάβηση ανάμεσα σε καθηγητή και μαθητή. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι ο πρώτος γίνεται διαμεσολαβητής με σκοπό να διευκολύνει τον δεύτερο στην κατάκτηση της γνώσης (Couzinet: 2009). Ο Freudenthal (2019) διευκρινίζει πως το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού είναι ένα μείγμα γνώσεων και παιχνιδιού έτσι ώστε ο μαθητής-παίχτης να ζήσει μία εμπειρία ολιστική· ο χαρακτηρισμός «ολιστικός» δείχνει πως δύο έννοιες, που θα μπορούσαν η μία να αποκλείει την άλλη, εκφράζουν με τον πιο λογικό τρόπο την δυναμική του παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού.

### **Η θέση της γραμματικής στο επικοινωνιακό παιχνίδι**

Το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού που προτείνει η Moreno (Payet et al., *Livre du professeur*, 2022) στηρίζεται στα γλωσσικά κεκτημένα προηγούμενων ενοτήτων καθώς δίνεται ιδιαίτερη έμφαση σε αυτά που μελετώνται στην εκάστοτε ενότητα. Για αυτό το σκοπό, επιλέχθηκε ως αντιπροσωπευτικό παράδειγμα η ενότητα 4 (*Unité 4*) όπου δύο βασικοί στόχοι του γλωσσικού μαθήματος είναι η περιγραφή του εαυτού μου και η σύνταξη μιας φιλικής πρόσκλησης. Ταυτόχρονα, παρατηρείται ότι για το επίπεδο *pré-A1*, ο περιγραφητής για το «Γενικό Γλωσσικό Φάσμα» αναφέρει ότι ο μαθητής μπορεί να παράγει μεμονωμένες λέξεις, φράσεις ή εκφράσεις για να δώσει πληροφορίες για τον ίδιο, ενώ για το επίπεδο *A1*, είναι ικανός να χρησιμοποιήσει απλές φράσεις για να ικανοποιήσει τις άμεσες ανάγκες του (CECRL: 2021).

Πιο συγκεκριμένα, η αντιστοιχία μεταξύ των γλωσσικών στόχων έτσι όπως παρουσιάζονται στον πίνακα περιεχομένων και τα παραδείγματα που αντλούνται μέσω του παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού συμπίπτουν στον παρακάτω πίνακα :

**Πίνακας 1. Ενότητα 4 (Unité 4). Πίνακας περιεχομένων και παραδείγματα από την Αποστολή 4 (Mission 4)**

Πίνακας περιεχομένων	Παράδειγμα στην Mission 4 (σελ.66) <b>Οι ύποπτοι/Τα αινίγματα (Les Suspects/Les énigmes)</b>
Les adjectifs possessifs (un seul professeur)	Οι Ύποπτοι : « <i>J'adore ma profession</i> » ( <i>Les Suspects</i> )
Article zéro : <i>je suis professeur</i>	Οι Ύποπτοι : « <i>Je suis professeur</i> » ( <i>Les Suspects</i> )
La négation : pas de : <i>Je n'ai pas de sœur</i>	Οι Ύποπτοι : « <i>Je n'ai pas d'animaux</i> » ( <i>Les Suspects</i> )
Le féminin des adjectifs qualificatifs	Οι Ύποπτοι : « <i>cheveux <u>blonds</u></i> » ( <i>Les Suspects</i> )
<i>Venir</i> au présent	Ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το ρήμα <i>venir</i> για να θέσει τις ερωτήσεις πριν την Mission (« <i>La famille vient à la fête ?</i> ») ενώ οι μαθητές το έχουν ήδη διδαχθεί στο Μάθημα 3, όπως παρουσιάζεται στον πίνακα της σελ.61 (Leçon 3, « <i>Qui vient ?</i> » « <i>Qui ne vient pas ?</i> »).
<i>Est-ce que</i> + <i>pouvoir</i> et <i>vouloir</i> au présent	Ο/η εκπαιδευτικός το χρησιμοποιεί για να θέσει τις ερωτήσεις πριν την Mission « <i>Est-ce que vous pouvez ... ?</i> »
<i>Aller à / au / chez</i>	« <i>Aujourd'hui, je vais au théâtre.</i> » ( <i>Les Suspects</i> )

