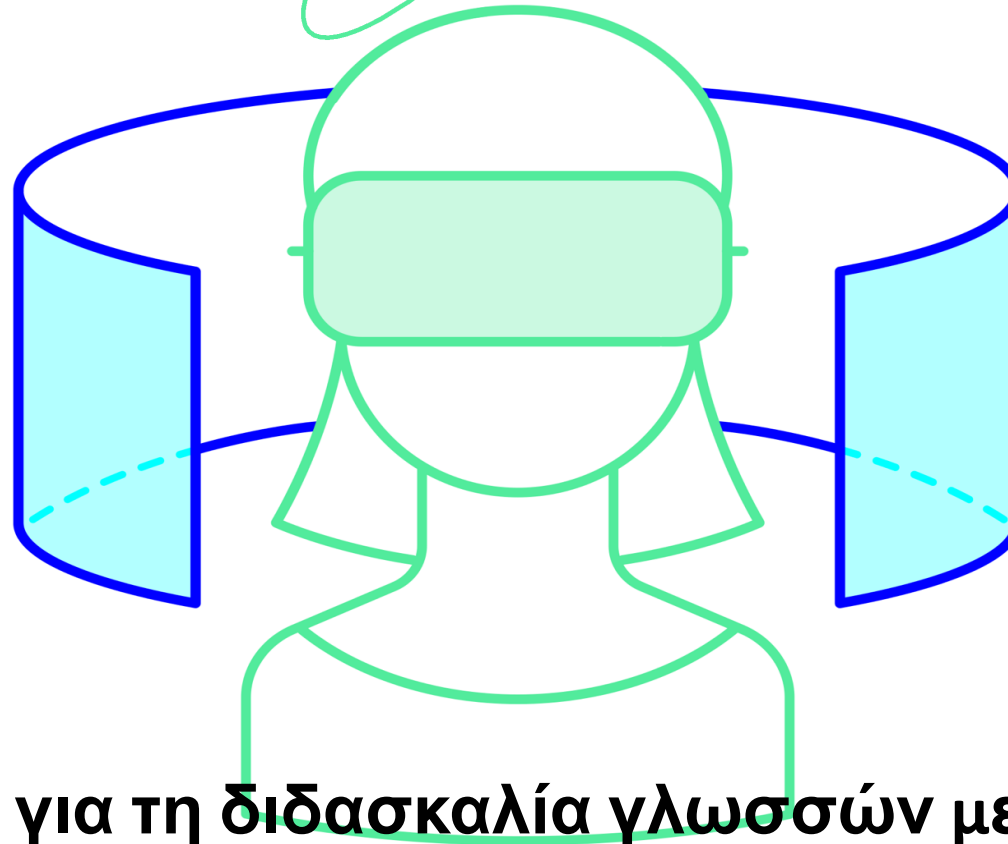


XR-WOMEN



Εργαλειοθήκη για τη διδασκαλία γλωσσών με τη χρήση εργαλείων Εκτεταμένης Πραγματικότητας (XR)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

Εισαγωγή	3
1. Η έρευνα	5
1.1 Βιβλιογραφική έρευνα	5
1.2 Αποτελέσματα από ερωτηματολόγια και ομάδες εστίασης	9
1.3 Σύνοψη	15
2. Βέλτιστες πρακτικές της εργαλειοθήκης XR Women	17
2.1 Βέλτιστες πρακτικές	18
2.2 ΕΡΓΑΛΕΙΟ VR	1
3. Προτάσεις	3
3.1 Mondly VR	3
3.2 ImmerseMe VR	5
3.3 Εφαρμογή Mondly	8
3.4 Babbel	10
3.5 Rosetta Stone	12
4. Ξεκλειδώνοντας τις δυνατότητες στην εκμάθηση γλωσσών: Σενάρια διδασκαλίας που αξιοποιούν εργαλεία XR	14
4.1 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 1	15
4.2 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2	19
4.3 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 3	23
4.4 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 4	26
4.5 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 5	30
Αναφορές:	33

Εισαγωγή

Είστε έτοιμοι να κάνετε τη διαφορά στη ζωή των γυναικών που αντιμετωπίζουν τεράστιες προκλήσεις λόγω μετεγκατάστασης σε άλλο τόπο και των γλωσσικών εμποδίων; Είμαστε ενθουσιασμένοι που παρουσιάζουμε την Εργαλειοθήκη για τη διδασκαλία γλωσσών με τη χρήση εργαλείων XR, μια πρωτοποριακή λύση που έχει σχεδιαστεί για την προώθηση της συμπερίληψης, την αντιμετώπιση των κοινωνιογλωσσικών αναγκών και την ενδυνάμωση των γυναικών με περιορισμένες ευκαιρίες μέσω της εμβάθυνσης της γλωσσικής εκπαίδευσης.

Σε συνεργασία με καταξιωμένους εμπειρογνώμονες στον τομέα, η ομάδα μας ανέπτυξε αυτή την εργαλειοθήκη με σαφή σκοπό: τη μείωση του χάσματος ανάμεσα σε γυναίκες με προσφυγικό υπόβαθρο ή με λιγότερες ευκαιρίες και της γλωσσικής εκπαίδευσης. Αντιλαμβανόμαστε ότι οι γυναίκες που έχουν βιώσει εκτοπισμό, τραύματα και αντιξοότητες αξίζουν τη μέγιστη δυνατή υποστήριξη στο ταξίδι τους προς ένα καλύτερο μέλλον.

Η Εργαλειοθήκη αξιοποιεί τη δύναμη της τεχνολογίας τη εκτεταμένης πραγματικότητας (Extended Reality-XR) για τη δημιουργία ενός ελκυστικού και ρεαλιστικού περιβάλλοντος εκμάθησης γλωσσών. “Βυθίζοντας” τους εκπαιδευόμενους σε έναν εικονικό κόσμο γεμάτο με ποικίλα σενάρια, η εργαλειοθήκη τους επιτρέπει να ξεπεράσουν το άγχος που συνδέεται με την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Με ένα ευρύ φάσμα αληθοφανών σεναρίων, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εξερευνήσουν πρακτικές δραστηριότητες και να εξοικειωθούν με τους ήχους και τις αποχρώσεις μιας νέας γλώσσας.

Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές μεθόδους εκμάθησης γλωσσών, η εργαλειοθήκη μας ενθαρρύνει τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιήσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε πραγματικές καταστάσεις έξω από τα όρια της σχολικής αίθουσας. Πείτε αντίο στους κουραστικούς κανόνες γραμματικής και υποδεχθείτε τη γλώσσα σε δράση! Τα μαθησιακά περιβάλλοντα XR δίνουν τη

δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τη γλώσσα με ευελιξία σε διάφορα πλαίσια, διευκολύνοντας την απρόσκοπτη μετάβαση από τη θεωρία στην πράξη.

Ωστόσο, η Εργαλειοθήκη υπερβαίνει την εκμάθηση γλωσσών. Στόχος της είναι να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των γυναικών προσφύγων και των γυναικών με περιορισμένες ευκαιρίες, παρέχοντας μια πλατφόρμα που θα αγκαλιάζει το μοναδικό πολιτισμικό τους υπόβαθρο, και μέσω αυτής οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση, να οικοδομήσουν δεσμούς και να ενισχύσουν την αίσθηση του ανήκειν στις νέες κοινότητές τους.

Ελάτε μαζί μας σε αυτή την πρωτοποριακή πρωτοβουλία για τη δημιουργία μιας συμπεριληπτικής κοινωνίας με περισσότερη ισότητα. Με την ενσωμάτωση της τεχνολογίας XR στη γλωσσική εκπαίδευση, μπορούμε να δώσουμε τη δυνατότητα στις γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες να ξεκλειδώσουν τις πραγματικές τους δυνατότητες και να ξεπεράσουν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν.

Μαζί, ας ξεκινήσουμε ένα ταξίδι μετασχηματισμού, ανθεκτικότητας και ενδυνάμωσης. Ανακαλύψτε την Εργαλειοθήκη XRWomen και γίνετε μέρος ενός κινήματος που φέρνει επανάσταση στην εκμάθηση γλωσσών και προάγει ένα καλύτερο μέλλον για όλους.

1. Η έρευνα

Ως κοινοπραξία αποτελούμενη από οργανισμούς σε 4 ευρωπαϊκές χώρες (Κύπρος, Τσεχική Δημοκρατία, Ελλάδα και Πολωνία) πραγματοποιήσαμε έρευνα σε εθνικό επίπεδο αναφορικά με την τρέχουσα κατάσταση στη χρήση τεχνολογιών XR στην εκμάθηση γλωσσών. Τα ευρήματα προέρχονται από δύο πηγές: βιβλιογραφική έρευνα και ανάλυση ομάδων εστίασης (focus groups). Η βιβλιογραφική έρευνα περιελάμβανε την εις βάθος ανάλυση της διαθέσιμης βιβλιογραφίας, των τάσεων και των πρακτικών που στο πεδίο της διδασκαλίας και εκμάθησης της τεχνολογίας XR. Η ανάλυση ομάδων εστίασης περιλαμβάνει τον διαμοιρασμό ερωτηματολογίου μεταξύ 20 καθηγητών ξένων γλωσσών για τον καθορισμό βέλτιστων πρακτικών και επιτόπιες συνεντεύξεις με δυνητικούς χρήστες, δηλαδή γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες. Αυτές θα παρουσιαστούν σε κάθε αντίστοιχη χώρα.

1.1 Βιβλιογραφική έρευνα

α) Κύπρος

Στην Κύπρο εντοπίστηκαν αρκετές περιπτώσεις χρήσης εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση, συμπεριλαμβανομένων μαθημάτων STEM (Science-Technology-Engineering-Maths). Μέσω τέτοιων εφαρμογών οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εξερευνήσουν το ηλιακό σύστημα με καθηλωτικό τρόπο, να ανακαλύψουν δυσνόητες έννοιες, να επισκεφθούν εικονικά μια ξένη χώρα, να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα σε ένα αυθεντικό πλαίσιο και να αλληλεπιδράσουν με τους ντόπιους στη γλώσσα τους. Η πλειοψηφία αυτών των μαθημάτων προσφέρεται κυρίως στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, σε απογευματινά εξωσχολικά μαθήματα της μη δημόσιας εκπαίδευσης, και όχι στον τομέα της υποχρεωτικής δημοτικής εκπαίδευσης. Στον δημόσιο τομέα προσφέρεται το μάθημα της τεχνολογίας, αλλά οι εφαρμογές XR δεν αποτελούν μέρος του αναλυτικού προγράμματος. Εντοπίστηκαν επίσης ορισμένα συγχρηματοδοτούμενα προγράμματα ERASMUS+ που σχετίζονταν με την πιλοτική δοκιμή εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας σε δημοτικά

σχολεία. όπως το έργο ATS STEAM αλλά και εφαρμογών επαυξημένης πραγματικότητας σε περιβάλλοντα τάξης, όπως το έργο UMARG, στο οποίο αξιοποιούνταν περιβάλλοντα παιχνιδιών που ενσωματώνουν ψηφιακές πληροφορίες ανάλογα με τη θέση του χρήστη στον φυσικό χώρο.

β) Τσεχία

Το θέμα της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση έχει αρχίσει να διεισδύει στην εκπαιδευτική διαδικασία με σημαντικό τρόπο, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας, όταν πολλοί μαθητές είχαν περιορισμένη δυνατότητα για διαζώσης παρουσία. Το τσεχικό εκπαιδευτικό σύστημα ψηφιοποιείται και εκσυγχρονίζεται σε όλα τα εκπαιδευτικά επίπεδα. Η τάση είναι προς τη μεγαλύτερη διαθεσιμότητα της διαδικτυακής μάθησης και την ανάπτυξη υπηρεσιών και εφαρμογών σε κινητές συσκευές. Ψηφιακές αίθουσες διδασκαλίας με συστήματα εικονικής πραγματικότητας VR εισάγονται στα σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για τη διδασκαλία των φυσικών επιστημών, όπως η γεωγραφία, η φυσική και η βιολογία. Εκτός από τη χρήση ξένου λογισμικού, βρίσκεται σε εξέλιξη και η εγχώρια ανάπτυξη εφαρμογών VR. Ερευνητές από το Πανεπιστήμιο Masaryk αναπτύσσουν επί του παρόντος μια εφαρμογή για τη διδασκαλία της γεωγραφίας και της γλώσσας. Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη σύνδεση του πραγματικού με τον ψηφιακό κόσμο, συνήθως με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, όπως ψηφιακά γυαλιά, κράνη, γάντια, στολές, βοηθήματα βάδισης κ.λπ. Οι εταιρείες χρησιμοποιούν ήδη εργαλεία εικονικής πραγματικότητας για διάφορες εκπαιδεύσεις, απομακρυσμένες υπηρεσίες ή στον ιατρικό τομέα. Πρόσφατα, σε σχέση με το αυξημένο κύμα μεταναστών στην Τσεχική Δημοκρατία, ιδίως από την Ουκρανία, έγινε λόγος για τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και εικονικής πραγματικότητας στη διδασκαλία της τσεχικής γλώσσας σε αλλοδαπούς. Ένα από τα πρώτα σχολεία ξένων γλωσσών που εισήγαγε εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας στη διδασκαλία της τσεχικής γλώσσας σε ουκρανικά παιδιά είναι το σχολείο ξένων γλωσσών Hello στην Οστράβα.

γ) Ελλάδα

Οι περισσότερες εφαρμογές εκμάθησης γλωσσών με τη χρήση εφαρμογών XR απευθύνονται σε φοιτητές ή σε άτομα που γνωρίζουν ήδη μια γλώσσα και θέλουν να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους ή θέλουν να μάθουν μια νέα γλώσσα. Οι εφαρμογές αυτές, αν και επιδιώκουν να είναι διαδραστικές, δεν απευθύνονται σε μετανάστες, πρόσφυγες ή αιτούντες άσυλο, καθώς οι τελευταίοι έχουν διαφορετικές ανάγκες και ενδιαφέροντα από τους απλούς μαθητές, επιλέγοντας γλωσσικές δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να λειτουργούν ανεξάρτητα στην κοινωνία υποδοχής. Επιπλέον, μια συνιστώσα οπτικής ανάλυσης (Visual Analytics Component - VAC) αξιοποιεί τις αντιληπτικές και γνωστικές ικανότητες των χρηστών των αρχών (ΜΚΟ/κρατικά ιδρύματα), χρησιμοποιώντας διαδραστικές οπτικοποιήσεις ως διεπαφές μεταξύ των χρηστών και των αποτελεσμάτων της μαθησιακής ανάλυσης που παράγονται από τα συγκεντρωμένα δεδομένα. Ο στόχος είναι να βρεθούν μοτίβα στα χαρακτηριστικά των πολιτών τρίτων χωρών, και έτσι να βοηθηθούν οι καθηγητές ξένων γλωσσών να προσαρμόσουν το περιεχόμενο και τα εργαλεία στις ανάγκες τους, συμβάλλοντας σε μεγαλύτερη εξατομίκευση της μάθησης.

Οι εφαρμογές DS (Digital Storytelling) και AR (Augmented Reality) προσφέρουν ευκαιρίες για τη δημιουργία ενός πολυτροπικού και διαδραστικού μαθησιακού περιβάλλοντος, καθιστώντας την έννοια της μάθησης πιο ελκυστική και συναρπαστική από τα παραδοσιακά ή πιο συμβατικά διδακτικά εργαλεία. Ο γενικός στόχος της εργασίας των Κοροσίδου και Μπρατίση (2021) ήταν να αξιολογήσει πώς οι εφαρμογές αυτές μπορούν να συμβάλουν στην ενίσχυση του λεξιλογίου των παιδιών στην Ξένη Γλώσσα μέσω διαφόρων παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων. Για τον σκοπό αυτό, αναδιαμόρφωσαν το περιβάλλον της τάξης, χρησιμοποιώντας απτές διεπαφές για να δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό πλαίσιο μάθησης, όπου 6χρονοι μαθητές μπορούσαν να παίξουν, να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν. Είκοσι (20)

παιδιά της πρώτης τάξης ενός Δημοτικού Σχολείου στην Ελλάδα (πειραματική ομάδα) συμμετείχαν σε ψηφιακές δραστηριότητες που μάθαιναν για την ελληνική μυθολογία και την αρχαία ιστορία, ενώ δεκαοκτώ (18) παιδιά της ίδιας τάξης και του ίδιου σχολείου (ομάδα ελέγχου) διδάχθηκαν το ίδιο πλαίσιο σε ένα πιο παραδοσιακό μαθησιακό περιβάλλον.

δ) Πολωνία

Στο πλαίσιο της εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας, η Πολωνία, όπως και πολλές άλλες ευρωπαϊκές χώρες, δεν είναι άγνωστη σε εταιρείες και νεοσύστατες επιχειρήσεις που προσφέρουν λύσεις XR FLL (Foreign Language Learning). Για παράδειγμα, η 3WAY Monika Mitoraj διεξήγαγε εργασίες έρευνας και ανάπτυξης ως αποτέλεσμα επιχορήγησης από τον Οργανισμό Καινοτομίας Kuyavia-Pomerania στο πλαίσιο του προγράμματος Research and Implementation Fund, για την ανάπτυξη ενός στοιχείου μιας μεθόδου για τη διεξαγωγή γλωσσικών μαθημάτων στον τομέα VR/AR, καθώς και των απαραίτητων πρωτοτύπων συστημάτων. Η 3WAY ανέπτυξε το πρώτο εργαλείο διδασκαλίας γλωσσών στον χώρο VR για την πολωνική και την ευρωπαϊκή αγορά, όπου ένας καθηγητής και ένας μαθητής ή μια ομάδα μαθητών συναντώνται σε μαθήματα σε πραγματικό χρόνο. Μια σειρά δοκιμών επιβεβαίωσε ότι ο επιλεγμένος δρόμος ήταν ο καλύτερος για τις μελλοντικές εργασίες και την ανάπτυξη του έργου. Η εταιρεία δημιούργησε ένα πρωτότυπο, το οποίο προκάλεσε μεγάλο ενδιαφέρον. Τα εργαλεία που συλλέγονται στην εφαρμογή, όπως τρισδιάστατα μοντέλα, ένας πίνακας, η δυνατότητα τρισδιάστατης σχεδίασης και τα αναρτημένα γραφικά, διευκολύνουν τη διεξαγωγή των μαθημάτων και προσδίδουν συγκεκριμένο στα μαθήματα, ενώ παράλληλα αποτελούν μια μοναδική καινοτομία για τους χρήστες, η οποία αποτελεί ένα πρόσθετο στοιχείο που δίνει αξία στη διεξαγωγή μαθημάτων σε έναν συγκεκριμένο χώρο.

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, μια πολωνική εταιρεία ανέπτυξε το Englibot. Πρόκειται για ένα chatbot του Messenger που διδάσκει αγγλικά, χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη. Το Englibot απευθύνεται σε ενήλικες ηλικίας 25 έως 55 ετών. Τα μαθήματα προετοιμάζονται με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης και προσαρμόζονται στις ατομικές ικανότητες και τα ενδιαφέροντα. Παράλληλα, η εφαρμογή διδάσκει γλώσσα που είναι χρήσιμη στην καθημερινή ζωή. Άλλες εταιρείες, όπως η GiantLazer, έχουν επίσης συνεργαστεί με το Πανεπιστήμιο του Rzeszów, προκειμένου να δημιουργήσουν νέα προϊόντα που θα μπορούσαν να εμπλουτίσουν αυτή την ποικιλόμορφη αγορά. Σύμφωνα με την εταιρεία, η προηγούμενη εμπειρία τους με αυτού του είδους τα έργα βασιζόταν σε ένα πολύ συγκεκριμένο εργαλείο - ένα σύστημα αναγνώρισης ομιλίας που είναι προγραμματισμένο να καταγράφει τις σωστές προτάσεις που σχετίζονται με συγκεκριμένες φάσεις διάφορων καταστάσεων που λαμβάνουν χώρα σε συγκεκριμένες τοποθεσίες, όπως ένα αεροδρόμιο, ένα σπίτι ή μια πανεπιστημιούπολη.

