

«Teaching  
and  
Learning  
With CLIL  
In  
Kindergarten»



Erasmus+

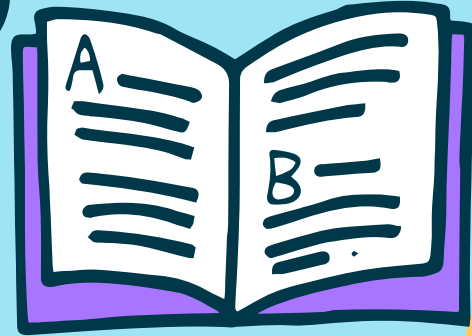


Erasmus+  
KA1  
Project



“Teaching and learning with CLIL  
in Kindergarten”

Erasmus+ KA1 project  
2019-22





Η εκπαιδευτική πρακτική που παρουσιάζεται αποτελεί μέρος μιας διδακτικής πρότασης και παρέμβασης που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του Erasmus+ KA1 Project “Teaching and Learning with CLIL in Kindergarten”, χρησιμοποιώντας προγραμματιζόμενα robots για την εισαγωγή των μαθητών στην αγγλική γλώσσα με τη βοήθεια της μεθοδολογικής προσέγγισης CLIL.





## CLIL approach

Δραστηριότητες προσέγγισης της μεθόδου CLIL και εφαρμογής βασικών αρχών της στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας και συγκεκριμένα της αγγλικής για τα παιδιά του νηπιαγωγείου.

Πρόκειται για μια καινοτόμο συνδυαστική προσέγγιση στη διδασκαλία μιας γλώσσας ως δεύτερης ή ξένης. Το CLIL στις περισσότερες χώρες της Ευρώπης αποτελεί, ήδη, μέρος του επίσημου προγράμματος σπουδών με βάση τις κατευθύνσεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το ακρώνυμο CLIL είναι τα αρχικά του όρου Content and Language Integrated Learning και ως μετάφραση του όρου στα ελληνικά έχουν χρησιμοποιηθεί τα: Ολοκληρωμένη ή Ενιαία ή Συνδυασμένη ή Ολιστική ή Ενσωματωμένη Εκμάθηση Γλώσσας και Περιεχομένου. Έχουν προταθεί ποικίλοι ορισμοί για το CLIL.





Ουσιαστικά, η μεθοδολογική προσέγγιση στην οποία αναφερόμαστε είναι συνδυαστική και αφορά την παράλληλη και ισορροπημένη διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας και ενός γνωστικού αντικειμένου. Τα εγχειρίδια και όλο το διδακτικό υλικό που αφορά το γνωστικό αντικείμενο είναι στην ξένη γλώσσα και ο μαθητής/η μαθήτρια καλείται, για να επιτύχει την κατανόηση του γνωστικού αντικειμένου, να κατανοήσει, να μάθει και να παραγάγει συγχρόνως και τη γλώσσα μέσα από μια διαδικασία αποκωδικοποίησής της, σύνθεσης και ανάλυσής της.





Η ακαδημαϊκή μορφή της γλώσσας, το ανώτατο επίπεδο ύψους με το οποίο οι μαθητές, αν και δεν είναι εξοικειωμένοι, καλούνται να το αντιμετωπίσουν, είναι στο επίκεντρο της διδασκαλίας με CLIL. Στην περίπτωση του CLIL επιδιώκουμε να διδάσκονται δύο μαθήματα σε ένα (Marsh et al. 2010) και το περιεχόμενο να είναι κίνητρο για την επεξεργασία και την ανακάλυψη της δομής και των διάφορων λειτουργιών της γλώσσας, χωρίς να παραγκωνίζεται σε καμία φάση της διδασκαλίας ένας από τους δύο στόχους - γλώσσα και περιεχόμενο, ενώ η Βορούλλα (2012) υπογραμμίζει ότι η γλώσσα, μάλιστα, «δε δομείται σταδιακά, αλλά λειτουργικά, καθώς το περιεχόμενο είναι αυτό που καθορίζει τη γλώσσα που θα διδαχτεί» (Διαμαντίδου Ευαγγελία, 2017).