Η περιγραφή των υπόπτων (*Les Suspects*) συγκεντρώνει όλα τα παραπάνω γραμματικά φαινόμενα στο 2ο στάδιο της αποστολής (*Mission*), όπως επίσης μέσα από τις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή να συμμετέχει στην αναζήτηση των υπόπτων. Ουσιαστικό ρόλο στην σύνταξη κατέχουν

τα ρήματα που χρησιμοποιούνται για την περιγραφή των υπόπτων και τα αινίγματα, δηλαδή τα βασικά ρήματα του επιπέδου A1, όπως το « être » [είμαι], το « avoir » [έχω], μαζί το ενδεικτικό ρήμα A' συζυγίας « jouer » [παίζω] που οι μαθητές κατέχουν ήδη από τις προηγούμενες ενότητες καθώς και το ρήμα « aller » [πηγαίνω] που συναντούν για πρώτη φορά σε αυτήν την ενότητα. Είτε με την χρήση των παραπάνω ρημάτων στο κείμενο από τους υπόπτους είτε μέσω των αινιγμάτων με ερωτήσεις από την πλευρά του καθηγητή, οι μαθητές χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο μαζί με τα μορφολογικά και συντακτικά μέσα που επεξεργάζονται στην ενότητα αυτή για να αναπαράγουν αντίστοιχες φράσεις ως απαντήσεις στις ερωτήσεις του καθηγητή. Μετά το « debriefing », οι μαθητές, χρησιμοποιώντας το ίδιο λεξιλόγιο, παίρνουν τον λόγο και παρουσιάζουν την οικογένειά τους, όπως ακριβώς έκαναν και για την οικογένεια Abams (Ibid., 2022).



Εικόνα 2: Το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού της Ενότητας 4 (Unité 4)

Πρόκειται για μία προσέγγιση που προσανατολίζεται στη δράση και διευκολύνει τη μετάβαση από τη θεωρία της γραμματικής στην πράξη. Με αυτόν τον τρόπο, ο μαθητής δεν μαθαίνει κανόνες για την γραμματική, αλλά διακρίνει κανείς μέσα από τον λόγο του, γραπτό ή προφορικό, τη γραμματική που γίνεται η βάση και το μέσο που δίνει νόημα στην επικοινωνία (Fougerouse, 2001).

Από τον «**Εννοιολογικό χάρτη**» στην Αποστολή

Σε κάθε επίπεδο της Μεθόδου *J'aime*, το λεξιλόγιο της ενότητας παρουσιάζεται μέσω του « *Εννοιολογικού χάρτη* » (*Carte mentale*). Σύμφωνα με τον Asan (2007), ο Novak χρησιμοποιεί πρώτος και συστηματικά τον εννοιολογικό χάρτη, ενώ αναφέρεται στην νοηματική μάθηση (*meaningful learning*) προσδιορίζοντας ότι η ποιότητά της εξαρτάται από την εννοιολογική προσέγγιση και το είδος της εμπλοκής του μαθητή (Novak: 2012).

Σε αυτό το πρωταρχικό επίπεδο, ο στόχος είναι μέσω του « *Εννοιολογικού χάρτη* » να οργανώνεται το θεματικό λεξιλόγιο της ενότητας με τέτοιον τρόπο ώστε να διευκολύνεται η απομνημόνευση καθώς και η αναπαραγωγή του λεξιλογίου από τους μαθητές. Για αυτό επιλέγεται η φωτογραφία μιας οικογένειας ενώ γύρω από αυτήν τα βέλη οδηγούν στις ετικέτες όπου αναγράφεται το κάθε μέλος και, αριστερά αυτής, τα επιπλέον μέλη της.