1.2 Αποτελέσματα από ερωτηματολόγια και ομάδες εστίασης

α) Κύπρος

Από τους 20 συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης, οι 8 είχαν διδακτική εμπειρία άνω των 20 ετών. Όσον αφορά την επαγγελματική κατάρτιση, μόνο 9 συμμετέχοντες απάντησαν ότι ασχολούνται ενεργά με την επαγγελματική κατάρτιση. Όσον αφορά τον γραμματισμό σε θέματα πληροφορικής και τη χρήση ψηφιακών λύσεων στη διδασκαλία ξένων γλωσσών, το 80% των συμμετεχόντων χρησιμοποιεί βασικά εργαλεία επεξεργαστές κειμένου, λογισμικό παρουσιάσεων, βίντεο και μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο και το 52% μπορεί να εργαστεί με πιο προηγμένα εργαλεία και λογισμικό που διατίθενται σε εκπαιδευτικές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών AR/ XR, εκπαιδευτικών παιχνιδιών. 28% μπορεί να χρησιμοποιήσει αναπτυξιακά εργαλεία με ελάχιστη κωδικοποίηση για σκοπούς διδασκαλίας/μάθησης και

12% μπορεί να χρησιμοποιήσει πλατφόρμες προγραμματισμού για σκοπούς διδασκαλίας/μάθησης. Όσον αφορά τις ψηφιακές λύσεις στη διδασκαλία ξένων γλωσσών πριν από την πανδημία Covid-19, το 84,6% χρησιμοποίησε ψηφιακές λύσεις. Σήμερα, μόνο το 26,9% των συμμετεχόντων διδάσκει με διάφορες διαδικτυακές λύσεις. Επιπλέον, το 76,9% αναζητά λύσεις που επιτρέπουν την εξατομίκευση των μαθημάτων, το 73,1% δημιουργεί μορφές εργασιών που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν διαδικτυακές πηγές, το 76,9% χρησιμοποιεί στην τάξη προπαρασκευασμένο δημοσιευμένο υλικό, το 84,6% εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους σε πιο ενεργή συμμετοχή, το 50% εξατομικεύει την εμπειρία μάθησης και 3. 8% στοχεύουν στο να κάνουν το μάθημα πιο ελκυστικό. Το 84,6% παρακολούθησε εκπαιδεύσεις σχετικά με την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφορικής για διδακτικούς σκοπούς. Τα παρακάτω είναι τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούν οι εκπαιδευτικοί για την προετοιμασία των γλωσσικών μαθημάτων: kahoot, quizlet, educaplay, PowerPoint, socrative, youtube, MOOC, πλατφόρμα ηλεκτρονικής μάθησης, ηλεκτρονικά λεξικά, υπηρεσίες ηλεκτρονικής μετάφρασης, Webex, edpuzzle, nearpod, genially, mindmup ή MindMeister, roundme, Microsoft word, youtube, scratch, email, excel, pixton, AR apps, google drive, zoom, hot potatoes, google earth, mentimeter, quizzes, wakelet, padlet, Moodle, Google Drive, Oculus Rift για παλαιότερες εφαρμογές VR και online εκπαιδευτικά παιχνίδια.

β) Τσεχία

Όσον αφορά την επαγγελματική κατάρτιση, οι συμμετέχοντες απάντησαν ότι ασχολούνται ενεργά. Όσον αφορά τον γραμματισμό σε θέματα πληροφορικής, όταν πρόκειται για τη χρήση ψηφιακών λύσεων στη διδασκαλία ξένων γλωσσών, μόνο το 43,3% των συμμετεχόντων χρησιμοποιεί βασικά εργαλεία: επεξεργαστές κειμένου, λογισμικό παρουσιάσεων, βίντεο και μηχανές αναζήτησης στο διαδίκτυο. 56,7% μπορεί να εργαστεί με πιο προηγμένα εργαλεία και λογισμικό, εάν είναι διαθέσιμα σε εκπαιδευτικές πλατφόρμες και εφαρμογές AR/ XR, εκπαιδευτικά παιχνίδια. Εντός

της ομάδας εστίασης κανείς δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει εργαλεία ανάπτυξης και προγραμματισμού με ελάχιστο κώδικα για σκοπούς διδασκαλίας/μάθησης. Όσον αφορά τις ψηφιακές λύσεις στη διδασκαλία ξένων γλωσσών πριν από την πανδημία Covid-19, το 53,3% χρησιμοποίησε ψηφιακές λύσεις πριν από την πανδημία. Όσον αφορά τα χρόνια εμπειρίας που έχουν οι εκπαιδευτικοί στη διεξαγωγή γλωσσικών μαθημάτων με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων, το 13,3% έχει 2 χρόνια πρακτικής, το 10% έχει 3 χρόνια πρακτικής, ένα άλλο 10% έχει 0 χρόνια πρακτικής και το 6,7% έχει 4 χρόνια πρακτικής. Και το υπόλοιπο 60% έχει διαφορετικό αριθμό εμπειρίας, σε μια κλίμακα από μισό χρόνο έως 10 χρόνια. Όσον αφορά τη χρήση ηλεκτρονικών λύσεων, το 90% αναζητά ηλεκτρονικές λύσεις που επιτρέπουν την εξατομίκευση των μαθημάτων, το 63,3% δημιουργεί μορφές εργασιών που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικές πηγές, το 33,3% τις χρησιμοποιεί στα μαθήματά του σε αντίθεση με προκατασκευασμένο δημοσιευμένο υλικό, το 76,7% εμπλέκει τους εκπαιδευόμενους σε πιο ενεργή συμμετοχή, το 56,7% εξατομικεύει τη μαθησιακή εμπειρία και το 3,8% στοχεύει να κάνει το μάθημα πιο ενεργό. Από τους συμμετέχοντες, το 53,3% παρακολούθησε κατάρτιση σχετικά με την ανάπτυξη δεξιοτήτων πληροφορικής για διδακτικούς σκοπούς. Τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιούν οι εκπαιδευτικοί για την προετοιμασία των γλωσσικών μαθημάτων περιλαμβάνουν λογισμικό ζωντανής ροής και ανταλλαγής μηνυμάτων, όπως Zoom, MS Teams, Skype, Loom, OBS, Spatial Chat online classrooms. Άλλα που χρησιμοποιούνται είναι πλατφόρμες συνεργασίας και μάθησης όπως Google Classroom, Flip, Edpuzzle, Socrative. Επιπλέον, το Quizlet ένα διαδικτυακό εργαλείο που παρέχει κάρτες μνήμης και βοηθήματα μελέτης είναι επίσης δημοφιλές, καθώς και το Moodle, το Wordwall και Filippity. Σε γενικές γραμμές, οι πλατφόρμες για διαδραστικό κινούμενο περιεχόμενο, καθώς και οι εφαρμογές για διαδικτυακά μαθήματα γλώσσας επί πληρωμή βρίσκονται στην κορυφή της λίστας. Περαιτέρω ευρήματα έδειξαν ότι το 90% (27 συμμετέχοντες) δεν είχε ακούσει ποτέ για το Oculus στη διδασκαλία ξένων γλωσσών. Οι συμμετέχοντες είναι εξοικειωμένοι με τα ακόλουθα εργαλεία XR για τη διδασκαλία γλωσσών: 86,7% Duolingo, 20% Babbel, 10% Polyglot, 3,3% Mondly AR, 3,3% VirtualSpeech, 3,3%

ImmerseMe, 3,3% FluentU, 0% NounTown, 0% Crystallize και 13,3% με κανένα από τα παραπάνω. Παρόλα αυτά, το 56,7% πιστεύει ακράδαντα ότι τα εργαλεία εκμάθησης γλωσσών XR θα μπορούσαν να ωφελήσουν την εκμάθηση/διδασκαλία γλωσσών και το 43,3% πιστεύει ότι *ίσως* ωφελήσουν.

γ) Ελλάδα

Μέσω του ερωτηματολογίου και της συζήτησης σε ομάδα εστίασης στην Ελλάδα, συγκεντρώθηκαν πληροφορίες σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας για την εκμάθηση ξένων γλωσσών μεταξύ γυναικών προσφύγων και γυναικών που αντιμετωπίζουν λιγότερες ευκαιρίες. Το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε μεταξύ Μαρτίου και Απριλίου 2023 και συμμετείχαν 26 άτομα, 6 άνδρες και 20 γυναίκες, κυρίως ηλικίας 31 έως 35 ετών. Οι περισσότερες συμμετέχουσες είχαν πανεπιστημιακό ή μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών και δίδασκαν ξένες γλώσσες. Παρουσίαζαν διαφορετικά επίπεδα γραμματισμού σε θέματα πληροφορικής, με ορισμένους να είναι άνετοι με προηγμένα εργαλεία, όπως εφαρμογές AR και XR, ενώ άλλοι ήταν εξοικειωμένοι μόνο με βασικά εργαλεία. Τα συνηθέστερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες πρόσφυγες και οι γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες στην ελληνική κοινότητα είναι τα εξής: φυλετική ανισότητα (53,8%), οικονομική ανισότητα (38,5%), ψηφιακός αναλφαβητισμός (34,6%), γλωσσικός φραγμός (69,2%), πολιτιστικός φραγμός (57,7%), εκπαιδευτική ανισότητα (46,2%), οικονομικές δυσκολίες (73,1%), κοινωνική υποστήριξη (38,5%), υπηρεσίες υγείας (15,4%), αποκλεισμός από τις μεταφορές (15,4%). Όσον αφορά τυχόν προγράμματα υποστήριξης για τις γυναίκες πρόσφυγες ή τις γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες στον τομέα της εκμάθησης ξένων γλωσσών (FLL), το 30,8% των συμμετεχόντων δήλωσε ότι δεν γνωρίζει κανένα πρόγραμμα και το 46,2% απάντησε ότι γνωρίζει προγράμματα που προσφέρονται από κυβερνητικούς και μη κυβερνητικούς οργανισμούς για την εκμάθηση ξένων γλωσσών. Το 5% απάντησε ότι μπορεί να γνωρίζει τέτοια προγράμματα. Συνολικά το 57,7% συμφωνεί ότι οι ψηφιακές λύσεις μπορούν να βοηθήσουν τις γυναίκες πρόσφυγες και τις γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες να αναπτύξουν

περαιτέρω την ανάπτυξή τους. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία γλωσσών, όπως Kahoot, Quizlet, PowerPoint, YouTube, MOOCs, πλατφόρμες ηλεκτρονικής μάθησης και άλλα. Αν και οι περισσότεροι δεν ήταν εξοικειωμένοι με τα εργαλεία XR, πολλοί πίστευαν ότι θα μπορούσαν να ωφελήσουν τη διδασκαλία γλωσσών. Τα εργαλεία VR/XR που χρησιμοποιήθηκαν συνήθως περιλάμβαναν τα Mondly, Babbel και Duolingo. Η ομάδα εστίασης αποτελούνταν από 8 γυναίκες πρόσφυγες από την Ουκρανία, ηλικίας μεταξύ 19 και 69 ετών. Οι εμπειρίες τους ανέδειξαν τις προκλήσεις της εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας, τις γραφειοκρατικές διαδικασίες και την αναγνώριση των ξένων διπλωμάτων. Τα ευρήματα έδειξαν ότι τα εργαλεία XR είχαν δυνητικά οφέλη, συμπεριλαμβανομένης της βελτίωσης της συνεργασίας και της κατανόησης, καθώς και του να κάνουν τη μάθηση διασκεδαστική. Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν έντονο ενδιαφέρον για τη χρήση κινητών τηλεφώνων για την εκμάθηση γλωσσών, αν και ορισμένοι ανέφεραν τις προκλήσεις στα διαδικτυακά μαθήματα, προτιμώντας την παραδοσιακή διδασκαλία στην τάξη. Ενώ πολλοί αισθάνθηκαν ότι η μάθηση με την τεχνολογία ήταν εφικτή, ορισμένοι συμμετέχοντες μεγαλύτερης ηλικίας εξέφρασαν δυσκολίες με τη μάθηση με διαμεσολάβηση της τεχνολογίας. Συνοπτικά, η έρευνα αποκάλυψε ότι ενώ υπάρχει ενδιαφέρον για τη χρήση της τεχνολογίας για την εκμάθηση γλωσσών μεταξύ των γυναικών προσφύγων και όσων έχουν λιγότερες ευκαιρίες, υπάρχουν διάφορες προκλήσεις, συμπεριλαμβανομένων των προτιμήσεων που σχετίζονται με την ηλικία και την ανάγκη για ελκυστικές μεθόδους διδασκαλίας.

δ) Πολωνία

Το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε σε επαγγελματίες καθηγητές ξένων γλωσσών και εκπαιδευτές, των οποίων η εμπειρία, σε μερικές περιπτώσεις, υπερβαίνει τα 15 έτη εμπειρίας. Το 79% δήλωσε ότι χρησιμοποιούσε την ψηφιακή τεχνολογία στην τάξη ακόμη και πριν η πανδημία COVID-19 επιβάλει την ηλεκτρονική εκπαίδευση και το 69% συνέχισε να αναπτύσσει τις ψηφιακές του δεξιότητες, συμμετέχοντας σε διάφορες εκπαιδεύσεις και σεμινάρια. Τα συνολικά

αποτελέσματα δείχνουν ότι η πλειονότητα των ερωτηθέντων ήταν περιορισμένη ως προς την ποικιλία των εργαλείων που χρησιμοποιούν, ωστόσο πάνω από το 60% δήλωσε ότι η χρήση εργαλείων XR μπορεί να αποδειχθεί έγκυρος βοηθός στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Το 30% δήλωσε ότι χρησιμοποιεί βασικά εργαλεία (επεξεργαστής κειμένου, λογισμικό παρουσιάσεων, βίντεο, μηχανή αναζήτησης στο διαδίκτυο) στην τάξη. Το 15% παραδέχτηκε ότι χρησιμοποιεί πλατφόρμες ανάπτυξης ως μέσο για την προώθηση της εκμάθησης ξένων γλωσσών. Το υπόλοιπο 55% αισθάνθηκε θετικά για την εργασία με πιο προηγμένα εργαλεία και λογισμικό, όταν αυτά είναι διαθέσιμα σε εκπαιδευτικές πλατφόρμες (εφαρμογές AR, εφαρμογές XR, εκπαιδευτικά παιχνίδια). Ωστόσο, όταν ρωτήθηκε, η ομάδα των ερωτηθέντων δεν μπόρεσε να δώσει έναν συνεκτικό κατάλογο εργαλείων που αποδεικνύονται χρήσιμα στη γλωσσική εκπαίδευση. Το εύρος των απαντήσεων περιλάμβανε τα ακόλουθα εργαλεία: Kahoot, Wordwall, Padlet, Quizlet. Επιπλέον, οι εφαρμογές εκμάθησης και άλλα ψηφιακά εργαλεία που αναφέρθηκαν περιλάμβαναν: Baamboozle, Flippity, Vocaroo, Edpuzzle, Quizizz, Anwerfarden, Kreator Krzywek, DeepL, Memrise, Pearson English panel, Jamboard, Genially, Gardenanswer. Από τις απαντήσεις δεν είναι σαφές πόσο συχνά χρησιμοποιείται κάθε εργαλείο ή εφαρμογή ή για ποιους συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς σκοπούς χρησιμοποιείται. Ωστόσο, ο κατάλογος παρέχει κάποια εικόνα για τα εργαλεία και τις εφαρμογές που είναι ευρέως γνωστά και χρησιμοποιούνται από τους ερωτηθέντες για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Συμπερασματικά, το ερωτηματολόγιο που διανεμήθηκε μεταξύ των εκπαιδευτών και των καθηγητών ξένων γλωσσών, σχετικά με την πρόσβαση στην τεχνολογία έδειξε ότι, από την εμπειρία τους, εργάζονται με άτομα που περιορίζονται στη χρήση smartphones ή φορητών υπολογιστών, και σε μικρότερο βαθμό, με συμμετέχοντες που προσδιόρισαν και άλλα εργαλεία, ωστόσο το στοιχείο της εικονικής πραγματικότητας σε αυτά τα εργαλεία έλειπε.

Η έρευνα έδειξε επίσης τις πιο συνηθισμένες δυσκολίες μεταξύ των μαθητών με λιγότερες ευκαιρίες, που δεν τους επιτρέπουν εύκολη εκμάθηση ξένων γλωσσών. Αυτές περιλάμβαναν τις ακόλουθες απαντήσεις: Οικονομικές ανισότητες,

ψηφιακός αναλφαβητισμός, γλωσσικό εμπόδιο, πολιτισμικό εμπόδιο, εκπαιδευτική ανισότητα και οικονομικές δυσκολίες. Ως εκ τούτου, έγινε περαιτέρω διερεύνηση των αναγκών των πραγματικών γυναικών προσφύγων (στην προκειμένη περίπτωση Ουκρανών προσφύγων). Η συνέντευξη της ομάδας εστίασης πραγματοποιήθηκε στις 18 Απριλίου 2023 στο Dom Uchodzcy (Σπίτι των Προσφύγων) στο Lodz που διαχειρίζεται το Ίδρυμα Lena Grochowska. Η κοινή απάντηση που δόθηκε από όλους τους ερωτηθέντες περιλάμβανε 3 βασικά στοιχεία: γλωσσικά εμπόδια, απασχόληση και οικονομική στήριξη. Το γλωσσικό εμπόδιο δεν τους επιτρέπει να αναλάβουν επαγγέλματα στους αντίστοιχους τομείς. Αυτό συνάδει με τα ιδρύματα που δεν αναγνωρίζουν τα πανεπιστημιακά τους διπλώματα και αναγκάζει τους συμμετέχοντες να αναλαμβάνουν οποιαδήποτε διαθέσιμη εργασία που προσφέρει η αγορά. Επιπλέον, η ομάδα εστίασε στην αδυναμία εύρεσης εργασίας, η οποία συνδέεται με το αναφερθέν γλωσσικό εμπόδιο και την έλλειψη τίτλων σπουδών. Αυτό, ως αποτέλεσμα, τους αφήνει με την έλλειψη επαρκών κεφαλαίων, για να συντηρήσουν τους εαυτούς τους και τα παιδιά τους, αφήνοντας πολύ λίγα ή καθόλου για την περαιτέρω γλωσσική τους κατάρτιση. Τα στοιχεία αυτά σχηματίζουν έναν κύκλο τριών παραγόντων, οι οποίοι αλληλοσυμπληρώνονται και δεν επιτρέπουν στους ερωτηθέντες να εξελιχθούν στην αγορά εργασίας. Όταν ρωτήθηκαν σχετικά με την πρόσβαση στην τεχνολογία, όλοι οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι διαθέτουν έξυπνες συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των tablet, των smartphones και της πρόσβασης σε φορητούς υπολογιστές. Ωστόσο, αυτές χρησιμοποιούνται μόνο για λόγους ψυχαγωγίας και δεν αποκάλυψαν καμία εμπειρία εικονικής πραγματικότητας της ομάδας εστίασης.

1.3 Σύνοψη

Εν κατακλείδι, η έρευνα που διεξήχθη από την κοινοπραξία τεσσάρων εταίρων παρείχε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την κατάσταση της διευρυμένης πραγματικότητας στην εκμάθηση γλωσσών στις αντίστοιχες χώρες τους. Στην Κύπρο, η βιβλιογραφική

έρευνα αποκάλυψε παραδείγματα καλών πρακτικών στη χρήση τεχνολογιών VR για τη μάθηση και τη διδασκαλία, ιδίως στους τομείς της εκπαίδευσης STEM και των εξωσχολικών προγραμμάτων. Επίσης, διερευνήθηκαν συγχρηματοδοτούμενα προγράμματα ERASMUS και εφαρμογές AR. Στην Τσεχία, η έρευνα επικεντρώθηκε στην εφαρμογή εργαλείων VR σε σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης για τη μάθηση των φυσικών επιστημών, με περιορισμένη αναφορά σε εργαλεία XR για την εκμάθηση γλωσσών. Ωστόσο, το αυξημένο κύμα μεταναστών οδήγησε σε συζητήσεις σχετικά με τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και εικονικής πραγματικότητας για τη διδασκαλία της τσεχικής γλώσσας σε αλλοδαπούς.

Η Ελλάδα έδειξε μια τάση για τη χρήση AR για τη διδασκαλία του αγγλικού λεξιλογίου, ειδικά για μαθητές με νοητική αναπηρία. Η μελέτη κατέδειξε την αποτελεσματικότητα του AR στην παροχή διδασκαλίας λεξιλογίου και ανέδειξε τις δυνατότητές της για τους μαθητές. Στην Πολωνία, εντοπίστηκαν διάφορες εταιρείες και νεοσύστατες επιχειρήσεις που προσφέρουν λύσεις εκμάθησης ξένων γλωσσών XR, με παραδείγματα ενός πρωτότυπου εργαλείου διδασκαλίας γλωσσών στον χώρο της εικονικής πραγματικότητας. Ωστόσο, η έρευνα αποκάλυψε περιορισμένη εξοικείωση των συμμετεχόντων με συγκεκριμένα εργαλεία XR για τη διδασκαλία γλωσσών.

Τα ευρήματα των ομάδων εστίασης και του ερωτηματολογίου παρείχαν πρόσθετες πληροφορίες. Στην Κύπρο, οι εκπαιδευτικοί έδειξαν σημαντικό επίπεδο γνώσης της πληροφορικής και εξοικείωσης με διάφορα ψηφιακά εργαλεία για τη διδασκαλία γλωσσών. Τόνισαν τη σημασία της εξατομίκευσης και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στα γλωσσικά μαθήματα. Στην Τσεχία οι συμμετέχοντες εξέφρασαν ενδιαφέρον για διαδικτυακές λύσεις που επιτρέπουν την εξατομίκευση των μαθημάτων, αλλά η εξοικείωσή τους με τα εργαλεία XR για τη διδασκαλία γλωσσών ήταν περιορισμένη. Στην Ελλάδα, οι εκπαιδευτικοί επέδειξαν μέτριο επίπεδο γνώσης της πληροφορικής και προτίμηση στις ψηφιακές λύσεις πριν από την πανδημία COVID-19. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες εξέφρασαν θετική στάση απέναντι στην εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας σε περιβάλλον διευρυμένης

πραγματικότητας. Στην Πολωνία, οι εκπαιδευτές είχαν περιορισμένη εξοικείωση με μια ποικιλία εργαλείων, αλλά εξέφρασαν πιθανό ενδιαφέρον για τη χρήση εργαλείων XR για τη γλωσσική εκπαίδευση.