Οι δραστηριότητες που επιλέχθηκαν και υλοποιήθηκαν ήταν ενταγμένες στις μαθησιακές περιοχές του νέου αναλυτικού προγράμματος (Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Δημιουργία- Έκφραση και Τ.Π.Ε) και αφορούσαν ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες, ώστε να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον και να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή των μαθητών, και να βοηθηθούν να κατακτήσουν τη γνώση με διαφορετικούς τρόπους μάθησης. Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν λαμβάνοντας υπόψη των Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, τις αρχές και του στόχους των Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων, και τη βιβλιογραφική επισκόπηση αναφορικά με εφαρμογές Ιστού και Εκπαιδευτικής Ρομποτικής στην προσχολική Εκπαίδευση



Σύμφωνα με τη βιβλιογραφική επισκόπηση, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας αντιμετωπίζουν προβλήματα τόσο με τη διασαφήνιση απλών εννοιών κατεύθυνσης και προσανατολισμού όπως «μπροστά-πίσω» και «αριστερά-δεξιά» όσο και με τη δημιουργία σχέσεων μεταξύ αυτών και των σημείων αναφοράς. Τα τελευταία χρόνια η αναγνώριση και ο διαχωρισμός των εννοιών κατεύθυνσης και προσανατολισμού («μπροστά-πίσω», «αριστερά-δεξιά») από παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, με τη χρήση ρομποτικών κατασκευών τύπου Logo έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής και επιστημονικής κοινότητας (Κοκκόση κα.,2014). Ένα από τα πιο διαδεδομένα προγραμματιζόμενα παιχνίδια είναι το Bee-Bot, το οποίο ενσαρκώνει τη χελώνα Logo και βασίζεται σε αρχές προγραμματισμού της γλώσσας αυτής για τον έλεγχο του ρομπότ δαπέδου. Τα παιδιά μπορούν έτσι να προγραμματίσουν μια διαδρομή πάνω σε ένα δάπεδο. Το ρομπότ δαπέδου Bee-Bot έχει το σχήμα και τα χρώματα της μέλισσας







Ο προγραμματισμός των κινήσεων βρίσκεται στο πάνω μέρος του ρομπότ και στηρίζεται σε ένα σύνολο χρωματιστών πλήκτρων. Τέσσερα πορτοκαλί πλήκτρα εξυπηρετούν την εμπρόσθια και οπίσθια κίνηση και την περιστροφή αριστερά/δεξιά . Το κεντρικό πλήκτρο ('GO'), χρησιμοποιείται για την εκτέλεση των εντολών του παιχνιδιού. Τα δύο μπλε πλήκτρα εξυπηρετούν διαφορετικές λειτουργίες. Το ένα ('CLEAR') χρησιμεύει για την διαγραφή των εντολών από τη μνήμη. Το δεύτερο ('PAUSE') παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να διακόπτει στιγμιαία (1") την εκτέλεση των εντολών ( A. Μισιρλή, Β. Κόμης,2012).





## Στόχοι σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο

Να αναπτύσσουν την ικανότητα κρίσης, λήψης αποφάσεων, να επιλύουν προβλήματα και να μοντελοποιούν τη γνώση με προγραμματιζόμενα παιχνίδια και με λογισμικά ανοικτού τύπου (π.χ. οπτικοποίησης, προσομοίωσης, εννοιολογικής χαρτογράφησης, γενικής χρήσης).

Να ενθαρρύνουν τα παιδιά να χρησιμοποιούν διαισθητικά διάφορα προγραμματιζόμενα παιχνίδια (π.χ. BeeBot) για να εντοπίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά τους (ενεργοποίηση - απενεργοποίηση, εντολές κίνησης κατεύθυνσης, μνήμης )

Να απαγγέλλουν, να διαβάζουν και να γράφουν αριθμούς από το 1-10

Να είναι ικανά να ξεχωρίζουν τα βασικά χρώματα

Να εντοπίζουν, και να περιγράφουν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές στο χώρο ως προς διαφορετικά συστήματα αναφοράς με τη χρήση απλών χωρικών εννοιών





## Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:

Να αναγνωρίζουν τις Τ.Π.Ε. ως μέσα για ψυχαγωγία, εργασία και αλληλεπίδραση

Να επικοινωνούν με ψηφιακά μέσα

Να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται για την παραγωγή κοινού έργου

Να ανακτούν πληροφορίες σε διάφορες μορφές (κείμενο, εικόνες, βίντεο, ήχο) σε υπολογιστές στο διαδίκτυο (με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού) και να τις οργανώνουν

Να χρησιμοποιούν εργονομικά, με ασφάλεια και με δεοντολογικό τρόπο τις Τ.Π.Ε. (συσκευές και εφαρμογές)





## Στόχοι σχετικοί με δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο:

Να μπορούν τα παιδιά να επιλέξουν το συνοδευτικό λογισμικό του προγραμματιζόμενου παιχνιδιού για εικονική περιήγηση του Bee-bot στην οθόνη ή στο διαδραστικό πίνακα.