**Εικόνα 3:** Εννοιολογικός χάρτης της Ενότητας 4 (Unité 4)

Και ενώ στο επίπεδο pré-A1 δεν υπάρχει περιγραφητής για το λεξιλόγιο (CECRL, 2021), στο επίπεδο A1 ο μαθητής κατέχει ένα στοιχειώδες λεξιλόγιο και εκφράσεις που είναι συνυφασμένες με συγκεκριμένες καταστάσεις (Ibid, 2021). Το κάθε μάθημα της ενότητας 4 (Unité 4) προτείνει το παρακάτω θεματικό λεξιλόγιο :

1. Μάθημα 1 (Leçon 1) : γενεαλογικό δένδρο
2. Μάθημα 2 (Leçon 2) : χαρακτηρισμός εξωτερικής εμφάνισης και χαρακτήρα
3. Μάθημα 3 (Leçon 3) : πρόσκληση γενεθλίων

Ο μαθητής παραπέμπεται στον « *Εννοιολογικό χάρτη* » (Payet et al., Méthode, 2022), με τις αντίστοιχες επαναληπτικές ασκήσεις, από το προτεινόμενο λεξιλόγιο των τριών διαφορετικών μαθημάτων (*Leçons*). Ο « *εννοιολογικός χάρτης* » (Ibid, 2022) που βρίσκεται στο τέλος των τριών μαθημάτων (*Leçon 1, Leçon 2, Leçon 3*), παρουσιάζει την οικογένεια ενώ οι ασκήσεις βασίζονται στο λεξιλόγιο των τριών μαθημάτων. Οι ασκήσεις παρουσιάζονται με βαθμό δυσκολίας από την πιο εύκολη στην πιο δύσκολη: στην 1<sup>η</sup> άσκηση, που βασίζεται στους δεσμούς της οικογένειας, ο μαθητής οφείλει να διορθώσει τις λανθασμένες φράσεις, στην 2<sup>η</sup> άσκηση να επιλέξει το σωστό επάγγελμα αξιοποιώντας την περιγραφή ενώ στην 3<sup>η</sup> άσκηση ο μαθητή καλείται να συμπληρώσει τις περιγραφές της οικογένειας Belier (Ibid., 2022). Η 4<sup>η</sup> άσκηση περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία της πρόσκλησης.

Με αυτόν τον τρόπο, φθάνοντας στην αποστολή (*Mission*), οι μαθητές ανακαλύπτουν ότι οι περιγραφές των υπόπτων συγκεντρώνουν όλο το λεξιλόγιο του μαθήματος 2 (*Leçon 2*). Εκτός αυτού, μέσω των αιτιγμάτων ανακαλύπτουν όλο το λεξιλόγιο (*Leçon 2*) με τη χρήση ερωτήσεων, ενώ το ίδιο λεξιλόγιο χρησιμοποιούν και για τις απαντήσεις τους. Σύμφωνα με το *Βιβλίο του καθηγητή* (Payet et al., 2022), αυτό το λεξιλόγιο θα χρησιμοποιηθεί και για την περιγραφή της δικής τους οικογένειας στο τέλος της Αποστολής (*Mission*). Συνεπώς, δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή να χρησιμοποιήσει με τρόπο συστηματικό το λεξιλόγιο που αφομοίωσε για να περιγράψει ή να απαντήσει στις ερωτήσεις του καθηγητή καθώς οι λέξεις αποτελούν τη βάση για μία σειρά συνδυασμών μέσα σε διαφορετικές φράσεις (David et al., 2022).

### **Παρώθηση και ενεργητική συμμετοχή**

Όταν το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού μεταφέρεται σε ένα βιβλίο, όπως και σε ένα *escape room*, αυτό που κατέχει πρωτεύοντα ρόλο είναι ο χώρος μέσα στον οποίο βρίσκονται οι παίκτες. Στην Μέθοδο *J'aime* (Payet et al., 2022), το παιχνίδι θα διεξαχθεί μέσα από την εικόνα του βιβλίου η οποία αναπαράγεται και μέσω του διαδραστικού πίνακα. Είναι αυτή που γίνεται το έναυσμα, η κινητήριος δύναμη για να ξεκινήσει το παιχνίδι και να δραστηριοποιηθεί ο προφορικός λόγος. Μέσα στο πλαίσιο οργάνωσης του παιχνιδιού σε μία τάξη που κατά μέσο όρο έχει 25 μαθητές,