Οι συνεντεύξεις των ομάδων εστίασης με γυναίκες πρόσφυγες τόνισαν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στην εύρεση εργασίας λόγω των γλωσσικών εμποδίων και της έλλειψης αναγνωρισμένων πιστοποιητικών. Ωστόσο, είχαν εύκολη πρόσβαση στην τεχνολογία, συμπεριλαμβανομένων των έξυπνων συσκευών και της πρόσβασης στο διαδίκτυο, τις οποίες χρησιμοποιούσαν για ψυχαγωγία και επικοινωνία. Συνολικά, τα ευρήματα της έρευνας παρέχουν πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με την τρέχουσα κατάσταση των εξελίξεων των XR στην εκμάθηση γλωσσών στις αντίστοιχες χώρες της κοινοπραξίας. Οι πληροφορίες αυτές μας καθοδήγησαν στην ανάπτυξη της εργαλειοθήκης XR, που θα εξετάζει προσεγγίσεις για τη διδασκαλία και την εκμάθηση γλωσσών, με έμφαση στην εξατομίκευση, την ενεργό συμμετοχή και την αντιμετώπιση των ειδικών αναγκών των διαφορετικών μαθητών, ειδικά των γυναικών με λιγότερες ευκαιρίες.

2. Βέλτιστες πρακτικές της εργαλειοθήκης XR Women

Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει έναν κατάλογο διαφόρων εργαλείων και εφαρμογών που προωθούν την εκμάθηση ξένων γλωσσών (Foreign Language Learning) σε ψηφιακά και XR/AR περιβάλλοντα. Εξοικειωθείτε με τα πιο δημοφιλή εργαλεία, επιλέξτε τα εργαλεία της προτίμησής σας και απολαύστε την εμπειρία σας στην εκμάθηση μιας νέας γλώσσας!

2.1 Βέλτιστες πρακτικές

Όνομα εργαλείου XR	Υποστηριζόμεν ηλώσσα	Απαιτούμενες οδηγίες για τη χρήση του εργαλείου	Οφέλη από τη χρήση του εργαλείου
Noun Town	Ιαπωνικά, Κορεάτικα, Κινέζικα, Ισπανικά, Γαλλικά, Γερμανικά και Ιταλικά	Το Noun Town περιλαμβάνει βασική διδασκαλία στα ιαπωνικά, κινέζικα, ισπανικά, γαλλικά, γερμανικά και ιταλικά. Περιλαμβάνει αριθμούς, χαιρετισμούς, ερωτήσεις, χρώματα και φράσεις για να ξεκινήσετε την περιπέτεια εκμάθησης της γλώσσας. Ωστόσο, περιορίζεται σε λίγες χώρες.	Πλήρως καθηλωτικό και διαδραστικό Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@NounTown_VR_game
Mondly	Όλες οι κύριες γλώσσες	Το Mondly είναι ένας ιστότοπος και μια εφαρμογή που έχουν σχεδιαστεί, για να σας βοηθούν να μαθαίνετε διαδραστικά γλώσσες. Για να ξεκινήσετε, θα πρέπει να επιλέξετε τη μητρική σας γλώσσα και τη γλώσσα που θέλετε να μάθετε. Από εκεί μπορείτε να ορίσετε το επίπεδο δυσκολίας σας και να επιλέξετε θέματα, για να κάνετε μαθήματα λεξιλογίου και συζήτησης. Επιλέξτε τη γλώσσα προέλευσης και τη γλώσσα-στόχο και στη συνέχεια το επίπεδο δυσκολίας σας.	Η εφαρμογή εστιάζει σε φράσεις και όχι σε μεμονωμένες λέξεις. Μπορείτε να ακούσετε φυσικούς ομιλητές. Μπορείτε να εξασκηθείτε σε πραγματικές συνομιλίες. Θα σταθεροποιήσετε τις γνώσεις σας, χρησιμοποιώντας ένα μοναδικό σύστημα επανάληψης. Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@Mondlylanguages
Language Lab	Όλες οι κύριες γλώσσες	Η ιδέα του εργαλείου είναι μια ολοκληρωμένη λύση που συνδυάζει όλες τις όψεις της διδασκαλίας και της εργασίας στο σπίτι σε μια ενιαία πλατφόρμα που χρησιμοποιεί μια κοινή βάση δεδομένων για δραστηριότητες στην τάξη, δραστηριότητες αυτοεξέτασης, δραστηριότητες για το σπίτι, δραστηριότητες προφοράς, δραστηριότητες νοηματικής γλώσσας κ.λπ.	Όλα όσα ακούτε μέσα στην εφαρμογή είναι στη γλώσσα-στόχο που έχετε επιλέξει, χωρίς μεταφράσεις ή επεξηγήσεις. Στο Language Lab, θα βρεθείτε συνήθως σε μια σκηνή με πολλά αντικείμενα, τα ονόματα των οποίων θα ακούτε όταν τα χειρίζεστε. Ένα προγραμματισμένο άβαταρ θα σας δίνει οδηγίες, όπως "Βάλε το κουτάλι στο φλιτζάνι", στη γλώσσα που έχετε επιλέξει, και μπορείτε να χειρίζεστε τα αντικείμενα μέχρι να καταφέρετε να ακολουθήσετε τις οδηγίες. Το διαφορετικό στο Language Lab είναι ότι όλα όσα ακούτε είναι στη γλώσσα που μαθαίνετε. Θα συνδέετε ό,τι βλέπετε και κάνετε άμεσα με το νέο

			<p>λεξιλόγιο, καθώς το μαθαίνετε και όχι μεταφράζοντας από την πρώτη σας γλώσσα.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@DirectLanguageLab</p>
Immerse Me	Ισπανικά, Αγγλικά, Γαλλικά	Στο IMMERSE, οι εκπαιδευτές μπορούν να δημιουργήσουν σενάρια και να αναθέσουν ομάδες μαθητών σε αυθεντικά πλαίσια. Μερικά παραδείγματα "εμπειριών" που είναι κατάλληλα είναι οι εκδηλώσεις δικτύωσης, ο σταθμός ειδήσεων, το δωμάτιο ξενοδοχείου, το θέατρο, η αναχώρηση από το αεροδρόμιο, το γραφείο του γιατρού κ.λπ.	<p>Πολλοί κλάδοι θα μπορούσαν να επωφεληθούν από αυτό το είδος πρακτικής, όπως η "Δημόσια Επικοινωνία", η "Διαχείριση Τουρισμού και Φιλοξενίας", η "Νοσηλευτική" κ.λπ.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/watch?v=s6H5A6eEwh8&ab_channel=MetaQuest</p>

<p>Babbel</p>		<p>Το Babel είναι ένα πλήρες, ολοκληρωμένο γλωσσικό μάθημα με τη μορφή εφαρμογής για το τηλέφωνό σας. Είναι σημαντικό ότι το Babbel δεν περιλαμβάνει μόνο λεξιλόγιο. Επιπλέον, οι δημιουργοί της εφαρμογής έχουν ετοιμάσει επεξηγήσεις γραμματικής που εξηγούν όλες τις νέες δομές, καθώς και ξεχωριστές ασκήσεις γραμματικής. Επιπλέον, δεν παραλείπουμε ούτε την εκμάθηση της προφοράς, ενώ οι πολιτιστικές σημειώσεις μας επιτρέπουν να κατανοήσουμε καλύτερα το πλαίσιο στο οποίο η γλώσσα επηρεάζει τον πολιτισμό και ο πολιτισμός επηρεάζει τη γλώσσα. Επομένως, εκτός από το λεξιλόγιο και τη γραμματική, μαθαίνουμε επίσης τα ονόματα των πόλεων, των ποταμών και των σημαντικότερων οργανισμών. Στο Babbel υπάρχει επίσης πολλή καθομιλουμένη γλώσσα και διάφορα ρητά. Στα γενικά μαθήματα, η μάθηση βασίζεται σε διαλόγους από την καθημερινή ζωή. Κάθε μάθημα χωρίζεται σε επιμέρους μαθήματα, τα οποία υποδιαιρούνται θεματικά και εισάγουν τους εκπαιδευόμενους στη νέα γλώσσα βήμα προς βήμα.</p>	<p>Το Babbel είναι πολύ καλύτερο και πιο επαγγελματικό από πολλά άλλα. Η πλατφόρμα είναι καλά χρηματοδοτημένη και τα μαθήματα αναπτύσσονται από εσωτερικούς γλωσσολόγους και όχι από συνεργάτες της κοινότητας. Ωστόσο, εξακολουθούν να λείπουν σημαντικές γλώσσες όπως τα ιαπωνικά, τα κινέζικα και τα αραβικά. Αλλά θα μάθετε πώς να επικοινωνείτε αποτελεσματικά και φυσικά με τους ανθρώπους, κάνοντας κλικ σε μια παιχνιδοποιημένη εφαρμογή ιστού, αντιστοιχίζοντας εικόνες και συμπληρώνοντας τα κενά.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@BabbelPlus</p>
----------------------	--	---	--

Memrise	Όλες οι κύριες γλώσσες	Ορισμένα μαθήματα δημιουργούνται με βάση τα εγχειρίδια - πρόκειται, για παράδειγμα, για επαναλήψεις κεφαλαίου προς κεφάλαιο που προετοιμάζονται από φοιτητές που χρησιμοποιούν ένα συγκεκριμένο βιβλίο. Τέτοιες σειρές δεν θα είναι πάντα λογικές για κάποιον που μαθαίνει από άλλο υλικό. Τα θεματικά σύνολα είναι χρήσιμα όταν θέλετε να επεκτείνετε το λεξιλόγιό σας σε έναν συγκεκριμένο τομέα. Τα νομικά γαλλικά, τα επιχειρηματικά ισπανικά ή τα ιατρικά νορβηγικά μπορούν να αναβαθμιστούν εύκολα με την εύρεση κατάλληλων μαθημάτων με εξειδικευμένο λεξιλόγιο.	Μαθαίνετε λέξεις και στη συνέχεια φράσεις και προτάσεις που χτίζονται από αυτές. Αυτό θα σας βοηθήσει να αφομοιώσετε τους γραμματικούς κανόνες μιας ξένης γλώσσας και θα σας διδάξει πώς να δημιουργείτε μεγαλύτερες εκφράσεις. Η εκμάθηση γλωσσών με το Memrise είναι γεμάτη με ηχογραφήσεις και βιντεοσκοπήσεις από μια μεγάλη ποικιλία φυσικών ομιλητών. Οι δημιουργοί της εφαρμογής πήραν ανθρώπους από τον δρόμο, τους έβαλαν μπροστά από μια κάμερα και τους έβαλαν να πουν τις φράσεις που μαθαίνουν στο μάθημα. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να ακούσετε πολλές διαφορετικές προφορές και τρόπους ομιλίας. Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@memrise
Virtual Speech	Αγγλικά, Ελληνικά	Χρειάζεται δημιουργία λογαριασμού. Θα μάθετε τις βασικές αρχές ενός θέματος μέσω μαθημάτων διδασκαλίας, βίντεο με παραδείγματα, κουίζ και πολλά άλλα. Στη συνέχεια, θα μπορείτε να εξασκήσετε αυτά που έχετε μάθει online ή σε περιβάλλον VR.	Το 86% των χρηστών αισθάνθηκε μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση μετά τη χρήση της εκπαίδευσης VirtualSpeech, το 95% των ερωτηθέντων δήλωσαν ότι βελτίωσαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες με το VirtualSpeech, το 93% των εκπαιδευμένων θα συνιστούσε το VirtualSpeech σε έναν συνάδελφο, το 95% δήλωσε ότι η εξάσκηση σε εικονική πραγματικότητα τους βοήθησε να προετοιμαστούν καλύτερα για πραγματικές καταστάσεις και το 91% των χρηστών θα ήθελε να δει περισσότερη εκπαίδευση εικονικής πραγματικότητας στον οργανισμό τους. Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/watch?v=rBIO07JHyJA&ab_channel=VirtualSpeech



<p>Rosetta Stone</p>	<p>Όλες οι κύριες γλώσσες</p>	<p>Μία από τις πιο γνωστές εφαρμογές εκμάθησης γλωσσών είναι αναμφίβολα η Rosetta Stone. Μπορείτε να μάθετε να μιλάτε, να διαβάζετε, να γράφετε και να κατανοείτε απλές λέξεις και φράσεις, χρησιμοποιώντας το Rosetta Stone με συνέπεια για μερικούς μήνες.</p> <p>Χρησιμοποιώντας τεχνολογία αναγνώρισης αντικειμένων που αξιοποιεί την επαυξημένη πραγματικότητα, η εφαρμογή μετατρέπει τα καθημερινά αντικείμενα σε πρακτική συνομιλία. Επιτρέπει στους χρήστες να στρέψουν την κάμερα του τηλεφώνου τους σε ένα αντικείμενο, να λάβουν μια μετάφραση στη γλώσσα της επιλογής τους και στη συνέχεια να εξασκηθούν στη συνομιλία, χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο που αποκτήθηκε.</p>	<p>Το περιεχόμενο που προσφέρει η Rosetta Stone είναι διαδραστικό και σας κάνει να θέλετε να συνεχίσετε μέχρι να ολοκληρώσετε τα μαθήματά σας. Διαθέτει πολλά μαθήματα που σας διδάσκουν πώς να αντιμετωπίζετε διάφορες καταστάσεις σε μια νέα γλώσσα, ζωντανή καθοδήγηση, ιστορίες (που μπορείτε να ακούσετε ή να διαβάσετε δυνατά), αρχεία ήχου με φυσικούς ομιλητές (που μπορείτε να κατεβάσετε στον υπολογιστή ή το τηλέφωνό σας) και ένα ξεχωριστό μάθημα για την κατάκτηση του αλφαβήτου.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@RosettaStone</p>
----------------------	-------------------------------	---	---

Duolingo	<p>Όλες οι κύριες γλώσσες</p>	<p>Εκμάθηση μιας νέας γλώσσας με το δικό σας ρυθμό, οποτεδήποτε και οπουδήποτε, χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε συσκευή. Δεν χρειάζεται να κατεβάσετε ή να εγκαταστήσετε τίποτα, θα έχετε άμεση πρόσβαση σε όλες τις τελευταίες λειτουργίες. Μπορεί κανείς να απολαύσει την ευκολία του προγράμματος εκμάθησης γλωσσών, το οποίο είναι διαθέσιμο σε οποιαδήποτε συσκευή, συμπεριλαμβανομένης μιας εφαρμογής για κινητά. Επιπλέον, μπορείτε να κατεβάσετε τα μαθήματα στην κινητή συσκευή σας για μάθηση εκτός σύνδεσης.</p>	<p>Η εφαρμογή είναι δωρεάν. Η εφαρμογή στο τηλέφωνό σας είναι πάντα μαζί σας, μπορείτε να χρησιμοποιείτε κάθε ελεύθερη στιγμή, για να εξασκηθείτε. Δυνατότητα εκμάθησης μέσω ακρόασης. Περιλαμβάνει ανατροφοδότηση - αν δεν κάνετε το μάθημα στο καθορισμένο ποσοστό, δεν θα σας αφήσουν να συνεχίσετε. Έχει επίσης τη μορφή Gamification - Κινητοποιεί δίνει ανταμοιβές για την ολοκλήρωση του πλάνου που έχετε ορίσει και πόντους για τέλεια ολοκληρωμένες εργασίες.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@duolingo</p>
Bussu	<p>Αγγλικά, ισπανικά, γαλλικά, ολλανδικά, γερμανικά, ιταλικά, πορτογαλικά, κινέζικα, ρωσικά, ιαπωνικά, αραβικά, τουρκικά, πολωνικά και κορεάτικα</p>	<p>Το Busuu ενσωματώνει τα επικοινωνιακά στοιχεία της κοινωνικής μάθησης στην αυτοδιδασκτική εκμάθηση γλωσσών. Μέσω του ιστότοπου και των εφαρμογών του για κινητά, το Busuu προσφέρει δωρεάν και Premium πρόσβαση σε 12 γλωσσικά μαθήματα, τα οποία διδάσκονται σε 15 γλώσσες διασύνδεσης. Το Busuu προσφέρει μαθήματα με βάση τα επίπεδα του ΚΕΠΑ A1, A2, B1 και B2. Η πλατφόρμα ενθαρρύνει τη συνεργατική μάθηση, επιτρέποντας στα μέλη να εξασκούν τις δεξιότητες γραφής και ομιλίας τους με τη βοήθεια φυσικών ομιλητών της γλώσσας που μαθαίνουν.</p>	<p>Το Busuu παρέχει ζωντανά ομαδικά μαθήματα για οποιοδήποτε θέμα, όπου μπορείτε να εξασκηθείτε, μιλώντας με φυσικούς ομιλητές και άλλους μαθητές. Μια άλλη ενδιαφέρουσα πτυχή αυτού του λογισμικού εκμάθησης γλωσσών είναι ότι σας δίνει σύντομες ασκήσεις, οι οποίες αργότερα διορθώνονται από άτομα που μιλούν τη γλώσσα ως μητρική τους γλώσσα.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/@busuushorts</p>

Panolingο	Αγγλικά	Το Panolingο είναι η 1η γλωσσική εφαρμογή VR στον κόσμο που θα σας δώσει μια πραγματική γλωσσική εμπειρία. Συλλέξτε πόντους και μπόνους, μπειίτε στα επόμενα επίπεδα, μοιραστείτε τη βαθμολογία σας και συναγωνιστείτε με τους φίλους σας. Παρακολουθήστε την πρόοδό σας και δοκιμάστε τον εαυτό σας. Τα υψηλής ποιότητας 360 πανοράματα θα σας κάνουν να νιώσετε σαν εξερευνητής των τόπων που ήδη γνωρίζετε, όπως το σπίτι, το αυτοκίνητο ή το εστιατόριο.	Η 1η γλωσσική εφαρμογή που χάρη στις πανοραμικές λήψεις 360 επιτρέπει τη μάθηση από το περιβάλλον. Είναι μια νέα, διαισθητική εκμάθηση. Επίσκεψη: https://educraft.tech/panolingovr/
Drops		Το Drops είναι μια εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που υιοθετεί μια διαφορετική προσέγγιση στην εκμάθηση. Έχει σχεδιαστεί για οπτικούς μαθητές, οπότε χρησιμοποιεί εικόνες και βίντεο, για να σας βοηθήσει να μάθετε νέες λέξεις και φράσεις. Έχει δοκιμαστεί για Ουκρανούς πρόσφυγες.	ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ: Τα οπτικά βοηθήματα συνδέουν έναν ήχο, μια εικόνα και μια λέξη μαζί, για να τα θυμάστε καλύτερα. Η ελκυστική διάταξη το καθιστά εύκολο στη χρήση. Η παιχνιδοποίηση σας ενθαρρύνει να διατηρήσετε τη μαθησιακή σας πορεία. ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ: Υπήρχαν άνισες επαναλήψεις των λέξεων στις λίστες. Ορισμένες επανέρχονταν ξανά και ξανά, ενώ άλλες φαινόταν να εμφανίζονται μόνο μία φορά. Ορισμένες εικόνες μοιάζουν πολύ μεταξύ τους, γεγονός που προκαλεί σύγχυση και οδηγεί σε λάθη. Μια φωνή λέει τις λέξεις, ώστε να τις ακούτε όταν εμφανίζονται. Αλλά δεν υπάρχουν παιχνίδια ομιλίας ή προφοράς που να σας ενθαρρύνουν να εξασκήσετε αυτές τις δεξιότητες. Μάθετε περισσότερα: https://languagedrops.com/ukraine

<p>EduAR</p>	<p>Αγγλικά, Ελληνικά</p>	<p>Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν μια λειτουργική σχέση μεταξύ των σωστών απαντήσεων που δόθηκαν κατά τη διάρκεια των δοκιμαστικών συνεδριών και της εφαρμογής της παρέμβασης AR. Επιπλέον, διεξήχθη μια φάση παρακολούθησης για την αξιολόγηση των διατηρούμενων αποτελεσμάτων, γεγονός που υποδηλώνει ότι υπήρξε θετικό αποτέλεσμα συντήρησης. Η κοινωνική εγκυρότητα αξιολογήθηκε επίσης, υποδεικνύοντας ότι το πακέτο παρέμβασης ήταν πρακτικό και χρήσιμο.</p>	<p>Το EduAR είναι ένα πλαίσιο που χρησιμοποιεί τεχνολογίες αιχμής στους τομείς της Όρασης Υπολογιστών, της Σύνθεσης Ομιλίας και της Επαυξημένης Πραγματικότητας, για να παρέχει ένα ολιστικό σύνολο εργαλείων για την καλλιέργεια γνωστικών δεξιοτήτων. Ευθυγραμμισμένο με τις τελευταίες διδακτικές μεθοδολογίες, ο κύριος στόχος του EduAR είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να οικοδομήσουν συνδέσεις μεταξύ λέξεων (εννοιών) και λεκτικών και οπτικών αναπαραστάσεων. Η παιχνιδιοποίηση αποτελεί τον πυρήνα της εκπαιδευτικής διαδικασίας EduAR.</p>
---------------------	--------------------------	--	---

