

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 - ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΑ ΚΡΑΤΗ ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΕΕ

Το παιχνίδι αυτό **προκαλεί την περιέργεια** των μαθητών, προκειμένου να ανακαλύψουν ποια είναι τα κράτη μέλη της ΕΕ. Είναι ένα παιχνίδι αποκωδικοποίησης όπου οι μαθητές οργανώνονται σε ομάδες που ανταγωνίζονται η μία την άλλη για να βρουν τον κώδικα όσο πιο γρήγορα γίνεται. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προκαλέσει την περιέργεια των μαθητών, ώστε να ανακαλύψουν ποιες είναι οι χώρες που ανήκουν στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Μετά το παιχνίδι ο εκπαιδευτικός **δίνει στους μαθητές περισσότερες πληροφορίες για το θέμα αυτό**. Ο εκπαιδευτικός έχει επίσης τη δυνατότητα να συζητήσει για τα διάφορα στάδια της διαδικασίας διεύρυνσης, με τη βοήθεια της παρουσίασης.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΥΛΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
Εκπαιδευτικό παιχνίδι: Κράτη μέλη της ΕΕ	20 λεπτά	<ul style="list-style-type: none">- Σειρά καρτών χώρας για την κάθε ομάδα- Φύλλο αποκωδικοποίησης για κάθε ομάδα- Χάρτης της Ευρώπης για κάθε ομάδα (προαιρετικά)
Παρουσίαση	10-20 λεπτά	<ul style="list-style-type: none">- Υπολογιστής + Βιντεοπροβολέας- Παρουσίαση της Ενότητας 2

ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

ΘΕΩΡΗΣΕΙΣ

- Οι μαθητές έχουν διάθεση να μάθουν ποια είναι τα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

- Οι μαθητές μαθαίνουν ποιες χώρες είναι μέλη της ΕΕ.
- Εναλλακτικά, αποκτούν γνώσεις και για τις διαδοχικές διευρύνσεις.

ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ

1. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΠΛΑΙΣΙΟ

Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες τριών έως τεσσάρων μαθητών. Οι ομάδες συναγωνίζονται μεταξύ τους.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

- Ρωτήστε τους μαθητές: «Πόσα κράτη μέλη έχει σήμερα η ΕΕ;» Στη συνέχεια πείτε στους μαθητές ότι τώρα είναι η σειρά τους να ανακαλύψουν ποιες χώρες συνιστούν τα 27 κράτη μέλη.
- Πρέπει πρώτα να εξηγήσετε το παιχνίδι:
 - Κάθε ομάδα θα λάβει μια σειρά από 40 κάρτες. Σε κάθε κάρτα εμφανίζεται το περίγραμμα και το όνομα 40 χωρών.
 - Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνει η κάθε ομάδα είναι να επιλέξει τα 27 κράτη μέλη. Η επιλογή πρέπει να γίνει όσο πιο γρήγορα γίνεται.
 - Σε κάθε κάρτα χώρας εμφανίζεται επίσης ένα γράμμα. Το γράμμα αυτό είναι μέρος του «κώδικα». Κρατήστε μόνο τις κάρτες των χωρών που επιλέξατε ως κράτη μέλη της ΕΕ. Χρειάζεστε τα γράμματα από τις κάρτες γιατί, σε συνδυασμό, τα γράμματα συνιστούν τον κώδικα.
 - Χρησιμοποιήστε το φύλλο αποκωδικοποίησης για να βρείτε τον κώδικα: υποδείξτε τα γράμματα που βρήκατε.
 - Η λύση είναι μια πρόταση στα αγγλικά.
- Δίνετε σε κάθε ομάδα το απαραίτητο υλικό: 40 κάρτες, ένα φύλλο αποκωδικοποίησης και έναν χάρτη της Ευρώπης (προαιρετικά για να δουν που βρίσκονται οι χώρες).
- Η πρώτη ομάδα που βρίσκει τον κώδικα, κερδίζει στο παιχνίδι.
- Αφήστε τις άλλες ομάδες να συνεχίσουν έως ότου καθεμία από αυτές «σπάσει» τον κώδικα.