μπορούν να σχηματιστούν 5 ομάδες εκ των οποίων η καθεμία βρίσκεται γύρω από δύο θρανία ενωμένα μεταξύ τους, έτσι ώστε οι μαθητές να συζητούν μεταξύ τους κοιτάζοντας ο ένας τον άλλον και λειτουργώντας ως ομάδα. Οι μαθητές γίνονται μυστικοί πράκτορες ενώ η κλεψύδρα πάνω στην έδρα και η μουσική συνοδεύουν καθένα από τα αινίγματα, δημιουργώντας την αντίστοιχη ατμόσφαιρα. Ο καθηγητής μπορεί να περνάει ανάμεσα στις ομάδες και να βοηθά παρακινώντας τους μαθητές να συμμετέχουν στις ερωτήσεις ή εμπυχώνοντας τους και επιβεβαιώνοντας ταυτόχρονα την σωστή απάντηση.

Με αυτόν τον τρόπο μέσα στην σχολική τάξη δημιουργείται «*αλληλεπίδραση εκπαιδευτικών και μαθητών και των μαθητών μεταξύ τους.*» (Τριλιανός: 2013) την οποία και ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαχειριστεί καλύτερα από ό,τι σε μία παραδοσιακή τάξη, καθώς ο σκοπός είναι η καθολική και ενεργή συμμετοχή των μαθητών. Σύμφωνα με τον Meirieu (1992), ένας από τους δύο τύπους διαφοροποιημένης διδασκαλίας είναι ο εκπαιδευτικός να δουλεύει με ομάδες χρησιμοποιώντας κάθε φορά διαφορετικά μέσα και τρόπους εκμάθησης, εναλλάσσοντας τις μεθόδους και τους ρόλους έτσι ώστε ο μαθητής να επιλέξει την διαδικασία που ταιριάζει καλύτερα στην απόκτηση νέων δεξιοτήτων. Εξάλλου, με αφορμή το παιχνίδι απόδρασης, ο καθηγητής μπορεί να διαμορφώσει τη διαδικασία του παιχνιδιού και τις ερωτήσεις με τέτοιο τρόπο, ώστε να διευκολύνει τους στόχους της διδασκαλίας αξιοποιώντας τη διαφοροποιημένη διδασκαλία, η οποία «*λαμβάνει υπόψη τα ατομικά χαρακτηριστικά των μαθητών ώστε να τους βοηθήσει να μάθουν.*» (ΕΠΣ-ΞΓ, 2007). Αυτό σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός έχει την δυνατότητα να εναρμονίζει το μάθημά του με την ετερογένεια των μαθητών καθώς τους δίνει την ευκαιρία να αξιοποιούν τις διαφορετικές δεξιότητές τους (Purgen: 2002). Κατά τη διάρκεια της αποστολής, ο καθηγητής κατέχει έναν πολύ ενεργό ρόλο ως καθοδηγητής στην διαδικασία αναζήτησης του ενόχου παρόλο που οι ομάδες εργάζονται με αυτονομία.

Η Moreno διαχωρίζει την αποστολή σε 3 στάδια: 1) πριν από την αποστολή όπου ο καθηγητής καθοδηγεί τον μαθητή πώς να παρατηρήσει την εικόνα, 2) κατά τη διάρκεια της αποστολής, όπου οι μαθητές καλούνται να λύσουν το μυστήριο ακούγοντας την ακουστική οδηγία και ακολουθώντας όλα τα στάδια και 3) μετά την αποστολή, με έμφαση στο «*débriefing*». Για να κατευθύνει τους καθηγητές πριν