<p>Mondly VR</p>	<p>Όλες οι κύριες γλώσσες</p>	<p>Το Mondly VR παρέχει ένα καθηλωτικό περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας που σας επιτρέπει να ασχοληθείτε με τη γλώσσα πιο ρεαλιστικά και διαδραστικά. Μπορείτε να εξερευνήσετε εικονικά περιβάλλοντα, να αλληλεπιδράσετε με αντικείμενα και να εξασκηθείτε σε συνομιλίες, καθιστώντας την εμπειρία εκμάθησης πιο ελκυστική και αξέχαστη. Το Mondly VR χρησιμοποιεί τεχνολογία αναγνώρισης ομιλίας, για να αξιολογεί την προφορά σας και να παρέχει άμεση ανατροφοδότηση. Αυτή η λειτουργία σας βοηθά να βελτιώσετε τις δεξιότητες ομιλίας σας και να αναπτύξετε πιο ακριβή προφορά. Σας επιτρέπει επίσης να εξερευνήσετε διαφορετικά εικονικά περιβάλλοντα που αντικατοπτρίζουν διάφορους πολιτισμούς και χώρες όπου ομιλείται η γλώσσα. Αυτή η λειτουργία παρέχει πολιτιστικό πλαίσιο, σας εκθέτει σε διαφορετικές παραδόσεις και ενισχύει την κατανόηση της γλώσσας μέσα στο πολιτιστικό της πλαίσιο. Οι εικονικές συνομιλίες στο Mondly VR σας επιτρέπουν να εξασκηθείτε σε διαλόγους της πραγματικής ζωής με εικονικούς χαρακτήρες. Αυτή η διαδραστική λειτουργία σας βοηθά να αναπτύξετε δεξιότητες συνομιλίας, να βελτιώσετε την κατανόησή σας και να αποκτήσετε αυτοπεποίθηση στη χρήση της γλώσσας σε πρακτικά σενάρια.</p>	<p>Το Mondly VR μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό εργαλείο παράλληλα με τις παραδοσιακές μεθόδους εκμάθησης γλωσσών. Προσφέρει μια μοναδική και καθηλωτική εμπειρία που συμπληρώνει τα εγχειρίδια, τα μαθήματα ήχου και άλλους πόρους, ενισχύοντας τη συνολική διαδικασία μάθησης. Ο διαδραστικός και καθηλωτικός χαρακτήρας του Mondly VR κρατά τους εκπαιδευόμενους παρακινημένους και αφοσιωμένους καθ' όλη τη διάρκεια του ταξιδιού εκμάθησης γλωσσών. Τα παιχνιδοποιημένα στοιχεία, τα ρεαλιστικά σενάρια και η άμεση ανατροφοδότηση βοηθούν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και αυξάνουν την απόλαυση της μάθησης. Να θυμάστε ότι ενώ το Mondly VR προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα, θα πρέπει να χρησιμοποιείται ως μέρος μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης εκμάθησης γλωσσών που περιλαμβάνει τακτική εξάσκηση, έκθεση σε φυσικούς ομιλητές και άλλους γλωσσικούς πόρους.</p> <p>Παρακολουθήστε: https://www.youtube.com/watch?v=LUiSutk7Wso&ab_channel=MondlybyPearson</p>
-------------------------	-------------------------------	---	--

Ελληνικά για τους πρόσφυγες	Αγγλικά, Ελληνικά	Η εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας αποτελεί πρωταρχικό στόχο για τους πρόσφυγες που ζουν στην Ελλάδα. Το "Ελληνικά για τους πρόσφυγες: Xenios Zeus" περιλαμβάνει έναν οδηγό καλωσορίσματος και υποστηρικτικό υλικό που θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με την πόλη της Θεσσαλονίκης. Ο πρωταρχικός μαθησιακός στόχος αυτού του μαθήματος είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν βασικές επικοινωνιακές δεξιότητες, χρήσιμες για την καθημερινή ζωή στην Ελλάδα (επίπεδο A1, σύμφωνα με το ΚΕΠΑ).	Μάθετε περισσότερα: https://opencourses.auth.gr/courses/ZEUS101/
------------------------------------	-------------------	---	---

Czech left behind	Τσεχική	<p>Η εφαρμογή κινητής μάθησης Czech Left Behind αποτελεί συμπλήρωμα του βιβλίου Left Behind. Το Czech Left Behind είναι μια σειρά υλικών τριών τμημάτων για τη διδασκαλία της τσεχικής ως δεύτερης γλώσσας για νέους ηλικίας 14-18 ετών. Προορίζεται για εντελώς αρχάριους και στοχεύει στην εξάσκηση του λεξιλογίου και της γραμματικής. Αποτελείται από δύο μέρη.</p> <p>1. Θέματα από το Left Back I, τα οποία καλύπτουν τη διδακτέα ύλη του εγχειριδίου και περιλαμβάνουν κοινά θέματα επικοινωνίας.</p> <p>2. Θέματα από το Levou zadný II, τα οποία είναι αφιερωμένα στο λεξιλόγιο των μαθημάτων του δημοτικού σχολείου (υπό προετοιμασία). Η εφαρμογή δεν χρησιμοποιεί καμία μετάφραση, οι ασκήσεις είναι μόνο στα τσεχικά. Επομένως, κάθε λέξη έχει έναν ορισμό, μια εικόνα και έναν ήχο. Η εφαρμογή χρησιμοποιεί ένα μορφολογικό λεξικό, το οποίο δημιουργεί τα σχήματα των λέξεων στις απαντήσεις. Οι προτάσεις και οι ερωτήσεις στις ασκήσεις αλλάζουν συνεχώς ως αποτέλεσμα, και η επαναλαμβανόμενη χρήση της εφαρμογής δεν είναι βαρετή.</p>	<p>Το ετήσιο πρόγραμμα συνδυάζει τη διδασκαλία της τσεχικής γλώσσας ως δεύτερης γλώσσας με τη διδασκαλία βασικών θεμάτων από τέσσερα μαθήματα που συνήθως διδάσκονται στο δημοτικό σχολείο για συνολικά 1.140 ώρες ετησίως. Αυτό αυξάνει τις πιθανότητες επιτυχίας των μαθητών στις εισαγωγικές εξετάσεις και, κυρίως, διευκολύνει τη μετάβασή τους στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στην Τσεχική Δημοκρατία. Το Left Behind I (2018) περιλαμβάνει: μια διδακτέα ύλη επικεντρωμένη στη ζωή των εφήβων, 12 βασικά θέματα επικοινωνίας στα επίπεδα A1-A2, εξάσκηση στην ανάγνωση, τη γραφή, την ομιλία και την ακρόαση, μια εισαγωγή στην τσεχική πραγματικότητα, πολλές δραστηριότητες για την εξάσκηση της προφοράς, πολλές εικονογραφίες, μοντέρνο και ξεκάθαρο σχεδιασμό.</p>
--------------------------	---------	---	---

WocaBee	<p>Τσέχικα, σλοβακικά, γερμανικά, ουκρανικά, αγγλικά, ισπανικά, γαλλικά, πολωνικά, ουγγρικά, κροατικά</p>	<p><u>Εκπαίδευση WocaBee για εκπαιδευτικούς:</u> https://wocabee.app/app/edu/2022-03-31/stream/?lang=CZ&token=WB_VIP_asSV7Wqax9</p>	<p>Το WocaBee είναι μια νέα εφαρμογή που βοηθά σημαντικά τους εκπαιδευόμενους να μάθουν το λεξιλόγιο οποιασδήποτε ξένης γλώσσας γρήγορα, εύκολα και αποτελεσματικά. Ο δάσκαλος διαχειρίζεται την τάξη και προσθέτει πακέτα λέξεων, για παράδειγμα, μία ή δύο φορές την εβδομάδα. Οι εκπαιδευόμενοι εξασκούνται στο λεξιλόγιο με τη μορφή εργασιών για το σπίτι. Ο δάσκαλος μπορεί να δει ποιος έχει ολοκληρώσει την εργασία για το σπίτι και ποιες λέξεις είναι δύσκολες για τον μαθητή να μάθει.</p> <p>Οφέλη: Δεν χρειάζεται να εγκαταστήσετε τίποτα. Λειτουργεί σε οποιαδήποτε συσκευή (τηλέφωνο, tablet, υπολογιστή).</p> <p>Χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη. Ο χρήστης παίζει και μαθαίνει ταυτόχρονα. Η εφαρμογή μπορεί επίσης να διαβάσει τις λέξεις (προφορά).</p>
Αποστολές	<p>Αραβικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Χίντι, Κορεάτικα, Πορτογαλικά, Ρωσικά, Ισπανικά, Τσεχικά, Ουαλικά, Ιαπωνικά</p>	<p>Το Google Cardboard είναι ένα HMD (Head Mounted Display) που προσαρμόζεται στο κεφάλι του χρήστη και είναι υπεύθυνο για τη βύθιση του χρήστη στον προσομοιωμένο κόσμο μέσω των ψηφιακών αναπαραστάσεων που προβάλλονται από το smartphone. Στο εσωτερικό του Cardboard υπάρχουν δύο οπτικοί φακοί, οι οποίοι δημιουργούν την απαραίτητη αίσθηση βάθους, ενώ δύο μαγνήτες είναι υπεύθυνοι για την ενεργοποίηση των αισθητήρων αφής του τηλεφώνου, επιτρέποντας μια μορφή διαδραστικότητας.</p>	<p>Όσον αφορά τις γνωστικές επιδράσεις αυτού του μέσου, υπήρξε οριακή βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών που διδάχθηκαν με τη βοήθεια της εικονικής πραγματικότητας, σε σχέση με εκείνους που διδάχθηκαν χωρίς αυτήν, επιβεβαιώνοντας ότι έχει τα στοιχεία για να ξεχωρίσει ως ένα ευεργετικό εργαλείο μάθησης. Η VR επέτρεψε στους εκπαιδευόμενους να οπτικοποιήσουν τις νέες πληροφορίες και τους βοήθησε να κατασκευάσουν τα απαραίτητα υποσυνείδητα πρότυπα που απαιτούνται για να μετατρέψουν τη θεωρία σε ουσιαστική γνώση.</p>

Welcome	Αγγλικά, ελληνικά, γερμανικά, αραβικά, ισπανικά, γαλλικά, καταλανικά	Το WELCOME θα παραδώσει μια πλατφόρμα βασισμένη σε κινητές συσκευές, η οποία θα διευκολύνει την αλληλεπίδραση των υπηκόων τρίτων χωρών με εικονικούς πράκτορες και μια λύση βασισμένη σε επιτραπέζιο υπολογιστή για την υποστήριξη των αρχών. Το WELCOME θα επιτύχει σημαντικές επιπτώσεις σε διάφορους τομείς, μεταξύ άλλων: <ul style="list-style-type: none"> • Ποιότητα των πρακτικών υποδοχής και ενσωμάτωσης των πολιτών τρίτων χωρών • Προστασία των ευάλωτων ομάδων της κοινωνίας μας • Αποτελεσματικότητα των δημόσιων διοικήσεων για τη διαχείριση της υποδοχής/ενσωμάτωσης των πολιτών τρίτων χωρών • Λύσεις για έξυπνους προσωπικούς βοηθούς και προπονητές συνομιλίας 	Το WELCOME θα επικυρώσει την αναπτυχθείσα πλατφόρμα στο σύνολό της καθώς και κάθε μια από τις τεχνολογίες της μέσω τριών διαφορετικών περιπτώσεων χρήσης: <ul style="list-style-type: none"> ο Υποδοχή και προσανατολισμός των πολιτών τρίτων χωρών ο Ενσωμάτωση των πολιτών τρίτων χωρών ο Υποστήριξη των πολιτών τρίτων χωρών που ζουν στη χώρα υποδοχής Και στις τρεις περιπτώσεις χρήσης, οι αρχές θα διαθέτουν στοχευμένες τεχνολογίες υποστήριξης αποφάσεων.
Lingo deer	Αγγλικά, γερμανικά, πορτογαλικά, ισπανικά, γαλλικά, κινέζικα, ιαπωνικά, κορεάτικα, κινέζικα	Ο ιστότοπος και οι εφαρμογές για κινητά για το πρόγραμμα αυτοδιδασκαλίας LingoDeer προσφέρουν δωρεάν και επί πληρωμή μαθήματα σε 10 διαφορετικές γλώσσες. Ο Wang Zhulong, ο δημιουργός του ChineseSkill, εγκαινίασε το LingoDeer, το οποίο λειτουργεί στο Πεκίνο και το Χονγκ Κονγκ. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί σύντομα, παιχνοδομημένα μαθήματα, διαδραστικά κουίζ, γραπτές εξηγήσεις, ήχο και γραφικά για να διδάξει στους χρήστες το αλφάβητο, τη γραμματική και το λεξιλόγιο.	Παρόλο που το Lingodeer είναι λιγότερο γνωστό από ορισμένες άλλες εφαρμογές εκμάθησης γλωσσών, εξακολουθεί να είναι ανώτερο από τις περισσότερες από αυτές όσον αφορά την ποιότητα και το κόστος. Ολοκληρώνοντας μια μεγάλη ποικιλία ασκήσεων, θα έχετε άφθονη γλωσσική πρακτική. Σας παρέχει επίσης αρκετές ευκαιρίες να αξιολογήσετε αυτά που έχετε μάθει και πολλές γραμματικές επεξηγήσεις. Συνολικά, είναι μία από τις καλύτερες μεθόδους για την έναρξη μιας διαδικασίας εκμάθησης γλωσσών. <p>Μάθετε περισσότερα:</p> <p>https://www.lingodeer.com/learn-languages/en/es/learn-english-online</p>

--	--	--	--

Πίνακας 1: Εργαλειοθήκη βέλτιστων πρακτικών XR

2.2 ΕΡΓΑΛΕΙΟ VR

Το Oculus Quest είναι ένα ακουστικό εικονικής πραγματικότητας (VR) που αναπτύχθηκε από την Oculus, ένα τμήμα του Facebook. Κυκλοφόρησε για πρώτη φορά τον Μάιο του 2019 και έχει κερδίσει δημοτικότητα για τον αυτόνομο χαρακτήρα του, που σημαίνει ότι δεν απαιτεί υπολογιστή ή εξωτερικούς αισθητήρες για να λειτουργήσει. Το Quest προσφέρει καθηλωτικές εμπειρίες VR με τους ενσωματωμένους αισθητήρες και τις δυνατότητες παρακολούθησης, επιτρέποντας στους χρήστες να κινούνται ελεύθερα σε εικονικά περιβάλλοντα. Διαθέτει δύο χειριστήρια χειρός για την αλληλεπίδραση με τον εικονικό κόσμο και προσφέρει ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών και εφαρμογών μέσω του Oculus Store. Επιπλέον, το Oculus Quest 2, διάδοχος του αρχικού Quest, κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 2020 με βελτιωμένες προδιαγραφές και χαρακτηριστικά.

Ακολουθούν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες σχετικά με το προϊόν:

Σχεδιασμός και εμφάνιση: Το Oculus Quest έχει κομψό και συμπαγή σχεδιασμό, με το σετ ακουστικών και την υπολογιστική ισχύ ενσωματωμένα σε μία συσκευή. Διαθέτει οθόνη OLED υψηλής ανάλυσης με ανάλυση 1832 x 1920 pixels ανά μάτι, παρέχοντας μια ευκρινή και καθαρή οπτική εμπειρία.

Παρακολούθηση και τηλεχειριστήρια: Αυτό σημαίνει ότι χρησιμοποιεί ενσωματωμένους αισθητήρες και κάμερες για να παρακολουθεί τις κινήσεις του χρήστη στον πραγματικό κόσμο, επιτρέποντάς του να κινείται ελεύθερα στο εικονικό περιβάλλον. Διατίθεται με δύο χειριστήρια χειρός που παρέχουν διαισθητική και ακριβή εισαγωγή για την αλληλεπίδραση με εικονικά αντικείμενα.

Περιεχόμενο και λογισμικό: Το Oculus Quest προσφέρει ένα ευρύ φάσμα περιεχομένου εικονικής πραγματικότητας μέσω του Oculus Store. Αυτό περιλαμβάνει παιχνίδια, εμπειρίες, κοινωνικές εφαρμογές και εφαρμογές πολυμέσων. Πολλοί δημοφιλείς τίτλοι VR έχουν βελτιστοποιηθεί για το Quest και νέο περιεχόμενο προστίθεται τακτικά στο κατάστημα.

Επιδόσεις και προδιαγραφές: Το Oculus Quest τροφοδοτείται από έναν επεξεργαστή Qualcomm Snapdragon 835 ή Snapdragon XR2 (ανάλογα με το μοντέλο). Διαθέτει

μνήμη RAM 4GB ή 6GB και προσφέρει διαφορετικές επιλογές αποθήκευσης, όπως 64GB ή 128GB, για την αποθήκευση παιχνιδιών και εφαρμογών. Το Quest 2, το νεότερο μοντέλο, διαθέτει βελτιωμένες προδιαγραφές, συμπεριλαμβανομένου ενός ισχυρότερου επεξεργαστή XR2, 6GB μνήμης RAM και μιας οθόνης υψηλότερης ανάλυσης.

Συνολικά, το Oculus Quest προσφέρει μια βολική και προσιτή εμπειρία VR, επιτρέποντας στους χρήστες να απολαμβάνουν καθηλωτικό περιεχόμενο χωρίς την ανάγκη για πρόσθετο υλικό. Ο αυτόνομος χαρακτήρας του και το ευρύ φάσμα των διαθέσιμων εμπειριών το έχουν καταστήσει δημοφιλή επιλογή μεταξύ των ενθουσιωδών VR. Θα χρειαστείτε αυτό το εργαλείο κατά την πρόσβαση στις ακόλουθες γλωσσικές εφαρμογές:

Mondly VR: Το Mondly είναι μια δημοφιλής εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που διαθέτει επίσης μια έκδοση VR για το Oculus Quest. Προσφέρει διαδραστικά μαθήματα γλώσσας σε εικονικά περιβάλλοντα, επιτρέποντας στους χρήστες να εξασκούνται στην ομιλία, την ακρόαση και το λεξιλόγιο με έναν πιο ελκυστικό τρόπο.

Immerse: Η Immerse είναι μια γλωσσική πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας που επιτρέπει στους χρήστες να εξασκούνται στην ομιλία με φυσικούς ομιλητές σε εικονικά σενάρια. Στόχος της είναι να παρέχει μια πιο ρεαλιστική και διαλογική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών.

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την ιστοσελίδα του εργαλείου:

<https://www.oculus.com/rift-s/>

3. Προτάσεις

Ακολουθούν 5 εργαλεία που αποφασίσαμε ότι είχαν τις καλύτερες λύσεις για τη χρήση της τεχνολογίας στην προώθηση της εκμάθησης ξένων γλωσσών. Δύο εργαλεία είναι πλήρως ενσωματωμένα στο XR και απαιτούν τη χρήση του Oculus Quest, ενώ τρία είναι γενικές εφαρμογές που επιτρέπουν την προώθηση της γλωσσομάθειας.

3.1 Mondly VR

Θα συνιστούσαμε ανεπιφύλακτα το Mondly VR ως ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εκμάθηση ξένων γλωσσών, ιδίως για τις γυναίκες που έχουν λιγότερες ευκαιρίες. Το Mondly VR παρέχει μια καθηλωτική και διαδραστική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών μέσω της εικονικής πραγματικότητας, προσφέροντας έναν μοναδικό και ελκυστικό τρόπο εκμάθησης γλωσσών.

Να γιατί το Mondly VR μπορεί να είναι μια εξαιρετική επιλογή:

Βυθιστικό περιβάλλον μάθησης: το Mondly VR επιτρέπει στους χρήστες να μπαίνουν σε εικονικά περιβάλλοντα και να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα και χαρακτήρες στη γλώσσα-στόχο. Αυτή η καθηλωτική προσέγγιση κάνει την εκμάθηση γλωσσών πιο ελκυστική, ευχάριστη και αξέχαστη.

Διαδραστικά μαθήματα: Η εφαρμογή προσφέρει διαδραστικά μαθήματα που καλύπτουν διάφορες πτυχές της εκμάθησης γλωσσών, συμπεριλαμβανομένου του λεξιλογίου, της γραμματικής και της προφοράς. Τα μαθήματα έχουν σχεδιαστεί ώστε να είναι φιλικά προς τον χρήστη και προσιτά, καθιστώντας τα κατάλληλα για μαθητές όλων των επιπέδων, από αρχάριους έως προχωρημένους.