Όσα περισσότερα λάθη κάνουν οι μαθητές κατά την επιλογή των κρατών μελών της ΕΕ, τόσο δυσκολότερο θα είναι να βρεθεί η λύση. Ωστόσο, κάτι τέτοιο δεν αποτελεί πρόβλημα. Το σημαντικότερο τμήμα της άσκησης είναι οι μαθητές να αναρωτηθούν: «είναι αυτή η χώρα κράτος μέλος της ΕΕ ή όχι»; Μετά το παιχνίδι, τα παιδιά θα θέλουν να μάθουν ποιες είναι οι χώρες που είναι μέλη της ΕΕ, που είναι και ο στόχος του παιχνιδιού. Φυσικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τις ομάδες στην επιλογή τους.

ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Για τις δυνατές ομάδες δεν χρειάζεται να δίνονται πολλές πληροφορίες για τον τρόπο χρήσης του φύλλου αποκωδικοποίησης, οι μαθητές πρέπει να το βρίσκουν μόνοι τους. Το μόνο που χρειάζεται να τους πείτε είναι ότι η λύση είναι μια πρόταση στα αγγλικά. Για όσες ομάδες έχουν ανάγκη περισσότερη βοήθεια, μπορείτε να τους πείτε ότι χρειάζονται μόνο τα γράμματα από τις κάρτες των χωρών που επιλέγουν ως κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Εάν βρουν τα γράμματα στο φύλλο αποκωδικοποίησης, θα μπορέσουν να διαβάσουν τον κώδικα (δηλαδή την πρόταση) από τα αριστερά προς τα δεξιά, από πάνω προς τα κάτω.
- Η λύση αποτελείται από 27 γράμματα, ένα για κάθε χώρα. Αυτό σημαίνει ότι ορισμένα γράμματα επαναλαμβάνονται. Για παράδειγμα, όταν οι μαθητές έχουν επιλέξει μία κάρτα χώρας με κωδικό το γράμμα «E», αυτό σημαίνει ότι όλες οι άλλες κάρτες χώρας που έχουν επίσης κωδικό το γράμμα «E» είναι σωστές. Έτσι οι μαθητές μπορούν αμέσως να επισημάνουν όλα τα «E» που περιέχονται στο φύλλο αποκωδικοποίησης. Ή μπορεί να επισημάνουν το γράμμα σε κάθε κάρτα καθώς προχωρούν. Σε κάθε περίπτωση το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο. Είναι προτιμότερο να μην δώσετε αυτή την πληροφορία στους μαθητές από την αρχή, αλλά μόνο αφού σας ρωτήσουν.

- Οι μαθητές μπορεί να μην το προσέξουν, αλλά τα γράμματα στη λύση εμφανίζονται με τη σειρά ένταξης στην ΕΕ. Για παράδειγμα, το πρώτο L ανήκει στο Βέλγιο και το τελευταίο R στην Κροατία.

ΛΥΣΗ

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΗΘΗΚΑΝ

ΠΛΑΙΣΙΟ

Οι μαθητές κάθονται με τρόπο ώστε να μπορούν να βλέπουν ευχερώς την παρουσίαση.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Χρησιμοποιείτε την παρουσίαση που παρέχεται για να ανατρέξετε στα κράτη μέλη και τις φάσεις της διεύρυνσης. Η παρουσίαση ξεκινά με μια επισκόπηση των σημερινών κρατών μελών. Μετά το παιχνίδι, οι μαθητές θα είναι περίεργοι να μάθουν ποια είναι αυτά. Στη συνέχεια, η παρουσίαση δείχνει τις διαδοχικές διευρύνσεις μέσα στον χρόνο. Μπορείτε να επικεντρωθείτε μόνο στα κράτη μέλη της ΕΕ σήμερα και να μην συζητήσετε για τη διαδικασία διεύρυνσης. Μπορείτε να βρείτε [χρήσιμες πληροφορίες εδώ](#).