την Mission, στο Βιβλίο του καθηγητή, η Moreno (Payet et al., 2022) χρησιμοποιεί μία σειρά από ρήματα που αποδίδουν έναν ενεργό ρόλο στον καθηγητή ο οποίος « *demande aux élèves* » [ζητάει από τους μαθητές], « *pose des questions* » [θέτει ερωτήσεις], « *fait lire* » [βάζει τους μαθητές να διαβάσουν], « *résout les éventuels doutes de compréhension* » [λύνει τις ενδεχόμενες απορίες]. Σε αυτό το στάδιο, ο εκπαιδευτικός απευθύνεται σε όλες τις ομάδες, στην κάθε ομάδα και ταυτόχρονα σε κάθε μαθητή ξεχωριστά, καθώς οφείλει να αναπτύξει στρατηγικές τόσο σε ατομικό όσο και συλλογικό επίπεδο. Προτείνει λοιπόν τρεις ερωτήσεις για να βοηθήσει τον μαθητή να περιγράψει το σχέδιο. Ξεκινάει με μία ευθεία ερώτηση για να ταυτοποιήσει τους υπόπτους « *Est-ce que les personnages des portraits sont les membres de cette famille ?* » [Τα πρόσωπα της εικόνας είναι μέλη αυτής της οικογένειας;], συνεχίζει με μία ερώτηση, απαντώντας την οποία ο μαθητής θα διευκρινίσει τον αριθμό και το είδος των ζώων « *Combien d'animaux de compagnie il y a ?* » [Πόσα κατοικίδια υπάρχουν ;], « *Lesquels ?* » [Ποια ;] και τέλος με την ανοιχτού τύπου ερώτηση που θα οδηγήσει στην παραγωγή του προφορικού λόγου « *C'est une fête d'anniversaire, trouve les ballons, le cadeau et le gâteau* » [Είναι μία γιορτή γενεθλίων, βρες τα μπαλόνια, το δώρο και το γλυκό.]. Ακόμα και αν η πρώτη ερώτηση απαντάται μονολεκτικά με ένα « ναι » ή ένα « όχι », αποτελεί την 1<sup>η</sup> βασική ερώτηση, βάσει της οποίας ο μαθητής/τρια μπορεί να περάσει στην ανάλυση των χαρακτήρων κατευθυνόμενος από τον διαμεσολαβητή και χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο της ενότητας να απαντήσει με αποτελεσματικό τρόπο στις ερωτήσεις. Ο στόχος είναι οι μαθητές όχι μόνο να καταλάβουν τις ερωτήσεις, αλλά και να απαντήσουν χρησιμοποιώντας τα ανάλογα γλωσσικά μέσα.

Η Moreno (*Livre du professeur*, 2022) χρησιμοποιεί την αντίστοιχη ομάδα ρημάτων για να διευκρινίσει ότι ο καθηγητής « *demande* » [ρωτά τους μαθητές], « *guide le jeu d'évasion* » [κατευθύνει το παιχνίδι απόδρασης] και «  *motive les élèves à réussir la mission ...* » [παρακινεί τους μαθητές να πετύχουν την αποστολή]. Η Moreno (*Ibid.*, 2022) προσανατολίζει τον καθηγητή προς τις δράσεις που καλούνται να αναπτύξουν οι μαθητές, όπως ότι είναι η στιγμή να λύσουν τα αινίγματα διευκρινίζοντας ότι μπορούν να το κάνουν σε ατομικό η συλλογικό επίπεδο, να σημειώσουν τις απαντήσεις και να τις επαληθεύσουν.

Μετά την περιγραφή της αποστολής (*Mission*), η Moreno (Ibid., 2022) προτείνει ένα ειδικό πλαίσιο που ονομάζει « *Aide à la résolution des énigmes* ». Χρησιμοποιεί ως πρώτο βήμα του εκπαιδευτικού την έκφραση « *attire l'attention* » που υποδεικνύει τα σημεία της εικόνας στα οποία ο καθηγητής οφείλει να επιστήσει την προσοχή του μαθητή. Οι μαθητές θα οδηγηθούν στον ύποπτο από το ένα αίνιγμα στο άλλο μέσα στο πλαίσιο μιας διαρκούς παρώθησης. Σύμφωνα με τον Fouillet (2014), η (αστυνομική) έρευνα σεναριοποιεί την περιπέτεια, γεγονός το οποίο στην ξένη γλώσσα δημιουργεί ένα επιπλέον κίνητρο για τον μαθητή.