Πρακτική συνομιλίας: το Mondly VR παρέχει ευκαιρίες στους εκπαιδευόμενους να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους στην ομιλία σε εικονικές συνομιλίες. Η συμμετοχή σε διαλόγους με εικονικούς χαρακτήρες βοηθά στην οικοδόμηση αυτοπεποίθησης και στη βελτίωση της ευχέρειας ομιλίας σε ένα ασφαλές και υποστηρικτικό περιβάλλον.

Εξατομικευμένη μάθηση: Η εφαρμογή προσαρμόζεται στην πρόοδο του μαθητή και ρυθμίζει ανάλογα το επίπεδο δυσκολίας. Παρέχει εξατομικευμένη ανατροφοδότηση και συστάσεις, διασφαλίζοντας ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επικεντρωθούν στους τομείς στους οποίους χρειάζονται βελτίωση.

Υποστήριξη πολλαπλών γλωσσών: συμπεριλαμβανομένων δημοφιλών γλωσσών όπως αγγλικά, ισπανικά, γαλλικά, γερμανικά και πολλά άλλα. Αυτή η ποικιλία επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να επιλέξουν τη γλώσσα που θέλουν να μελετήσουν, καθιστώντας το εργαλείο κατάλληλο για γυναίκες με διαφορετικές ανάγκες εκμάθησης γλωσσών.

Προσβάσιμο ανά πάσα στιγμή, οπουδήποτε: Με το σετ κεφαλής Oculus Quest VR, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στο Mondly VR από την άνεση του σπιτιού τους, καθιστώντας το βολικό για τις γυναίκες που μπορεί να αντιμετωπίζουν περιορισμούς ή να έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε παραδοσιακούς πόρους εκμάθησης γλωσσών.

Ενισχυτικό και περιεκτικό: Το Mondly VR προσφέρει ένα περιβάλλον μάθησης χωρίς αποκλεισμούς που μπορεί να ενδυναμώσει ιδιαίτερα τις γυναίκες που έχουν λιγότερες ευκαιρίες. Παρέχει έναν ασφαλή και υποστηρικτικό χώρο για αυτόνομη μάθηση, επιτρέποντας στις γυναίκες να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και δεξιότητες στις ξένες γλώσσες.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ η εικονική πραγματικότητα Mondly VR μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο εκμάθησης γλωσσών, θα πρέπει να χρησιμοποιείται ως συμπλήρωμα μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης εκμάθησης γλωσσών. Ο συνδυασμός εμπειριών εικονικής πραγματικότητας με άλλους πόρους, όπως εγχειρίδια, διαδικτυακά μαθήματα και πρακτική εξάσκηση στον πραγματικό κόσμο, θα προσφέρει μια ολοκληρωμένη εμπειρία εκμάθησης γλωσσών.

Συνολικά, το Mondly VR έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό και ενδυναμωτικό εργαλείο για τις γυναίκες που επιθυμούν να μάθουν ξένες γλώσσες. Ο καθηλωτικός χαρακτήρας του, τα διαδραστικά μαθήματα και η εξατομικευμένη προσέγγισή του το καθιστούν μια ελκυστική και προσιτή επιλογή, βοηθώντας τις

γυναίκες να ξεπεράσουν τα εμπόδια και να επεκτείνουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες.

3.2 ImmerseMe VR

Επί του παρόντος, το ImmerseMe παρέχει μαθησιακούς πόρους για εννέα διαφορετικές γλώσσες: Γερμανικά, ισπανικά, γαλλικά, αγγλικά, ιαπωνικά, κινέζικα, ιταλικά, ελληνικά και ινδονησιακά. Αφού ο εκπαιδευόμενος επιλέξει την επιθυμητή γλώσσα, του ζητείται να επιλέξει ένα μάθημα με επίκεντρο ένα συγκεκριμένο επικοινωνιακό σενάριο. Ενδεικτικά, διάφορες επιλογές μαθήματος είναι διαθέσιμες για τους Γερμανούς μαθητές, όπως η παραγγελία καφέ σε μια καφετέρια ή η πραγματοποίηση μιας αγοράς σε ένα κατάστημα σοκολάτας. Με την έναρξη ενός μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι παρακολουθούν ένα βίντεο που απεικονίζει μια πραγματική επικοινωνιακή κατάσταση, με τα προφορικά λόγια του συνομιλητή να εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης. Μόλις ο συνομιλητής ολοκληρώσει την ομιλία του, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επιλέξουν από διάφορες πιθανές απαντήσεις που παρουσιάζονται στο μέσο της οθόνης. Κάνοντας κλικ στο πράσινο κουμπί του μικροφώνου στο κάτω μέρος της οθόνης, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να ενεργοποιήσουν το μικρόφωνό τους. Η προφορική τους απάντηση καταγράφεται, απομαγνητοφωνείται στο κάτω μέρος της οθόνης και στη συνέχεια αξιολογείται. Εάν η προφορά τους δεν ανταποκρίνεται στα αναμενόμενα πρότυπα, πρέπει να επαναλάβουν την απάντησή τους.

Όλα τα βίντεο έχουν γυριστεί με κάμερα 360 μοιρών και έχουν καταγραφεί από την οπτική γωνία του εκπαιδευόμενου. Οι εκπαιδευόμενοι που χρησιμοποιούν έναν κανονικό υπολογιστή μπορούν να προσαρμόσουν την προβολή τους με το ποντίκι τους για να εξερευνήσουν το περιβάλλον τους. Όσοι χρησιμοποιούν γυαλιά εικονικής πραγματικότητας βιώνουν μια ακόμη πιο ζωντανή αναπαράσταση της κατάστασης, καθώς η αλλαγή του βλέμματός τους μεταβάλλει την προοπτική της σκηνής. Ωστόσο, το ImmerseMe αντιμετωπίζει ορισμένες προκλήσεις. Δεν είναι βέβαιο αν μπορεί να επιτευχθεί επαρκής εστίαση στο νόημα στις εργασίες, καθώς οι εκπαιδευόμενοι ενδέχεται να δίνουν προτεραιότητα στη μορφή έναντι του νοήματος. Το σύστημα δυσκολεύεται επίσης να παρέχει ακριβή ανατροφοδότηση και αυτόματη διάγνωση

των λαθών προφοράς. Η μεταγραφή της τεχνολογίας αναγνώρισης φωνής δεν είναι σταθερά ακριβής, παραλείποντας περιστασιακά λέξεις και αξιολογώντας ανακριβώς τις σκόπιμα λανθασμένες προφορές. Κατά συνέπεια, η ανατροφοδότηση που προσφέρεται είναι ελλιπής και η αξιολόγηση της προφοράς παραμένει ασαφής.

Η αυθεντικότητα είναι μια βασική πτυχή, με τον σχεδιασμό του ImmerseMe να στοχεύει στην προσομοίωση των αλληλεπιδράσεων του πραγματικού κόσμου με τους φυσικούς ομιλητές. Οι εργασίες είναι συγκεκριμένες για διαφορετικές καταστάσεις και τα βίντεο καταγράφονται με φυσικό ρυθμό ομιλίας. Παρόλα αυτά, η αυθεντικότητα των εργασιών παρουσιάζει ορισμένες ελλείψεις. Οι χρήστες δεν απαιτείται απαραίτητα να κατανοούν το προφορικό περιεχόμενο, καθώς μπορούν να βασίζονται σε μεταγραφές και μεταφράσεις. Το σταθερό σύνολο επιλογών απάντησης περιορίζει την πρακτική της παραγωγής γνήσιων απαντήσεων, ενθαρρύνοντας ενδεχομένως τους εκπαιδευόμενους να διαβάζουν απλώς από την οθόνη. Αυτή η προσέγγιση μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση της προφοράς, αλλά δεν συμβάλλει στην ενίσχυση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Οι ενδιάμεσοι και προχωρημένοι μαθητές, ειδικότερα, χρειάζονται ευκαιρίες για να συμμετάσχουν σε διαπραγματεύσεις του νοήματος, καθώς αυτό προτρέπει στην παραγωγή ακριβέστερων εκφωνήσεων που μοιάζουν με τον στόχο.

Το ακουστικό εικονικής πραγματικότητας Immerse είναι μια οικονομική επιλογή για όσους θέλουν να βουτήξουν στον κόσμο της κινητής εικονικής πραγματικότητας. Η προσιτή τιμή του και η παρορμητική αγορά του το καθιστούν μια ελκυστική επιλογή για άτομα που μπορεί να μην είχαν αρχικά ενδιαφερθεί για την εικονική πραγματικότητα. Ενώ μοιράζεται ομοιότητες με το Google Cardboard, το Immerse VR (λειτουργεί στα Oculus Go, Oculus Quest 1/2, Oculus Rift, HTC Vive/Vive Pro, HTC Vive Focus και Pico) προσφέρει μια ελαφρώς βελτιωμένη εμπειρία.

Ωστόσο, το Immerse VR έχει ορισμένους περιορισμούς που μειώνουν τη συνολική λειτουργικότητά του. Ένα σημαντικό μειονέκτημα είναι η αδυναμία πρόσβασης στη συσκευή, ενώ αυτή βρίσκεται μέσα στο σετ κεφαλής. Οι χρήστες πρέπει να ανοίγουν επανειλημμένα το σετ κεφαλής, για να κάνουν ρυθμίσεις ή να αλληλεπιδράσουν με το τηλέφωνο ή τις εφαρμογές. Επιπλέον, η περιορισμένη συμβατότητα με χειριστήρια

Bluetooth περιορίζει τον αριθμό των εφαρμογών και των παιχνιδιών που μπορούν να απολαμβάνονται πλήρως. Ένα άλλο μειονέκτημα είναι ότι το σετ ακουστικών δεν φιλοξενεί γυαλιά, με αποτέλεσμα οι χρήστες να πρέπει να αφαιρούν τα γυαλιά τους και ενδεχομένως να προκαλείται καταπόνηση των ματιών μετά από παρατεταμένες περιόδους. Ο σχεδιασμός του Immerse VR Headset, με το μεγάλο μαύρο κουτί που προεξέχει από το πρόσωπο, μπορεί να μην αρέσει σε όλους. Μπορεί να φαίνεται άβολο, ιδίως όταν χρησιμοποιείται σε δημόσιες τοποθεσίες όπου οι άλλοι μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία VR. Ενώ απομονώνει τον χρήστη από το περιβάλλον, κάτι που μπορεί να είναι ευεργετικό για την εμβύθιση, δημιουργεί επίσης μια αποσύνδεση από τους άλλους.

Η Immerse Education Ltd. έχει λάβει πολλές θετικές κριτικές από ικανοποιημένους συμμετέχοντες. Οι εκπαιδευόμενοι έχουν επαινέσει το πρόγραμμα για την εκπαιδευτική του ποιότητα, τους υποστηρικτικούς μέντορες και την ευκαιρία να συνδεθούν με συνομηλίκους από όλο τον κόσμο. Πολλοί χρήστες εξέφρασαν την εκτίμησή τους για το πρόγραμμα υποτροφιών Immerse Education, το οποίο τους παρείχε μια ευκαιρία με έκπτωση, για να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την πορεία τους στο κολέγιο μέσω ενός διαγωνισμού έκθεσης. Βρήκαν την εμπειρία ωφέλιμη και διαφωτιστική. Άλλοι συνέστησαν ανεπιφύλακτα το Immerse Education, τονίζοντας την ευκαιρία να δημιουργήσουν μόνιμες φιλίες με φοιτητές από διαφορετικές χώρες. Εξήραν το καλά προετοιμασμένο ακαδημαϊκό πρόγραμμα σπουδών, σχεδιασμένο από κορυφαίους καθηγητές, το οποίο έκανε τη μάθηση περιεκτική και ευχάριστη. Οι φοιτητές μοιράστηκαν τις θετικές τους εμπειρίες, τονίζοντας τα ακαδημαϊκά απαιτητικά μαθήματα και την παροχή εξαιρετικών πληροφοριών από τους καθηγητές, που βοήθησαν στη διεύρυνση των γνώσεών τους. Τόνισαν επίσης την προσιότητα και τη φιλικότητα των μεντόρων, καθώς και τη δυνατότητα για δια βίου φιλίες με φοιτητές από διαφορετικά υπόβαθρα. Ορισμένοι περιέγραψαν το χρόνο τους με την Immerse Education ως ένα εξαιρετικό πρόγραμμα γεμάτο με πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης και υποστήριξης. Οι συμμετέχοντες στο διαδικτυακό ερευνητικό πρόγραμμα Oxbridge εξέφρασαν την ευγνωμοσύνη τους και δήλωσαν ότι το πρόγραμμα ξεπέρασε τις προσδοκίες τους, θεωρώντας το μια ανώτερη εναλλακτική λύση σε σχέση με την παραδοσιακή σχολική διδασκαλία. Άλλοι αξιολογητές ανέφεραν πως η

Immerse Education τους έκανε χαρούμενους με τη διοργάνωση ενός διαγωνισμού έκθεσης, δείχνοντας την εκτίμησή τους για τις πρωτοβουλίες και τη δέσμευση του προγράμματος. Σε γενικές γραμμές, οι χρήστες προβληματίστηκαν για το εικονικό πρόγραμμα, αναγνωρίζοντας ότι παρά το γεγονός ότι ήταν μια πρωτόγνωρη εμπειρία, μπόρεσαν να μάθουν πολλά και να συνδεθούν με μαθητές από όλο τον κόσμο. Αρκετοί αξιολογητές επαίνεσαν την Immerse Education για την εξειδικευμένη διδακτική της προσέγγιση, η οποία στόχευε στο να διεγείρει περαιτέρω έρευνα αντί να παρέχει απλές απαντήσεις.

3.3 Εφαρμογή Mondly

Το Mondly είναι μια εξαιρετική εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που προσφέρει ένα ευρύ φάσμα χαρακτηριστικών και πλεονεκτημάτων που μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελές για τις γυναίκες σε διάφορες καταστάσεις. Ακολουθούν οι λόγοι για τους οποίους πιστεύουμε ότι το Mondly μπορεί να αποτελέσει μια εξαιρετική επιλογή:

Προσβασιμότητα και ευελιξία: Το Mondly επιτρέπει στους χρήστες να μαθαίνουν γλώσσες με τον δικό τους ρυθμό και τη δική τους ευκολία. Η πρόσβαση μπορεί να γίνει από κινητή συσκευή, παρέχοντας ευελιξία στις γυναίκες που μπορεί να έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε παραδοσιακούς πόρους εκμάθησης γλωσσών ή έχουν πολυάσχολο πρόγραμμα.

Φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον εργασίας: Η εφαρμογή προσφέρει μια φιλική προς τον χρήστη διεπαφή που είναι εύκολη στην πλοήγηση και την κατανόηση. Αυτό την καθιστά προσιτή σε μαθητές όλων των επιπέδων, συμπεριλαμβανομένων των αρχάριων που μπορεί να είναι νέοι στην εκμάθηση γλωσσών.

Διαδραστικά μαθήματα: το Mondly παρέχει διαδραστικά γλωσσικά μαθήματα που εμπλέκουν τους χρήστες σε διάφορες ασκήσεις και δραστηριότητες. Αυτή η διαδραστική προσέγγιση βοηθά στη διατήρηση των γνώσεων, στην ενίσχυση της κατανόησης και στην ανάπτυξη πρακτικών γλωσσικών δεξιοτήτων.

Εκτεταμένες γλωσσικές επιλογές: το Mondly υποστηρίζει μια μεγάλη ποικιλία γλωσσών, καλύπτοντας τις σημαντικότερες γλώσσες που ομιλούνται παγκοσμίως.

Αυτή η ευρεία επιλογή γλωσσών διασφαλίζει ότι οι γυναίκες μπορούν να βρουν τη γλώσσα που θέλουν να μάθουν, καθιστώντας την κατάλληλο για ποικίλες ανάγκες εκμάθησης γλωσσών.

Τεχνολογία αναγνώρισης ομιλίας: το Mondly χρησιμοποιεί τεχνολογία αναγνώρισης ομιλίας, για να προσφέρει ανατροφοδότηση προφοράς και να βελτιώσει τις δεξιότητες ομιλίας. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στις γυναίκες να εξασκούν την προφορά τους σε ένα υποστηρικτικό και μη επικριτικό περιβάλλον.

Παιχνιδοποιημένη μάθηση: Η εφαρμογή ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδοποίησης για να κάνει την εκμάθηση γλωσσών ευχάριστη και ελκυστική. Προσφέρει ανταμοιβές, προκλήσεις και παρακολούθηση της προόδου, τα οποία μπορούν να παρακινήσουν τις γυναίκες να παραμείνουν αφοσιωμένες και να επιτύχουν τους στόχους τους στην εκμάθηση γλωσσών.

Πολιτιστικές γνώσεις: το Mondly δεν επικεντρώνεται μόνο στη γλωσσική επάρκεια, αλλά παρέχει επίσης πολιτιστικές γνώσεις σχετικά με τη γλώσσα-στόχο. Αυτή η πτυχή μπορεί να είναι ιδιαίτερα επωφελής για τις γυναίκες που ενδιαφέρονται να κατανοήσουν διαφορετικούς πολιτισμούς και να διευρύνουν την κοσμοθεωρία τους.

Εξατομικευμένη μάθηση: Η εφαρμογή προσφέρει εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες, προσαρμοζόμενη στην πρόοδο, τα ενδιαφέροντα και τις προτιμήσεις του χρήστη. Αυτή η εξατομικευμένη προσέγγιση διασφαλίζει ότι οι γυναίκες λαμβάνουν προσαρμοσμένο περιεχόμενο εκμάθησης γλωσσών που ανταποκρίνεται στις ατομικές τους ανάγκες.

Λειτουργία εκτός σύνδεσης: Το Mondly προσφέρει μια λειτουργία εκτός σύνδεσης, επιτρέποντας στους χρήστες να κατεβάζουν μαθήματα και να εξασκούνται στις γλώσσες ακόμη και χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο. Αυτή η λειτουργία μπορεί να είναι επωφελής για τις γυναίκες που έχουν περιορισμένη ή αναξιόπιστη πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Προσιτό: το Mondly παρέχει δωρεάν πρόσβαση σε ορισμένες λειτουργίες και προσφέρει προσιτές επιλογές συνδρομής για να ξεκλειδώσετε πρόσθετο περιεχόμενο και προηγμένες λειτουργίες. Αυτή η δομή τιμολόγησης το καθιστά

προσιτό για τις γυναίκες που αντιμετωπίζουν οικονομικούς περιορισμούς ή περιορισμένους πόρους.

Εν κατακλείδι, το Mondly ως εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών συνιστάται για γυναίκες με λιγότερες ευκαιρίες. Η προσβασιμότητα, η φιλική προς τον χρήστη διεπαφή, τα διαδραστικά μαθήματα, οι εκτεταμένες γλωσσικές επιλογές, η παιχνιδοποιημένη εκμάθηση και οι πολιτιστικές γνώσεις το καθιστούν ένα πολύτιμο εργαλείο για την αποτελεσματική και άνετη εκμάθηση ξένων γλωσσών.

3.4 Babbel

Το Babbel είναι μια εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών με πολλά θετικά χαρακτηριστικά, που την καθιστούν ένα πολύτιμο εργαλείο για τους όσους ενδιαφέρονται να μάθουν μια νέα γλώσσα. Από τη πληθώρα μαθημάτων που προσφέρει, ξεχωρίζουν τα καλά σχεδιασμένα μαθήματα ισπανικών και γαλλικών, τα οποία παρέχουν μια καθηλωτική εμπειρία μάθησης με προσεκτικά επιλεγμένο λεξιλόγιο και διαλόγους βασισμένους σε πραγματικές καταστάσεις. Τα μαθήματα ενσωματώνουν συνομιλίες με φυσικό ήχο, καθιστώντας τη διαδικασία εκμάθησης ιδιαίτερα ελκυστική. Τα μαθήματα Ιταλικών χαρακτηρίζονται επίσης για την ποιότητα και τη χρησιμότητά τους. Η διαβάθμιση δυσκολίας είναι ισορροπημένη, επιτρέποντας στους μαθητές να προχωρούν σταδιακά από το εύκολο στο δύσκολο περιεχόμενο. Το λεξιλόγιο είναι προσεκτικά επιλεγμένο, εστιάζοντας σε καθημερινές καταστάσεις και επιτρέποντας στους μαθητές να αποκτήσουν χρήσιμες γλωσσικές δεξιότητες. Η επανάληψη των φράσεων εντός των μαθημάτων συμβάλλει στην απομνημόνευση και στην αποτελεσματικότερη μάθηση. Η επιλογή "speaker" είναι ιδιαίτερα χρήσιμη, επιτρέποντας στους μαθητές να ακούνε τις λέξεις ή φράσεις επανειλημμένα πριν μεταβούν σε επόμενο επίπεδο. Οι ενότητες κατανόησης, ωθούν τους μαθητές να σκέφτονται στη γλώσσα-στόχο χωρίς να βασίζονται σε μεταφράσεις. Η εφαρμογή Babbel χρησιμοποιεί τεχνικές ενισχυμένης μάθησης, έχοντας ως προαπαιτούμενο οι μαθητές να κατακτήσουν το υλικό πριν προχωρήσουν. Αυτή η προσέγγιση βοηθά τους μαθητές να συγκεντρώνονται και αποτρέπει τις μηχανικές απαντήσεις από πλευράς τους. Η πρόσθετη ενότητα επανάληψης στο τέλος των μαθημάτων ενισχύει περαιτέρω τη μάθηση. Η εφαρμογή είναι φιλική προς τον χρήστη, με απλή διεπαφή

και εύκολη πλοήγηση. Το χαμηλό της κόστος, ειδικά για μαθήματα με ποιοτικό περιεχόμενο, είναι μια value for money επιλογή για όσους μαθητές έχουν περιορισμένο προϋπολογισμό. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη για κινητά, με απρόσκοπτο συγχρονισμό σε συσκευές Apple και Android, επιτρέποντας τη μάθηση εν κινήσει. Ένα από τα χαρακτηριστικά που ξεχωρίζει το Babbel είναι τα podcasts του, τα οποία προσφέρουν αδιάλειπτη ακρόαση στη γλώσσα-στόχο. Αυτή η καθηλωτική εμπειρία ακρόασης επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν μια βαθύτερη σύνδεση με τη γλώσσα. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι τα podcasts είναι διαθέσιμα μόνο στα ισπανικά, γαλλικά, γερμανικά και ιταλικά.

Παρά τα θετικά στοιχεία του Babbel, υπάρχουν ορισμένα μειονεκτήματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Η κατανομή των μαθημάτων σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας είναι άνιση, με τη μεγαλύτερη έμφαση να δίνεται στους αρχάριους και τους μέσους μαθητές. Οι προχωρημένοι μαθητές μπορεί να βρουν απογοητευτική αυτή την έλλειψη περιεχομένου για το επίπεδό τους, ενώ σε ορισμένες γλώσσες μπορεί να μην υπάρχει καν ενότητα για προχωρημένους. Ένας ακόμη περιορισμός του Babbel είναι η εστίασή του στο λεξιλόγιο και τη γραμματική, χωρίς να δίνεται έμφαση σε τριβή με τη γλώσσα-στόχο και σε πραγματικές καταστάσεις. Η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας απαιτεί χρόνο με αυτή, ενώ η ακρόαση υλικού είναι πολύ χρήσιμη. Τα περισσότερα μαθήματα, αν εξαιρέσει κανείς τα ισπανικά και τα γαλλικά, δεν προετοιμάζουν επαρκώς τους μαθητές για συνομιλίες στον πραγματικό κόσμο. Η έλλειψη φυσικής αλληλεπίδρασης και ευκαιριών ομιλίας περιορίζει την πρόοδο και μπορεί να οδηγήσει σε στασιμότητα. Ένα άλλο μειονέκτημα είναι η ανομοιογένεια στην ποιότητα και τη συνοχή μεταξύ των γλωσσών. Ορισμένες γλώσσες έχουν εκτεταμένο περιεχόμενο με σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια, ενώ άλλες μοιάζουν ημιτελείς ή προσφέρουν περιορισμένη πρόοδο. Οι διαδραστικές ασκήσεις μέσα στα μαθήματα μπορεί να μην είναι ευχάριστες για όλους, καθώς μπορεί να επιβραδύνουν το ρυθμό και να γίνουν μονότονες. Οι ασκήσεις πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωσης κενών και αντιστοίχισης μπορεί να φαίνονται βαρετές και να αποθαρρύνουν τους μαθητές. Ορισμένοι αφηγητές μπορεί να απογοητεύσουν τους αρχάριους, καθώς η ομιλία τους μπορεί να ακούγεται αφύσικη ή ασαφής, καθιστώντας δύσκολη την κατανόηση και την πρόοδο κατά τη συμπλήρωση των

κενών. Τα τεχνικά προβλήματα, όπως η αργή φόρτωση του περιεχομένου και τα περιστασιακά προβλήματα με το κουμπί " Continue ", μπορεί να διαταράξουν την εμπειρία μάθησης και να προκαλέσουν την επανεκκίνηση των μαθημάτων. Τέλος, η πολιτική τιμολόγησης της εφαρμογής θα μπορούσε να είναι καλύτερη, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορές στην ποιότητα μεταξύ των γλωσσών. Θα ήταν ωφέλιμο για το Babbel να εξετάσει το ενδεχόμενο προσαρμογής της τιμολόγησης ανάλογα με την ποιότητα των παρεχόμενων μαθημάτων, ώστε να παρέχεται μια πιο δίκαιη εμπειρία για όλους τους χρήστες.

Εν κατακλείδι, το Babbel είναι μια εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών με πολλά θετικά χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένων των καλά σχεδιασμένων μαθημάτων, των κατάλληλων επιπέδων δυσκολίας, των ενισχυμένων τεχνικών εκμάθησης και της φιλικής προς το χρήστη διεπαφής. Ωστόσο, υπάρχουν περιορισμοί που πρέπει να ληφθούν υπόψη, όπως η άνιση κατανομή των μαθημάτων ανάμεσα στα επίπεδα δυσκολίας, η έλλειψη εμβάθυνσης σε κάποιες από αυτές, οι ασυνέπειες στην ποιότητα των μαθημάτων μεταξύ των γλωσσών, οι λιγότερο ευχάριστες διαδραστικές ασκήσεις και τα τεχνικά προβλήματα.

3.5 Rosetta Stone

Το Rosetta Stone είναι μια εφαρμογή εκμάθησης γλωσσών που ξεχωρίζει χάρη στην καθηλωτική προσέγγισή μάθησης που προσφέρει. Το κύριο χαρακτηριστικό της είναι τα ολοκληρωμένα γλωσσικά μαθήματα, τα οποία καλύπτουν διάφορα θέματα από τα πιο βασικά μέχρι τα πιο σύνθετα. Τα μαθήματα χρησιμοποιούν μια μοναδική μέθοδο που «βυθίζει» τους μαθητές στη γλώσσα από την αρχή. Παρόμοια με τον τρόπο που μαθαίνουν τα παιδιά, οι χρήστες ακούνε λέξεις και φράσεις ενώ κοιτούν τις αντίστοιχες εικόνες για να συμπεράνουν τη σημασία τους. Αυτή η ενεργητική μαθησιακή προσέγγιση ενθαρρύνει τη βαθύτερη εμπλοκή σε σύγκριση με την παθητική απομνημόνευση. Για να εξυπηρετήσει τους μαθητές που ίσως βρίσκουν την πλήρη «εμβύθιση» άβολη, το Rosetta Stone έχει εισαγάγει ενσωματωμένες μεταφράσεις στα μαθήματά του. Ενώ η έμφαση εξακολουθεί να δίνεται στην ανεξάρτητη εύρεση λέξεων και φράσεων, οι μαθητές μπορούν τώρα να έχουν

πρόσβαση στις μεταφράσεις πατώντας και κρατώντας πατημένη μια εικόνα. Αυτή η προσθήκη ενισχύει την προσβασιμότητα των μαθημάτων και παρέχει υποστήριξη όταν χρειάζεται. Η εφαρμογή προσφέρει επίσης πρόσθετες λειτουργίες που συνεπικουρούν τα βασικά μαθήματα. Οι ασκήσεις *Seek & Speak* επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να εξασκούνται στη γλώσσα-στόχο εκτός του βασικού προγράμματος σπουδών. Φωτογραφίζοντας αντικείμενα γύρω από το σπίτι τους, οι μαθητές συμμετέχουν σε συζητήσεις που έχουν δημιουργηθεί από το Rosetta Stone. Αυτή η διαδραστική εξάσκηση συμβάλλει στη βελτίωση της απομνημόνευσης του λεξιλογίου και παρέχει μια πιο ελκυστική μαθησιακή εμπειρία.

Η λειτουργία του *Phrasebook* εμφανίζει κοινές λέξεις και φράσεις, επιτρέποντας στους μαθητές να ακούσουν τις προφορές των φυσικών ομιλητών. Αν και είναι χρήσιμο για την επανάληψη του λεξιλογίου και την εξάσκηση στην προφορά, η λειτουργία του είναι κάπως περιορισμένη. Άλλες λειτουργίες, όπως το *Seek & Speak* και οι *Stories*, παρέχουν πιο αποτελεσματικούς τρόπους εκμάθησης και εξάσκησης του λεξιλογίου. Ένα από τα πιο χρήσιμα χαρακτηριστικά του Rosetta Stone είναι το *Stories*. Οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν, να ακούσουν, ακόμα και να ηχογραφήσουν τον εαυτό τους να διαβάζει μικρές ιστορίες στη γλώσσα-στόχο. Αυτό το χαρακτηριστικό προωθεί την ανάπτυξη της ευχέρειας και αυξάνει σταδιακά την πολυπλοκότητα, καθώς οι μαθητές προχωρούν στο μάθημα. Ωστόσο, το *Stories* υπολείπεται σε γλώσσες με μη λατινικά συστήματα γραφής, καθώς χρησιμοποιεί το λατινικό αλφάβητο. Το Rosetta Stone δεν διδάσκει γραφή ή ανάγνωση σε αυτές τις γλώσσες, γεγονός που μπορεί να απογοητεύσει ορισμένους μαθητές. Η χρήση του Rosetta Stone σε συνδυασμό με εφαρμογές όπως το Drops ή το Skritter μπορεί να αντιμετωπίσει αυτόν τον περιορισμό. Το Rosetta Stone προσφέρει επίσης ζωντανές συνεδρίες διδασκαλίας και ομαδική καθοδήγηση. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εξασκηθούν με ειδικούς καθηγητές γλωσσών μέσω δωρεάν εβδομαδιαίων μαθημάτων που καλύπτουν συζητήσεις, γραμματική και προφορά. Διατίθενται επίσης διαδικτυακά ιδιωτικά και ομαδικά μαθήματα με καθηγητές του Rosetta Stone. Ωστόσο, η πρόσβαση σε πολλές γλώσσες απαιτεί ατομικές συνδρομές ή συνδρομή απεριόριστων γλωσσών. Η εφαρμογή είναι φιλική προς το χρήστη και οι μαθητές

έχουν ευελιξία στην επιλογή των μαθημάτων τους. Τα πρόσθετα χαρακτηριστικά που παρέχει η εφαρμογή συμβάλλουν στην ολοκληρωμένη γλωσσική εξάσκηση.

Στα μειονεκτήματα, το Rosetta Stone στερείται πρακτικής γραφής και ορισμένοι μαθητές μπορεί να βρουν αργή την εξέλιξη των μαθημάτων. Η έμφαση δίνεται περισσότερο στην επίσημη γλώσσα παρά στην καθημερινή γλώσσα (π.χ. διάλογοι, συζητήσεις), γεγονός που θα μπορούσε να αποτελέσει μειονέκτημα για τους μαθητές που αναζητούν δεξιότητες καθημερινής επικοινωνίας.

Συνοψίζοντας, το Rosetta Stone προσφέρει μια μοναδική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών με την καθηλωτική της προσέγγιση και τα προσεκτικά σχεδιασμένα μαθήματα. Τα πρόσθετα χαρακτηριστικά της εφαρμογής ενισχύουν τη γλωσσική πρακτική, αν και θα πρέπει να ληφθούν υπόψη ορισμένοι περιορισμοί, όπως η έλλειψη πρακτικής γραφής και η αργή εξέλιξη των μαθημάτων. Συνολικά, το Rosetta Stone είναι μια φιλική προς το χρήστη εφαρμογή που μπορεί να αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο για τους μαθητές γλωσσών που αναζητούν μια καθηλωτική εμπειρία εκμάθησης γλωσσών.

4. Ξεκλειδώνοντας τις δυνατότητες στην εκμάθηση γλωσσών: Σενάρια διδασκαλίας που αξιοποιούν εργαλεία XR

Καλώς ήρθατε σε έναν κόσμο όπου η εκμάθηση γλωσσών ξεπερνά τα παραδοσιακά όρια και αγκαλιάζει τη δύναμη των τεχνολογιών της Εκτεταμένης Πραγματικότητας (XR). Σε αυτή την εισαγωγή, παρουσιάζουμε μια συλλογή καινοτόμων σχεδίων διδασκαλίας που αξιοποιούν τις δυνατότητες των εργαλείων XR για να φέρουν επανάσταση στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών.

Η κατάκτηση μιας γλώσσας ήταν πάντα μια δυναμική και πολύπλευρη διαδικασία και τώρα, με την έλευση των τεχνολογιών XR, οι εκπαιδευτικοί έχουν μια άνευ προηγουμένου ευκαιρία να βελτιώσουν τα περιβάλλοντα που μαθαίνει κανείς μια νέα γλώσσα. Μέσω της ενσωμάτωσης της Εικονικής Πραγματικότητας (VR), της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) και της Μικτής Πραγματικότητας (MR), τα

παρακάτω σενάρια παρουσιάζουν τις μετασχηματιστικές δυνατότητες των εργαλείων XR στην προώθηση της εμπλοκής, της διαδραστικότητας και της πολιτισμικής «εμβύθισης».

Βασισμένα σε εκτεταμένη έρευνα και συνεργασία με γλωσσολόγους και εκπαιδευτικούς τεχνολόγους, τα εν λόγω σχέδια διδασκαλίας έχουν σχεδιαστεί σχολαστικά, ώστε να ευθυγραμμίζονται με τις ειδικές ανάγκες μαθητών διαφορετικών γλωσσών. Με την απρόσκοπτη συγχώνευση του εικονικού και του φυσικού κόσμου, τα εργαλεία XR παρέχουν στους μαθητές αυθεντικές και πλούσιες σε περιεχόμενο γλωσσικές εμπειρίες, που είναι τόσο συναρπαστικές όσο και αποτελεσματικές.

Φανταστείτε να περπατάτε στους πολυσύχναστους δρόμους του Παρισιού, να συνομιλείτε με εικονικούς φυσικούς ομιλητές ή να εξερευνάτε αρχαία ερείπια αποκαλύπτοντας τα μυστικά ενός χαμένου πολιτισμού. Οι τεχνολογίες XR επιτρέπουν στους μαθητές να ξεφύγουν από τα όρια των παραδοσιακών αιθουσών διδασκαλίας, επιτρέποντάς τους να εξασκούν τις γλωσσικές δεξιότητες σε προσομοιωμένες καταστάσεις της πραγματικής ζωής.

Κάθε σχέδιο διδασκαλίας είναι αποτέλεσμα παιδαγωγικών αρχών, επιπέδων γλωσσομάθειας και στρατηγικών ενσωμάτωσης εργαλείων XR. Είτε είστε εκπαιδευτικός που επιδιώκει να επαναπροσδιορίσει τη διδακτική του προσέγγιση, είτε μαθητής που λαχταρά ένα δυναμικό και διαδραστικό ταξίδι εκμάθησης γλωσσών, αυτά τα σενάρια θα σας προσφέρουν έμπνευση και πρακτική καθοδήγηση.

Εξερευνώντας τα, θα ανακαλύψετε πώς τα εργαλεία XR μπορούν να διευκολύνουν τις ουσιαστικές γλωσσικές αλληλεπιδράσεις, να προωθήσουν την πολιτισμική κατανόηση και να ενισχύσουν τη γλωσσική ευχέρεια. Επιπλέον, η ενσωμάτωση των τεχνολογιών XR καλλιεργεί τον ψηφιακό γραμματισμό και εξοπλίζει τους μαθητές με βασικές δεξιότητες του 21ου αιώνα, απαραίτητες για την επιτυχία σε έναν ολοένα και πιο διασυνδεδεμένο κόσμο.

4.1 ΣΧΈΔΙΟ ΜΑΘΉΜΑΤΟΣ 1

ΒΑΣΙΚΈΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΈΣ

Διάρκεια	60 λεπτά
Λέξεις κλειδιά	εκμάθηση λεξιλογίου, πολιτιστική γνώση, τουρισμός, ελληνικά
Υλικά/Εξοπλισμός	XR και το λογισμικό με μια εικονική περιήγηση σε μια ελληνόφωνη πόλη ή ένα τουριστικό αξιοθέατο. Χάρτης της εικονικής τοποθεσίας. Ένας κατάλογος βασικού ελληνικού λεξιλογίου που σχετίζεται με τον τουρισμό και τα ταξίδια. Φύλλα εργασίας με ασκήσεις σχετικές με την εικονική περιήγηση.
Πρόσθετες σημειώσεις	Διασφαλίστε τη σωστή χρήση του εξοπλισμού XR και ενεργήστε ως συντονιστής των μαθητών κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του σχεδίου μαθήματος.

Σχέδιο μαθήματος

Στόχος του σχεδίου μαθήματος

Το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να εισάγει τους μαθητές σε βασικό ελληνικό λεξιλόγιο που σχετίζεται με τον τουρισμό και τα ταξίδια.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή (5 λεπτά):

Καλωσορίστε τους μαθητές και παρουσιάστε τους στόχους του μαθήματος.

Εξηγήστε εν συντομία την τεχνολογία XR και πώς θα χρησιμοποιηθεί στο μάθημα.

Λεξιλόγιο πριν από το μάθημα (10 λεπτά):

Δώστε στους μαθητές έναν κατάλογο με το βασικό ελληνικό λεξιλόγιο που σχετίζεται με τον τουρισμό και τα ταξίδια.

Επανεξετάστε την προφορά και τη σημασία κάθε λέξης.

Εικονική περιήγηση XR (30 λεπτά):

Δώστε στους μαθητές τη συσκευή κεφαλής XR και καθοδηγήστε τους στην εικονική περιήγηση της ελληνόφωνης πόλης ή του τουριστικού αξιοθέατου.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να αλληλεπιδρούν με το εικονικό περιβάλλον κάνοντας και απαντώντας σε ερωτήσεις στα ελληνικά, χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο που έμαθαν στο βήμα 2.

Παρακολουθήστε τη γλωσσική χρήση των μαθητών και παρέχετε ανατροφοδότηση και διορθώσεις, εφόσον χρειάζεται.

Συζήτηση μετά την ξενάγηση (5 λεπτά):

Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν την εμπειρία τους στην εικονική περιήγηση, τι τους άρεσε και τι τους δυσκόλεψε.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο που έμαθαν κατά τη διάρκεια της ξενάγησης.

Ασκήσεις σε φύλλα εργασίας (5 λεπτά):

Παρέχετε στους μαθητές φύλλα εργασίας που περιλαμβάνουν ασκήσεις σχετικές με την εικονική περιήγηση.

Επανεξετάστε τις ασκήσεις και απαντήστε σε τυχόν ερωτήσεις.

Συμπέρασμα (5 λεπτά):

Συνοψίστε τους στόχους του μαθήματος και ενθαρρύνετε τους μαθητές να συνεχίσουν να εξασκούν τις δεξιότητές τους στην ελληνική γλώσσα.

Αξιολόγηση

Η χρήση της γλώσσας από τους μαθητές κατά τη διάρκεια της εικονικής περιήγησης και η επίδοσή τους στις ασκήσεις του φύλλου εργασίας θα χρησιμοποιηθούν ως άτυπα εργαλεία αξιολόγησης για την αξιολόγηση της προόδου της γλωσσικής τους εκμάθησης. Επιπλέον, η ανατροφοδότηση και τα σχόλια των εκπαιδευομένων για το μάθημα θα χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση μελλοντικών εμπειριών εκμάθησης γλωσσών XR.

Μαθησιακά οφέλη

Τα εργαλεία XR μπορούν να προσφέρουν μια πιο ελκυστική και καθηλωτική εμπειρία για τους μαθητές, η οποία μπορεί να ενισχύσει την εκμάθηση και τη διατήρηση της γλώσσας.

Τα εργαλεία XR μπορούν να δημιουργήσουν ένα εικονικό περιβάλλον που προσομοιώνει καταστάσεις της πραγματικής ζωής, το οποίο επιτρέπει στους μαθητές να εξασκούν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετέχουν σε συζητήσεις με εικονικούς χαρακτήρες σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον ή να εξερευνήσουν έναν εικονικό κόσμο όπου μπορούν να εξασκηθούν στη χρήση της γλώσσας σε διάφορα πλαίσια.

Τα εργαλεία XR μπορούν επίσης να παρέχουν εξατομικευμένες μαθησιακές εμπειρίες για τους εκπαιδευόμενους. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τη χρήση της γλώσσας τους, η οποία μπορεί να τους βοηθήσει να εντοπίσουν περιοχές για βελτίωση και να προσαρμόσουν τη μάθησή τους ανάλογα.

Τέλος, η χρήση εργαλείων XR μπορεί να προσαρμοστεί στα επίπεδα επάρκειας και στα μαθησιακά στυλ των εκπαιδευομένων, γεγονός που μπορεί να βελτιώσει τα μαθησιακά τους αποτελέσματα.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Βελτίωση των δεξιοτήτων ακρόασης και ομιλίας των μαθητών στην ελληνική γλώσσα.
- Παροχή στους μαθητές μιας καθηλωτικής εμπειρίας XR που προσομοιώνει ένα εικονικό ταξίδι σε μια ελληνόφωνη χώρα.
- Ενίσχυση των πολιτιστικών γνώσεων και της κατανόησης του ελληνόφωνου κόσμου από τους μαθητές.