Η παρώθηση επιτυγχάνεται μέσα από μία σειρά διαδοχικών δράσεων του εκπαιδευτικού που αποσκοπούν στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών να συμμετέχουν στην μαθησιακή διαδικασία.

### **« *Débriefing* » και προβληματισμοί**

Η συμμετοχή στο παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού είναι τόσο σημαντική όσο και τα σχόλια των μαθητών κατά τη διάρκεια του « *débriefing* » μετά το τέλος της αποστολής. Αξιοσημείωτο είναι ότι ο καθηγητής προσπαθεί να προβληματίσει τους μαθητές και να τους κάνει να συνειδητοποιήσουν την διαδικασία (Munoz et al., 2018). Είναι για αυτό το λόγο που η Moreno (*Livre du professeur*, 2022) προτείνει ένα είδος απολογισμού, που ο μαθητής θα κάνει σε προσωπικό και σε συλλογικό επίπεδο, μετά το τέλος του παιχνιδιού. Σε προσωπικό επίπεδο, ο μαθητής θα επανεξετάσει τις τακτικές που χρησιμοποίησε αν και το CECRL (2021) δεν παρέχει περιγραφητή για τον έλεγχο και την ακρίβεια (« *contrôle et correction* ») σε αυτό το επίπεδο (A1 και pré-A1), ωστόσο, μέσω του « *débriefing* » ο μαθητής μπορεί να αναφερθεί στις περιπτώσεις εκείνες που κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού προσπάθησε να διορθώσει. Ταυτόχρονα, σε συλλογικό επίπεδο και συγκεκριμένα αναφορικά με τις στρατηγικές που εφαρμόζονται σε επίπεδο διάδρασης (CECRL: 2021) θα ήταν σημαντική η αναφορά στη « διαδοχή συνεισφορών στο λόγο », (*Tous de parole*), στη « συνεργασία » (*Coopérer*) και στην αίτηση για διευκρινίσεις (*Faire clarifier*) προς τους συμμαθητές ή προς τον καθηγητή. Και ενώ για τους δύο πρώτους περιγραφητές (ibid.2021) δεν υπάρχει αντιστοιχία στο A1 ή στο pré-A1, θα ήταν λογικό να καταλήξει κανείς ότι κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του

παιχνιδιού, οι μαθητές κάνουν λιγότερο ή περισσότερο πετυχημένες απόπειρες για να πάρουν τον λόγο ενώ συνεργάζονται σε ομάδες. Στο επίπεδο A1, ο 3<sup>ος</sup> κατά σειρά περιγραφητής της διάδρασης αναφέρεται σε όλα τα βήματα που ο μαθητής είναι ικανός να κάνει όταν δεν καταλαβαίνει, να δείξει δηλαδή με λέξεις, με τον τόνο της φωνής του ή με χειρονομίες ή ακόμα και να εξηγήσει με απλά λόγια το σημείο που τον δυσκολεύει (ibid.2021).

Εν κατακλείδι, το « *débriefing* » αποτελεί μία δραστηριότητα που:

1. βοηθά τους μαθητές να αναλύσουν την εμπειρία τους, να εκφράσουν τι τους δυσκόλεψε όσον αφορά την χρήση της ξένης γλώσσας, αλλά και πώς κατάφεραν να υπερκεράσουν τις δυσκολίες έκφρασης σε μια ξένη γλώσσα,
2. επιτρέπει στους μαθητές να αποκομίσουν χρήσιμα « μαθήματα » για τον καθένα ξεχωριστά ή για όλη την ομάδα,
3. αποσκοπεί στην ανάπτυξη μιας τακτικής διαλόγου μεταξύ των μαθητών και των ομάδων που έχει ως σκοπό την επικοινωνιακή ανταλλαγή απόψεων.

Ως εκ τούτου, το « *débriefing* » αποτελεί έναν τρόπο για να αποτυπωθεί η εμπειρία των μαθητών/τριών μέσα στο πλαίσιο του γόνιμου διαλόγου.