Εξωτερικοί πόροι:

Οδηγός καλωσορίσματος

<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6509>

Υποστηρικτικό υλικό

<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6515>

Πηγή: Πηγή: Ελληνικά για τους πρόσφυγες: Xenios Zeus

(<https://opencourses.auth.gr/modules/units/?course=ZEUS101&id=6509>): Xenios

Zeus

4.2 ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ 2

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ	
Διάρκεια	60 λεπτά
Λέξεις-κλειδιά	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να εισαγάγει τους μαθητές στα εργαλεία XR για την εκμάθηση γλωσσών και να τους εξοικειώσει με τα θετικά και τα όρια των νέων τεχνολογιών.
Εξοπλισμός	Συσκευές XR (ακουστικά VR, smartphones με δυνατότητα AR ή tablets), προπαρασκευασμένο περιεχόμενο XR που σχετίζεται με τη γλώσσα-στόχο (επιλέξτε ένα μάθημα από το Mondly VR ή το Mondly AR , φύλλα εργασίας ή υλικό γραφής, βιντεοπροβολέας ή οθόνη (προαιρετικά).

Σχέδιο μαθήματος

Στόχος του σχεδίου μαθήματος

Το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να εισάγει τους μαθητές στην εμπειρία μάθησης μέσω των τεχνολογιών XR. Μπορείτε να επιλέξετε είτε το Mondly VR (Εικονική Πραγματικότητα) είτε το Mondly AR (Επαυξημένη Πραγματικότητα), ανάλογα με το υλικό στο οποίο έχετε πρόσβαση. Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε θέση να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους και να χρησιμοποιούν νέες λέξεις ανάλογα το συγκείμενο, ενώ θα έχουν ένα εργαλείο XR για εξάσκηση στη γλώσσα στο σπίτι.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή (5 λεπτά):

Ξεκινήστε το μάθημα ρωτώντας τους μαθητές πώς είναι, πώς ήταν η μέρα τους κ.λ.π. με στόχο να δημιουργήσετε μια χαλαρή ατμόσφαιρα. Στη συνέχεια, ρωτήστε αν είναι εξοικειωμένοι/έχουν εμπειρία με τα εργαλεία XR για την εκμάθηση γλωσσών. Μπορείτε να συνεχίσετε εξηγώντας τι είναι τα εργαλεία XR και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της εκμάθησης γλωσσών.

Συζητήστε τα πιθανά οφέλη από τη χρήση εργαλείων XR, όπως η «εμβύθιση», η διαδραστικότητα και το πλαίσιο της πραγματικής ζωής.

Δραστηριότητα προθέρμανσης (10 λεπτά):

Πραγματοποιήστε μια σύντομη δραστηριότητα γραφής, ώστε να ενεργοποιήσετε την προϋπάρχουσα γνώση σχετικά με το θέμα που θα εξερευνήσετε με τα εργαλεία XR. Στη συνέχεια, καλέστε τους μαθητές να μοιραστούν τις σημειώσεις τους.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να μοιραστούν τις εμπειρίες, τις απόψεις ή το λεξιλόγιό τους σχετικά με το θέμα.

Παρουσίαση περιεχομένου XR (15 λεπτά):

Εισάγετε το μάθημα XR με τον Mondly που έχετε προετοιμάσει για το μάθημα - επιλέξτε την προσομοίωση VR ή την έκδοση AR.

Παρέχετε σαφείς οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης των συσκευών XR και την αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο.

Εάν χρησιμοποιείτε συσκευές VR, καθοδηγήστε τους μαθητές στη διαδικασία της σωστής χρήσης και προσαρμογής τους.

Δραστηριότητα XR (20 λεπτά):

Χωρίστε τους μαθητές σε ζεύγη ή μικρές ομάδες, εξασφαλίζοντας ότι κάθε ομάδα έχει πρόσβαση σε μια συσκευή XR. Επίσης, επιτρέψτε τους να εργαστούν μόνοι τους, αν το επιθυμούν.

Αναθέστε μια συγκεκριμένη εργασία ή δραστηριότητα σχετική με τη γλώσσα-στόχο, χρησιμοποιώντας το περιεχόμενο XR ως εργαλείο.

Για παράδειγμα, αν η γλώσσα-στόχος είναι η τσεχική και το περιεχόμενο XR είναι μια εικονική περιήγηση σε μια πόλη, δώστε οδηγίες στους μαθητές να περιγράψουν τα μέρη που επισκέπτονται χρησιμοποιώντας τη γλώσσα-στόχο ή ζητήστε τους να βρουν συγκεκριμένα αντικείμενα ή αξιοθέατα και να τα περιγράψουν.

Αναστοχασμός και συζήτηση (10 λεπτά):

Ανασυγκροτήστε τους μαθητές και διευκολύνετε μια συζήτηση σχετικά με τις εμπειρίες τους από τη χρήση των εργαλείων XR για την εκμάθηση γλωσσών.

Ενθαρρύνετέ τους να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με την αποτελεσματικότητα του XR στην εκμάθηση της γλώσσας και τις τυχόν προκλήσεις που αντιμετωπίζουν.

Συζητήστε πώς τα εργαλεία XR μπορούν να ενσωματωθούν σε μελλοντικά γλωσσικά μαθήματα και διερευνήστε πιθανές εφαρμογές σε άλλα μαθήματα.

Ανακεφαλαίωση και συμπέρασμα (5 λεπτά):

Συνοψίστε τα βασικά σημεία που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Παρέχετε τυχόν πρόσθετους πόρους ή συστάσεις στους μαθητές για να εξερευνήσουν περαιτέρω τα εργαλεία XR μόνοι τους.

Κλείστε το μάθημα με θετικό πρόσημο, τονίζοντας τα οφέλη της ενσωμάτωσης των εργαλείων XR στην εκμάθηση γλωσσών.

Σημείωση: Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι οι μαθητές έχουν πρόσβαση στις κατάλληλες συσκευές XR και ότι αυτές είναι σωστά ρυθμισμένες και λειτουργικές πριν από την έναρξη του μαθήματος. Μπορεί να ελεγχθούν το περιεχόμενο και οι συσκευές XR εκ των προτέρων για να αποφευχθούν τυχόν τεχνικά προβλήματα κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Μαθησιακά οφέλη

Η εκμάθηση μιας γλώσσας με εργαλεία XR μπορεί να προσφέρει πολλά οφέλη στους μαθητές. Ορισμένα βασικά πλεονεκτήματα είναι:

Εμβύθιση και αυθεντικότητα: Τα εργαλεία XR παρέχουν μια καθηλωτική εμπειρία που επιτρέπει στους μαθητές να αισθάνονται σαν να βρίσκονται σε ένα πραγματικό γλωσσικό περιβάλλον. Μπορούν να εξερευνήσουν εικονικούς κόσμους, να αλληλεπιδράσουν με ρεαλιστικά σενάρια και να συμμετάσχουν σε συζητήσεις με εικονικούς χαρακτήρες ή φυσικούς ομιλητές.

Ρεαλιστικό πλαίσιο και εφαρμογή στην πραγματική ζωή: Τα εργαλεία XR επιτρέπουν στους μαθητές να εφαρμόζουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε ρεαλιστικά πλαίσια. Για παράδειγμα, μπορούν να συμμετάσχουν σε εικονικές συζητήσεις, να περιηγηθούν σε εικονικά περιβάλλοντα ή να συμμετάσχουν σε προσομοιωμένες πολιτιστικές δραστηριότητες. Αυτή η προσανατολισμένη στην εφαρμογή μάθηση βοηθά στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της γλωσσικής διδασκαλίας στην τάξη και της χρήσης της γλώσσας στον πραγματικό κόσμο, προετοιμάζοντας τους μαθητές για πρακτικές γλωσσικές καταστάσεις.

Διόρθωση σφαλμάτων και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση: Τα εργαλεία XR μπορούν να παρέχουν άμεση και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση στους μαθητές, βοηθώντας τους να εντοπίζουν και να διορθώνουν τα γλωσσικά λάθη σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η έγκαιρη ανατροφοδότηση επιτρέπει μια πιο αποτελεσματική διαδικασία εκμάθησης γλωσσών, καθώς οι μαθητές μπορούν να αναλογιστούν τα λάθη τους και να κάνουν τις απαραίτητες προσαρμογές, ενώ η εμπειρία είναι ακόμα νωπή στο μυαλό τους.

Ενισχυμένη εμπλοκή και κίνητρα: Τα εργαλεία XR παρέχουν ένα διαδραστικό και δυναμικό μαθησιακό περιβάλλον που μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εμπλοκή και τα κίνητρα των μαθητών για συμμετοχή στο μάθημα. Ο πρακτικός χαρακτήρας των δραστηριοτήτων XR, όπως οι διαδραστικές προσομοιώσεις ή τα παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, διεγείρουν την ενεργό συμμετοχή, καθιστώντας τη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών πιο ευχάριστη και αξέχαστη.

Προσβασιμότητα και ευελιξία: Τα εργαλεία XR είναι προσβάσιμα μέσω διαφόρων συσκευών, όπως ακουστικά VR ή έξυπνα τηλέφωνα με δυνατότητες AR, καθιστώντας τα προσβάσιμα σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευομένων.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές αναμένεται να εξοικειωθούν με το τεχνολογικό περιβάλλον XR και να αποκτήσουν εμπειρία στο να εργάζονται με την τεχνολογία ανεξάρτητα στο σπίτι.

Εξωτερικοί πόροι

Δοκιμάστε τα εργαλεία XR προτού τα δείξετε στους μαθητές. Για μια παιχνιδοποιημένη εμπειρία εκμάθησης γλωσσών μέσω εικονικής πραγματικότητας (VR) επισκεφθείτε τη διεύθυνση <https://www.mondly.com/vr> και εγγραφείτε. Για τη εκμάθηση της γλώσσας μέσω επαυξημένης πραγματικότητας (AR) πηγαίnete στη διεύθυνση <https://www.mondly.com/ar> , κατεβάστε την εφαρμογή και εγγραφείτε.

4.3 ΣΧΈΔΙΟ ΜΑΘΉΜΑΤΟΣ 3

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ	
Διάρκεια	60 λεπτά
Λέξεις κλειδιά	XR, κοινό λεξιλόγιο, καθημερινές καταστάσεις
Υλικά/Εξοπλισμός	Συσκευές XR (όπως το Oculus Quest ή το HTC Vive), περιβάλλον XR ή εφαρμογή που υποστηρίζει την εκμάθηση γλωσσών, υπολογιστής ή κινητή συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο, προβολέας ή οθόνη για την προβολή οδηγιών ή παραδειγμάτων.
Πρόσθετες σημειώσεις	Πριν από το μάθημα, βεβαιωθείτε ότι το περιβάλλον XR και η εφαρμογή έχουν ρυθμιστεί και λειτουργούν σωστά. Εξοικειωθείτε με τα χαρακτηριστικά και τη λειτουργικότητα του περιβάλλοντος XR για

	να καθοδηγήσετε αποτελεσματικά τους μαθητές κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
--	--

Σχέδιο μαθήματος

Στόχος

Το σχέδιο μαθήματος αποσκοπεί στην εμπλοκή των μαθητών στην εκμάθηση γλωσσών με τη χρήση της τεχνολογίας XR. Η έμφαση δίνεται στην εκμάθηση καθημερινού λεξιλογίου και φράσεων μέσα από διαδραστικές και πλαισιωμένες εμπειρίες.

Δραστηριότητες:

Εισαγωγή (5 λεπτά): Καλωσορίστε τους μαθητές και εξηγήστε εν συντομία την έννοια της εκτεταμένης πραγματικότητας (XR) και την εφαρμογή της στην εκμάθηση γλωσσών. Συζητήστε τα οφέλη της μάθησης σε αυτά τα περιβάλλοντα, όπως η αυξημένη εμπλοκή, η εμπύθιση και η εφαρμογή των γλωσσικών δεξιοτήτων στον πραγματικό κόσμο. Παρουσιάστε τους μαθησιακούς στόχους της δραστηριότητας, δίνοντας έμφαση στην απόκτηση καθημερινού λεξιλογίου και φράσεων.

Εξερεύνηση του περιβάλλοντος XR (15 λεπτά): Καθοδηγήστε τους μαθητές να φορέσουν/χρησιμοποιήσουν τις συσκευές και να εισέλθουν στο περιβάλλον XR. Ξεναγήστε τους μαθητές στο περιβάλλον, επισημαίνοντας τις διάφορες περιοχές και τα διαδραστικά στοιχεία. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εξερευνήσουν ανεξάρτητα το περιβάλλον, να αλληλεπιδράσουν με αντικείμενα και να ανακαλύψουν λεξιλόγιο και φράσεις που ενσωματώνονται στην εμπειρία XR. Παρέχετε τους βοήθεια και διευκρινίσεις εφόσον χρειάζεται.

Αναγνώριση λεξιλογίου και φράσεων (20 λεπτά): Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Αναθέστε σε κάθε ομάδα συγκεκριμένες περιοχές ή εργασίες εντός του περιβάλλοντος XR. Καθοδηγήστε τους μαθητές να αναζητήσουν και να εντοπίσουν καθημερινό λεξιλόγιο και φράσεις μέσα στο περιβάλλον. Ενθαρρύνετε τη συνεργασία και τη συζήτηση εντός των ομάδων καθώς συναντούν νέες λέξεις και φράσεις. Παρακολουθήστε και παρέχετε υποστήριξη, εφόσον είναι απαραίτητο.

Παγίωση λεξιλογίου και φράσεων (15 λεπτά): Ανασυγκροτήστε τους μαθητές και διευκολύνετε μια συζήτηση σε όλη την τάξη. Ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί τα ευρήματά της, το λεξιλόγιο και τις φράσεις που ανακάλυψε. Καταγράψτε το λεξιλόγιο και τις φράσεις που εντοπίστηκαν στον πίνακα ή σε μια κοινή ψηφιακή πλατφόρμα. Συζητήστε τις έννοιες, τη χρήση και το πλαίσιο του λεξιλογίου και των φράσεων που εντοπίστηκαν. Ενεργοποιήστε τους μαθητές σε περαιτέρω διερεύνηση και αποσαφήνιση μέσω παραδειγμάτων XR και διαδραστικών σεναρίων.

Ανακεφαλαίωση και προβληματισμός (5 λεπτά): Συνοψίστε το βασικό λεξιλόγιο και τις φράσεις που καλύφθηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με την εμπειρία τους με την τεχνολογία XR και τον αντίκτυπό της στην εκμάθηση της γλώσσας τους. Αντιμετωπίστε τυχόν απορίες ή ανησυχίες που τέθηκαν από τους μαθητές. Ολοκληρώστε το μάθημα εκφράζοντας τη σημασία της ενσωμάτωσης καθηλωτικών τεχνολογιών όπως η XR στην εκμάθηση γλωσσών.

Μαθησιακά οφέλη

Η δραστηριότητα παρέχει μια μοναδική και συναρπαστική μαθησιακή εμπειρία αξιοποιώντας την τεχνολογία XR. Ενισχύει τη διαδικασία μάθησης της γλώσσας από τους μαθητές, «βυθίζοντάς» τους σε ρεαλιστικά και διαδραστικά περιβάλλοντα, επιτρέποντας την κατανόηση και εφαρμογή του καθημερινού λεξιλογίου και των καθημερινών φράσεων σε συνάρτηση με το πλαίσιο. Η χρήση του XR ενισχύει επίσης τα κίνητρα, την ενεργό συμμετοχή και τη συνεργασία των μαθητών στη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών.

Αναμενόμενά μαθησιακά αποτελέσματα

Μετά τη λήξη του σχεδίου μαθήματος, οι εκπαιδευόμενοι/ες αναμένεται να έχουν:

- Αναπτύξει ένα ευρύτερο λεξιλόγιο, συναντώντας και εξερευνώντας νέες λέξεις και φράσεις.
- Βελτιώσει την κατανόηση και τη διατήρηση του καθημερινού λεξιλογίου και των καθημερινών φράσεων μέσω διαδραστικών εμπειριών.

- Βελτιώσει την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν τη γλώσσα σε πραγματικές καταστάσεις, εφαρμόζοντας το λεξιλόγιο και τις φράσεις που έμαθαν στο περιβάλλον XR.
- Αυξήσει τα κίνητρα και τη δέσμευσή τους στην εκμάθηση γλωσσών μέσω της χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών.

Εξωτερικοί πόροι

Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί ειδικά για την εκμάθηση γλωσσών XR και είναι εμπνευσμένη από τον αναπτυσσόμενο τομέα των εκπαιδευτικών εφαρμογών XR. Αντλεί εμπνευση από διάφορες πλατφόρμες εκμάθησης γλωσσών XR και έχει ως στόχο να παρέχει μια πρακτική και διαδραστική

4.4 ΣΧΈΔΙΟ ΜΑΘΉΜΑΤΟΣ 4

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ	
Διάρκεια	60 λεπτά
Λέξεις-κλειδιά	Αυτή η δραστηριότητα αποσκοπεί στην εισαγωγή των μαθητών στα εργαλεία XR για την εκμάθηση γλωσσών, στην εξοικείωσή τους με τα θετικά και τα όρια των νέων τεχνολογιών και στην εκμάθηση λεξιλογίου σχετικό με τα χρηματοοικονομικά.
Εξοπλισμός	Συσκευές XR (ακουστικά VR, smartphones με δυνατότητα AR ή tablets), προπαρασκευασμένο περιεχόμενο XR που σχετίζεται με τη γλώσσα-στόχο (επιλέξτε ένα μάθημα από το Mondly VR ή το Mondly AR , φύλλα εργασίας ή υλικό γραφής, βιντεοπροβολέας ή οθόνη (προαιρετικά).

Σχέδιο μαθήματος

Στόχος

Το σχέδιο μαθήματος έχει ως στόχο να εισάγει τους μαθητές στην εμπειρία μάθησης μέσω των τεχνολογιών XR. Μπορείτε να επιλέξετε είτε το Mondly VR (Εικονική Πραγματικότητα) είτε το Mondly AR (Επαυξημένη Πραγματικότητα), ανάλογα με το υλικό στο οποίο έχετε πρόσβαση. Στο τέλος του μαθήματος, οι μαθητές θα είναι σε

θέση να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους και να χρησιμοποιούν νέες λέξεις ανάλογα το συγκείμενο, ενώ θα έχουν ένα εργαλείο XR για εξάσκηση στη γλώσσα στο σπίτι.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή (5 λεπτά):

Ξεκινήστε το μάθημα ρωτώντας τους μαθητές πώς είναι, πώς ήταν η μέρα τους κ.λ.π. με στόχο να δημιουργήσετε μια χαλαρή ατμόσφαιρα. Στη συνέχεια, ρωτήστε αν είναι εξοικειωμένοι/έχουν εμπειρία με τα εργαλεία XR για την εκμάθηση γλωσσών. Μπορείτε να συνεχίσετε εξηγώντας τι είναι τα εργαλεία XR και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ενίσχυση της εκμάθησης γλωσσών.

Συζητήστε τα πιθανά οφέλη από τη χρήση εργαλείων XR, όπως η «εμβύθιση», η διαδραστικότητα και το πλαίσιο της πραγματικής ζωής.

Δραστηριότητα προθέρμανσης (10 λεπτά):

Πραγματοποιήστε μια σύντομη δραστηριότητα γραφής για να ενεργοποιήσετε την προϋπάρχουσα γνώση σχετικά με το θέμα που θα εξερευνήσετε με τα εργαλεία XR. Στη συνέχεια, καλέστε τους μαθητές να μοιραστούν τις σημειώσεις τους. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να μοιραστούν τις εμπειρίες, τις απόψεις ή το λεξιλόγιό τους σχετικά με το θέμα.

Παρουσίαση περιεχομένου XR (15 λεπτά):

Εισάγετε το μάθημα XR με τον Mondly - επιλέξτε την προσομοίωση VR ή την έκδοση AR. Παρέχετε σαφείς οδηγίες για τον τρόπο χρήσης των συσκευών XR και την αλληλεπίδραση με το περιεχόμενο.

Εξερεύνηση του λεξιλογίου με οικονομικούς όρους μέσω XR (20 λεπτά):

Παρουσιάστε έναν κατάλογο λέξεων σχετίζονται με τα οικονομικά σε πίνακα ή μέσω ενός φυλλαδίου.

- Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες και μοιράστε συσκευές XR ή smartphones με εφαρμογές AR, αν υπάρχουν.

- Δώστε σε κάθε ομάδα την εντολή να δημιουργήσει μια διαδραστική εμπειρία AR που σχετίζεται με το λεξιλόγιο των ταξιδιών χρησιμοποιώντας τα εργαλεία XR που παρέχονται.
- Ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα στα σχέδιά τους, όπως η σύνδεση λεξιλογικών λέξεων με εικόνες ή σενάρια του πραγματικού κόσμου.
- Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την εμπειρία της στην τάξη, εξηγώντας το λεξιλόγιο που χρησιμοποιήθηκε και τη σημασία του στο πλαίσιο.