### **Συμπεράσματα**

Έχοντας ολοκληρώσει τα 3 Μαθήματα (Leçons) μαζί με τα προτεινόμενα γλωσσικά μέσα (*Outils de la langue*), ο εκπαιδευτικός προχωρά στο παιχνίδι απόδρασης, που είναι άμεσα συνυφασμένο με τα παραπάνω. Το παιχνίδι απόδρασης είναι ένα μέσο έτσι ώστε οι μαθητές να:

- χρησιμοποιήσουν γνώσεις και δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια αυτής της χρονιάς, αλλά και πιο συγκεκριμένα κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας,
- εκφράσουν τους προβληματισμούς τους μέσω του « *débriefing* »,
- κάνουν τον απολογισμό τους, γεγονός που τους επιτρέπει να ετοιμάσουν περισσότερο αποτελεσματικά την αποστολή της επόμενης ενότητας.

Αντίστοιχα, χάρη στο παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να

- εξετάσουν τα γραμματικά και λεξιλογικά φαινόμενα που είχαν τεθεί ως στόχος για τη συγκεκριμένη ενότητα,
- προετοιμάσουν κατάλληλα τους μαθητές για τον Απολογισμό (Bilan) που ακολουθεί στην επόμενη σελίδα,
- να συζητήσουν με τους μαθητές κατά τη διάρκεια του « *débriefing* » αναφορικά με τα σημεία που τους προβλημάτισαν και να βρουν λύσεις για το πώς θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν την επόμενη φορά είτε υστερόχρονα μέσα στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού είτε μέσω δοκιμασιών γραπτού και προφορικού λόγου.

Καταλήγουμε ότι το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού δίνει την δυνατότητα τόσο στους μαθητές όσο και στον καθηγητή να επαναπροσδιορίσουν τους στόχους που είχαν τεθεί στην αρχή της ενότητας και να προετοιμαστούν καλύτερα για τον προγραμματισμό και σχεδιασμό νέων στόχων.

### **Προτάσεις**

Δεδομένου ότι θα είναι η πρώτη σχολική χρονιά που η Μέθοδος *J'aime 1* (2022) θα εφαρμοστεί στα Δημοτικά σχολεία, θα ήταν ενδιαφέρον να πραγματοποιηθεί μία έρευνα ποσοτική ή ποιοτική τόσο για τους μαθητές όσο και για τους καθηγητές που χρησιμοποίησαν αυτή τη Μέθοδο και πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού.

Για τους μαθητές, θα ήταν σημαντικό να διερευνηθεί πώς το παιχνίδι απόδρασης σοβαρού σκοπού τους βοηθά να χρησιμοποιήσουν τα Γλωσσικά εργαλεία και να εμπλακούν στον προφορικό λόγο. Μία αντίστοιχη έρευνα στους καθηγητές θα μπορούσε επίσης να αναδείξει τα σημεία εκείνα που τους βοηθούν στην επίτευξη των γλωσσικών και επικοινωνιακών στόχων μέσα από το παιχνίδι και πώς αυτό αποτελεί το έναυσμα για την περαιτέρω εμπλοκή των μαθητών στο παιχνίδι.

Η δημιουργός των παιχνιδιών απόδρασης σοβαρού σκοπού, Ana León Moreno, προτείνει την δημιουργία ενός αντίστοιχου παιχνιδιού από τους μαθητές, με βάση τα Γλωσσικά μέσα της ενότητας και την χρήση του Genially. Επιπλέον, διευκρινίζει ότι ο καθηγητής θα μπορούσε να χωρίσει τους μαθητές σε δύο ομάδες έτσι ώστε η

μία ομάδα να ασχοληθεί με το τεχνικό ή τεχνολογικό μέρος και η δεύτερη με την ανάπτυξη δραστηριοτήτων για κάθε στάδιο του παιχνιδιού. Ωστόσο, ο καθηγητής σε συνεννόηση με τους μαθητές του – και αυτή άλλωστε είναι και η χρησιμότητα του « *débriefing* » - θα συζητήσουν και θα αποφασίσουν από κοινού την κατανομή των δραστηριοτήτων.