Αναστοχασμός και συζήτηση (10 λεπτά):

Διεξαγωγή συζήτησης σχετικά με τα πλεονεκτήματα και τους περιορισμούς των εργαλείων XR για την εκμάθηση γλωσσών, με βάση τις εμπειρίες των μαθητών κατά τη διάρκεια της πρακτικής δραστηριότητας. Συνοψίστε τα βασικά συμπεράσματα του μαθήματος και τονίστε τη σημασία της υπεύθυνης αξιοποίησης της τεχνολογίας για την εκπαίδευση. Αναθέστε μια σύντομη αναστοχαστική γραπτή εργασία όπου οι μαθητές μοιράζονται τις σκέψεις τους σχετικά με τη χρήση των εργαλείων XR στην εκμάθηση γλωσσών.

Ανακεφαλαίωση και συμπέρασμα (5 λεπτά):

- Συνοψίστε τα βασικά σημεία που συζητήθηκαν κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
- Παρέχετε τυχόν πρόσθετους πόρους ή συστάσεις στους μαθητές για να εξερευνήσουν περαιτέρω τα εργαλεία XR μόνοι τους.
- Κλείστε το μάθημα με θετικό πρόσημο, τονίζοντας τα οφέλη της ενσωμάτωσης των εργαλείων XR στην εκμάθηση γλωσσών.

Εργασία για το σπίτι (προαιρετική):

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εξερευνήσουν εφαρμογές εκμάθησης γλωσσών ή διαδικτυακές πλατφόρμες που ενσωματώνουν την τεχνολογία XR.

Ζητήστε τους να ερευνήσουν άλλους τομείς όπου χρησιμοποιούνται εργαλεία XR και συζητήστε τις πιθανές επιπτώσεις τους.

Σημείωση: Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι οι μαθητές έχουν πρόσβαση στις κατάλληλες συσκευές XR και ότι είναι σωστά ρυθμισμένες και λειτουργικές πριν από την έναρξη του μαθήματος. Μπορεί να χρειαστεί να ελέγξετε το περιεχόμενο και τις συσκευές XR εκ των προτέρων για να αποφευχθούν τυχόν τεχνικά προβλήματα κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Μαθησιακά οφέλη

Η εκμάθηση μιας γλώσσας με εργαλεία XR μπορεί να προσφέρει πολλά οφέλη στους μαθητές. Ορισμένα βασικά πλεονεκτήματα είναι:

Εμβύθιση και αυθεντικότητα: Τα εργαλεία XR παρέχουν μια καθηλωτική εμπειρία που επιτρέπει στους μαθητές να αισθάνονται σαν να βρίσκονται σε ένα πραγματικό γλωσσικό περιβάλλον. Μπορούν να εξερευνήσουν εικονικούς κόσμους, να αλληλεπιδράσουν με ρεαλιστικά σενάρια και να συμμετάσχουν σε συζητήσεις με εικονικούς χαρακτήρες ή φυσικούς ομιλητές.

Ρεαλιστικό πλαίσιο και εφαρμογή στην πραγματική ζωή: Τα εργαλεία XR επιτρέπουν στους μαθητές να εφαρμόζουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε ρεαλιστικά πλαίσια. Για παράδειγμα, μπορούν να συμμετάσχουν σε εικονικές συζητήσεις, να περιηγηθούν σε εικονικά περιβάλλοντα ή να συμμετάσχουν σε προσομοιωμένες πολιτιστικές δραστηριότητες. Αυτή η προσανατολισμένη στην εφαρμογή μάθηση βοηθά στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της γλωσσικής διδασκαλίας στην τάξη και της χρήσης της γλώσσας στον πραγματικό κόσμο, προετοιμάζοντας τους μαθητές για πρακτικές γλωσσικές καταστάσεις.

Διόρθωση σφαλμάτων και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση: Τα εργαλεία XR μπορούν να παρέχουν άμεση και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση στους μαθητές, βοηθώντας τους να εντοπίζουν και να διορθώνουν τα γλωσσικά λάθη σε πραγματικό χρόνο. Αυτή η έγκαιρη ανατροφοδότηση επιτρέπει μια πιο αποτελεσματική διαδικασία εκμάθησης γλωσσών, καθώς οι μαθητές μπορούν να αναλογιστούν τα λάθη τους και να κάνουν τις απαραίτητες προσαρμογές, ενώ η εμπειρία είναι ακόμα νωπή στο μυαλό τους.

Ενισχυμένη εμπλοκή και κίνητρα: Τα εργαλεία XR παρέχουν ένα διαδραστικό και δυναμικό μαθησιακό περιβάλλον που μπορεί να ενισχύσει σημαντικά την εμπλοκή

και τα κίνητρα των μαθητών για συμμετοχή στο μάθημα. Ο πρακτικός χαρακτήρας των δραστηριοτήτων XR, όπως οι διαδραστικές προσομοιώσεις ή τα παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, διεγείρει την ενεργό συμμετοχή, καθιστώντας τη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών πιο ευχάριστη και αξέχαστη.

Προσβασιμότητα και ευελιξία: Τα εργαλεία XR είναι προσβάσιμα μέσω διαφόρων συσκευών, όπως ακουστικά VR ή έξυπνα τηλέφωνα με δυνατότητα AR, καθιστώντας τα προσβάσιμα σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευομένων.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές αναμένεται να εξοικειωθούν με το τεχνολογικό περιβάλλον XR και να αποκτήσουν εμπειρία στο να εργάζονται με την τεχνολογία ανεξάρτητα στο σπίτι. Τα εργαλεία XR μπορούν να αποτελέσουν ένα εξαιρετικό συμπλήρωμα των παραδοσιακών σχολικών μαθημάτων, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ανεξάρτητα από τον καθηγητή, ανά πάσα στιγμή, και με έναν διασκεδαστικό τρόπο για να εξασκηθούν στη γλώσσα για λίγα λεπτά κάθε μέρα.

Εξωτερικοί πόροι

Πρώτα, δοκιμάστε τα εργαλεία XR για τον εαυτό σας προτού τα δείξετε στους μαθητές. Για μια παιχνιδιοποιημένη εμπειρία εκμάθησης γλωσσών μέσω εικονικής πραγματικότητας (VR) επισκεφθείτε τη διεύθυνση <https://www.mondly.com/vr> και εγγραφείτε. Για τη εκμάθησης της γλώσσας μέσω επαυξημένης πραγματικότητας (AR) πηγαίnete στη διεύθυνση <https://www.mondly.com/ar> , κατεβάστε την εφαρμογή και εγγραφείτε.

4.5 ΣΧΈΔΙΟ ΜΑΘΉΜΑΤΟΣ 5

ΒΑΣΙΚΈΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΊΕΣ	
Διάρκεια	60 λεπτά
Λέξεις- κλειδιά	Αγγλικό ταξιδιωτικό λεξιλόγιο, εργαλείο Mondly XR
Υλικά/Εξοπλισμός	Εκμάθηση αγγλικού ταξιδιωτικού λεξιλογίου με το εργαλείο Mondly XR. Υπολογιστής ή κινητή συσκευή με πρόσβαση στο διαδίκτυο Ακουστικά ή ηχεία Εργαλείο Mondly XR (προσβάσιμο μέσω του ιστότοπου ή της εφαρμογής)

Πρόσθετες σημειώσεις

Πριν από το μάθημα, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν βασικές γνώσεις της αγγλικής γλώσσας και του λεξιλογίου. Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε υπολογιστή ή κινητή συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Εξοικειωθείτε με το εργαλείο Mondly XR και τα χαρακτηριστικά του πριν από το μάθημα.

Σχέδιο μαθήματος

Στόχος

Στόχος του σχεδίου μαθήματος είναι η εισαγωγή και εξάσκηση των εκπαιδευομένων στο αγγλικό ταξιδιωτικό λεξιλόγιο μέσα από ένα διαδραστικό εικονικό περιβάλλον.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή (5 λεπτά):

Καλωσορίστε τους μαθητές και παρουσιάστε εν συντομία το θέμα του ταξιδιωτικού λεξιλογίου. Εξηγήστε το σκοπό της χρήσης της τεχνολογίας XR στο μάθημα για να γίνει η μάθηση πιο διαδραστική και καθηλωτική. Επισημάνετε τα οφέλη της εξάσκησης του λεξιλογίου σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Επίδειξη του εργαλείου Mondly XR (10 λεπτά):

Καθοδηγήστε τους μαθητές να ανοίξουν το εργαλείο Mondly XR στις συσκευές τους. Περιγράψτε τον τρόπο πλοήγησης και αλληλεπίδρασης με το εικονικό περιβάλλον εντός του εργαλείου Mondly XR. Παρουσιάστε παραδείγματα σεναρίων που σχετίζονται με ταξίδια, όπως αεροδρόμια, ξενοδοχεία ή τουριστικά αξιοθέατα, τα οποία είναι διαθέσιμα στο εργαλείο. Εξηγήστε ότι οι μαθητές θα εξερευνήσουν αυτά τα εικονικά σενάρια για να μάθουν και να εξασκηθούν στο ταξιδιωτικό λεξιλόγιο.

Προετοιμασία λεξιλογίου (10 λεπτά):

Δώστε στους μαθητές έναν κατάλογο με βασικές λέξεις του λεξιλογίου που σχετίζονται με ταξίδια. Προφέρετε κάθε λέξη και ζητήστε από τους μαθητές να επαναλάβουν μετά από εσάς για να εξασκηθούν στην εκάστοτε προφορά. Χρησιμοποιήστε εικόνες, χειρονομίες ή παραδείγματα από την πραγματική ζωή για να βοηθήσετε τους μαθητές να κατανοήσουν τη σημασία κάθε λέξης. Ενθαρρύνετε

τους μαθητές να κρατούν σημειώσεις ή να δημιουργούν μια λίστα λεξιλογίου για αναφορά.

Διαδραστικά εικονικά σενάρια (30 λεπτά):

Χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες. Αναθέστε σε κάθε ομάδα να επιλέξει ένα εικονικό σενάριο που σχετίζεται με το ταξίδι στο εργαλείο Mondley XR. Αφήστε τους μαθητές να εξερευνήσουν το εικονικό περιβάλλον, να αλληλεπιδράσουν με αντικείμενα και να συμμετάσχουν σε συζητήσεις χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο που έμαθαν. Παρακολουθήστε και διευκολύνετε τις ομάδες, παρέχοντας υποστήριξη και καθοδήγηση ανάλογα με τις ανάγκες. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να χρησιμοποιούν πλήρεις προτάσεις και να συμμετέχουν σε συζητήσεις με τους συμμαθητές τους.

Ομαδική ανταλλαγή απόψεων και προβληματισμός (5 λεπτά):

Συγκεντρώστε τους μαθητές ξανά ως ολόκληρη ομάδα. Ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί τις εμπειρίες της και να συζητήσει τυχόν προκλήσεις που αντιμετώπισε κατά τη διάρκεια του εικονικού σεναρίου. Διευκολύνετε μια συζήτηση στην τάξη σχετικά με το λεξιλόγιο που χρησιμοποιήθηκε, την αποτελεσματικότητα του εργαλείου XR για τη μάθηση και τυχόν γνώσεις που αποκτήθηκαν.

Η δραστηριότητα προσφέρει πολλά οφέλη για την εκμάθηση του αγγλικού ταξιδιωτικού λεξιλογίου με τη χρήση λύσεων XR:

Μαθησιακά οφέλη

Οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν εικονικά σενάρια που προσομοιώνουν πραγματικές ταξιδιωτικές καταστάσεις, επιτρέποντας μια πιο ελκυστική και αξέχαστη μαθησιακή εμπειρία. Με την αλληλεπίδραση με το εικονικό περιβάλλον, οι μαθητές μπορούν να εξασκηθούν στο λεξιλόγιο σε ουσιαστικό πλαίσιο, ενισχύοντας την κατανόηση και τη διατήρηση των λέξεων. Το σχέδιο μαθήματος ενθαρρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιούν ενεργά τη γλώσσα συμμετέχοντας σε συζητήσεις, προάγοντας τις δεξιότητες ομιλίας και την ευχέρεια λόγου. Ως δάσκαλος, μπορείτε να παρέχετε άμεση ανατροφοδότηση και καθοδήγηση στους μαθητές κατά τη διάρκεια των εικονικών σεναρίων, βοηθώντας τους να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες σε πραγματικό χρόνο.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- ✓ Αύξηση της εξοικείωσης και της αυτοπεποίθησης των μαθητών στη χρήση αγγλικού λεξιλογίου που σχετίζεται με ταξίδια.
- ✓ Βελτίωση στις δεξιότητες ακρόασης και ομιλίας των μαθητών μέσω διαδραστικών συνομιλιών σε εικονικά σενάρια.
- ✓ Βελτίωση της ικανότητας των μαθητών να κατανοούν και να χρησιμοποιούν το λεξιλόγιο ανάλογα την περίπτωση.

Πηγή της δραστηριότητας

Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί ειδικά για τη χρήση του εργαλείου Mondly XR για τη διδασκαλία του αγγλικού ταξιδιωτικού λεξιλογίου.

Εξωτερικοί πόροι για τη δραστηριότητα

Λίστα λέξεων αγγλικού ταξιδιωτικού λεξιλογίου

Οπτικά βοηθήματα ή επιπλέον υλικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας του λεξιλογίου.

Προαιρετικά: Πίνακας ή flipchart για την καταγραφή σημειώσεων κατά τη φάση της ομαδικής ανταλλαγής και του προβληματισμού.

Αναφορές:

1. Alalwan, N.; Cheng, L.; Al-Samarraie, H.; Yousef, R.; Alzahrani, A.I.; Sarsam, S. Challenges and prospects of virtual reality and augmented reality utilization among primary school teachers: A developing country perspective. *Stud. Educ. Eval.* 2020,66, 100876.
2. Alqahtani, A.S.; Daghestani, L.F.; Ibrahim, L.F. Environments and system types of virtual reality technology in STEM: A survey. *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl. IJACSA* 2017, 8, 77–89.
3. Antzoulatos, G. *et al.* (2022). Usage of Visual Analytics to Support Immigration-Related, Personalised Language Training Scenarios. In: Auer, M.E., Tsiatsos, T. (eds) *New Realities, Mobile Systems and Applications. IMCL 2021. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 411. Springer, Cham.
4. Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environment*, 6(4), 355–385.
5. Bucea-Manea-Țoniș, R., Bucea-Manea-Țoniș, R., Simion, V. E., Ilic, D., Braicu, C., & Manea, N. (2020). Sustainability in higher education: The relationship between work-life balance and XR e-learning facilities. *Sustainability*, 12(14), 5872.
6. Christoforou, M., Xerou, E., & Papadima-Sophocleous, S. (2019). Integrating a virtual reality application to simulate situated learning experiences in a foreign language course. *CALL and complexity—short papers from EUROCALL*, 82-87.
7. Danai Rapti, Demetris Gerogiannis & Spyridon-Georgios Soulis (2022): The effectiveness of augmented reality for English vocabulary instruction of Greek students with intellectual disability, *European Journal of Special Needs Education*, DOI: 10.1080/08856257.2022.2045816
8. Danyang Shang, Minjuan Wang, and Junjie Gavin Wu. (2020) Design and Implementation of Augmented Reality for English Language Education; in *Augmented Reality in Education*; Edition: 1st Publisher: Springer International Publishing
9. Eugenijus Kurilovas (2016) Evaluation of quality and personalization of VR/AR/MR learning systems, *Behaviour & Information Technology*, 35:11, 998-1007, DOI: 10.1080/0144929X.2016.1212929
10. Godwin-Jones, R. (2016). Augmented reality and language learning: From annotated vocabulary to place-based mobile games. *Language Learning and Technology*, 20(3), 9–19. DOI: 10125/44475
11. Kaplan-Rakowski, R., Papin, K., & Hartwick, P. (2023). Language teachers' perceptions and use of extended reality. *CALICO Journal*
12. Karageorgakis, T., & Nisiforou, E. A. (2018). Virtual reality in the EFL classroom: Educational affordances and students' perceptions in Cyprus. *Cyprus Review*, 30(1), 381-396.
13. Kornijchuk Andriiej (2016) „Nauka Języka w Integracji Uchodźców”. Instytut Spraw Publicznych.
14. Korosidou, E., Bratitsis, T. (2021). Gamifying Early Foreign Language Learning. In: Auer, M.E., Tsiatsos, T. (eds) *Internet of Things, Infrastructures and Mobile Applications. IMCL 2019. Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol 1192. Springer, Cham.
15. Kosmas, P., Makridou, E., Pirkkalainen, H., Torro, O., & Vrasidas, C. (2021, November). Opportunities, challenges, and training needs in the use of VR in Higher Education and SMEs: The case of Cyprus and Finland. In *CHI Greece 2021: 1st International Conference of the ACM Greek SIGCHI Chapter* (pp. 1-7).
16. Kowalczyk, O. Zamorska A. (2022) Społeczno-Ekonomiczne Funkcjonowanie Kobiet Zagrożonych Wykluczeniem Społecznym a Trakcie Pandemii COVID-19. *Atheneum* vol. 74(2)/2022, ss. 151–165
17. Lasica, I. E., Meletiou-Mavrotheris, M., & Katzis, K. (2020). Augmented reality in lower secondary education: A teacher professional development program in Cyprus and Greece. *Education Sciences*, 10(4), 121.
18. Liu, W., Cheok, A. D., Mei-Ling, C. L., & Theng, Y. L. (2007, September). Mixed reality classroom: learning from entertainment. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts* (pp. 65-72).

19. Meccawy, M. Creating an Immersive XR Learning Experience: A Roadmap for Educators. *Electronics* 2022, 11, 3547. <https://doi.org/10.3390/electronics11213547>
20. Nisiotis, L., & Alboul, L. (2021, May). Work-in-progress Intelligent Immersive Learning System Using AI, XR, and Robots. In *2021 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)* (pp. 1-3). IEEE.
21. Obeidat, H.; Meccawy, M.; Blanchfield, P. *Authoring for Adaptive Web-Based Learning Systems: A Case Study*; International Journal of Emerging Technology in Learning: Kassel, Germany, 2009.
22. Palaigeorgiou, G., Politou, F., Tsirika, F., & Kotabasis, G. (2017, October). FingerDetectives: Affordable augmented interactive miniatures for embodied vocabulary acquisition in second language learning. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 523-530). Academic Conferences International Limited.
23. V. Plutzar, M. Ritter (2008), *Language Learning in the Context of Migration and Integration -- Challenges and Options for Adult Learners*.
24. Rosell-Aguilar F (2017) State of the app: a taxonomy and framework for evaluating language learning mobile applications. *CALICO Journal* 34(2):243–258
25. Rospigliosi, P. A. (2022). Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta, and the turn to virtual reality for education, socialization, and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3.
26. Smutny, P. Learning with virtual reality: A market analysis of educational and training applications. *Interact. Learn. Environ.* 2022, 1–14.
27. Talias, D., Exadaktylos, G. (2007). Learning Through Exploration, Autonomy, Collaboration, and Simulation: The 'all-in-one' Virtual School of the Hellas Alive!© Online, Language-Learning Platform. In: Stephanidis, C. (eds) *Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Services. UAHCI 2007. Lecture Notes in Computer Science*, vol 4556. Springer, Berlin, Heidelberg.
28. Velez, D.; Zlateva, P. Virtual reality challenges in education and training. *Int. J. Learn. Teach.* 2017, 3, 33–37.
29. Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 4(1), 11.
30. https://is.muni.cz/th/yiubd/Michal_Hanzl_481198_Bakalarska_prace.pdf?kod=bk2063;lang=en
31. http://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/46462/kubov%C3%A1_2021_dp.pdf?sequence=-1&isAllowed=y
32. https://www.czso.cz/documents/11292/27320905/c01R02_202212.pdf/964f22b0-7903-4521-91ec-9cb4182f6173?version=1.0
33. <https://www.muzesmluvitcesky.cz/projects-2>
34. <https://www.xrguru.com/blog/2022/01/virtual-reality-is-the-next-step-in-language-learning>
35. <https://www.fluentu.com/blog/english/virtual-reality-english-learning/>
36. <https://strefaedukacji.pl/edukacja-w-polsce-wymaga-zmian-ekspert-proponuje-rozwiazania-sama-z-dawalnosc-to-za-malo-nie-kazdy-uczen-musi-miec-wyzsze/ar/c5-16953779>
37. <https://123way.pl/vr-ar-nowoczesne-metody-nauczania-jezykow-obcych/>
38. <https://giantlazer.com/pl/lekcje-jezykow-obcych-w-vr/>
39. <http://www.mpips.gov.pl/bip/projekty-aktow-prawnych/projekty-programow-iinne/olskapolitykaintegracjicudzoziemcw-zaoeniaiwytyczne>