## Επίλογος

Στον ετήσιο σχολικό προγραμματισμό, η θέση της γραμματικής και του λεξιλογίου δημιουργεί ένα σχετικό προβληματισμό για την ολοκλήρωση της ύλης έτσι ώστε σε κάποιες περιπτώσεις ο εκπαιδευτικός αισθάνεται ότι οι επικοινωνιακοί στόχοι χάνονται προς όφελος της εκμάθησης κανόνων γραμματικής. Η συνεκτικότητα/συνάφεια μεταξύ των γλωσσικών και επικοινωνιακών στόχων καταλήγει στη δημιουργία του παιχνιδιού απόδρασης σοβαρού σκοπού. Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού συμβαδίζει με τις ανάγκες της σύγχρονης εκπαίδευσης και υπηρετεί τον κύριο στόχο της διδασκαλίας μιας ξένης γλώσσας, που είναι η ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων.

## Βιβλιογραφικές αναφορές

- Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au Serious Game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*, Thèse, Universités Toulouse II et III.
- Asan, A. (2007). Concept Mapping in Science Class: A case study of fifth grade students. *Educational Technology and Society*, 10 (1), pp. 186-195.
- Conseil de l'Europe (2021). *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, Volume complémentaire*. Strasbourg : Editions du Conseil de l'Europe.
- Couzinet, V. (2009). *Dispositifs info-communicationnels : questions de médiation documentaire*. Paris: Lavoisier.
- David, C., Gala, N., Leconte, A. & Roubaud, M.-N. (2022). Contextualiser pour faciliter l'accès au sens: focus sur l'enseignement du lexique en FLM, FLS et FLE » in *TIPA, Travaux interdisciplinaires sur la parole et le langage* [En ligne], 38 | 2022, mis en ligne le 27 janvier 2023, consulté le 18 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/tipa/5022>
- Fougerouse, M-C. 2001. « L'enseignement de la grammaire en classe de Français langue étrangère », *Éla. Etudes de linguistique appliquée*, 2001/2 – n° 122, p.165-178.
- Fouillet, A. (2014). *L'empire ludique : comment le monde devient (enfin) un jeu*. Paris : Les éditions nouvelles François Bourin.

- Freudenthal M. (2019), « Vers une expérience holistique » in E. Lebret et C. Quesne (coord.), *L'escape game : une pratique pédagogique innovante*, Poitiers : Canopé éditions, pp. 21-22
- Guigon G., Humeau J., & Vermeulen M., (2017). *Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement*, 9ème Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur (QPES 2017), Grenoble, France. fhal-01503763
- Novak, J. D. (2012). *Learning, Creating and Using Knowledge: Concept Maps as Facilitative Tools in Schools and Corporations* (2nd ed.). Abingdon: Routledge Taylor and Francis Group.
- Puren, Ch. (2002). *La pédagogie différenciée en classe de langue : les leçons d'un programme de coopération européenne*, Coll. Ressources, N°5-IUFM des Pays de la Loire.
- Meirieu, Ph. (1992). *L'école mode d'emploi, des méthodes actives à la pédagogie différenciée*, Paris: ESF.
- Munoz, G., Villeret, O. & Bourmaud, G. (2018). Le débriefing après observation à l'école primaire comme situation réactive de développement pour l'enseignant et les élèves. *Phronesis*, 7(4), 106–123.
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Payet A., Vial C., Stéfanou M. & Moreno A. L. (2022). *J'aime*, Livre du professeur 1. Paris: CLE International.
- Payet A., Vial C., Stéfanou M. & Moreno A. L. (2022). *J'aime*, Méthode de français 1. Paris : CLE International.
- Payet A., Vial C. & Stéfanou M., (2022). *J'aime*, Cahier d'Activités 1, Paris : CLE International.
- Pêcheur, J. (2023). « Connecter numérique, pratiques sociales et apprentissage ». *Le français dans le monde*, n°444, janvier-février 2023, 62-63.
- Τριλιανός, Θ. (2013). *Μεθοδολογία της διδασκαλίας*. Αθήνα : Διάδραση.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2007), *Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών των Ξένων Γλωσσών (ΕΠΣ-ΞΓ)*, ΥΠΕΠΘ.