Να μπορούν τα παιδιά να δημιουργήσουν - ανάλογα με το στόχο και τη δραστηριότητα – επιδαπέδιους πίνακες / «χαλάκια» για τα προγραμματιζόμενα παιχνίδια (π.χ. με γράμματα, με τα ονόματα των παιδιών, με γεωμετρικά σχήματα, με ήρωες παραμυθιών κ.ά.).

Να έρθουν σε επαφή με αναπτυξιακά κατάλληλες ρομποτικές συσκευές (BeeBot, robot mouse, lego education coding express ) και να εξοικειωθούν με αυτές.

Να εντοπίζουν, περιγράφουν και αναπαριστούν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα ( Ν.Σ. 2011).

Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στις ξένες γλώσσες και ιδιαίτερα στα αγγλικά

Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους άλλους πολιτισμούς

Να πειραματιστούν με νέους ήχους





**Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. διαπραγμάτευση, συνεργασία, διάλογος, ενσυναίσθηση, συμμετοχή σε ομάδα, ανάληψη ρόλων, κ.λπ.) :**

Να αναπτύσσουν στάσεις και κοινωνικές δεξιότητες (αυτονομία, συνεργασία, επιχειρηματολογία, αίσθημα προσφοράς, ευελιξία και καινοτομία)

Να αναπτύξουν το αίσθημα του «ανήκειν» (κοινωνική ταυτότητα)

Να αποκτήσουν θετική αυτοεκτίμηση (αίσθημα αξίας & αποτελεσματικότητας)

Να αποκτήσουν θετικές αξίες





Μαθαίνουμε τις λέξεις  
Left - right και yellow - green



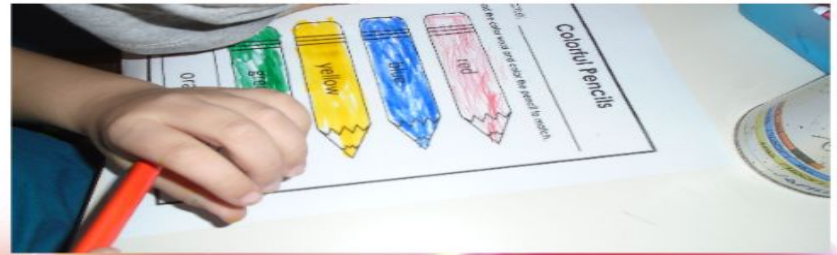
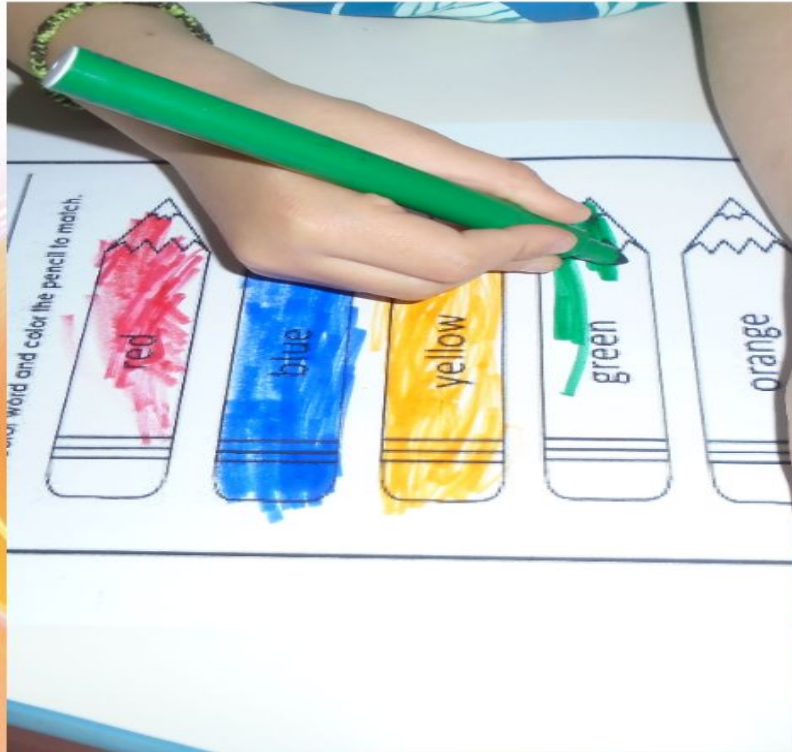


# Μαθαίνουμε τις λέξεις Robot Mouse and card





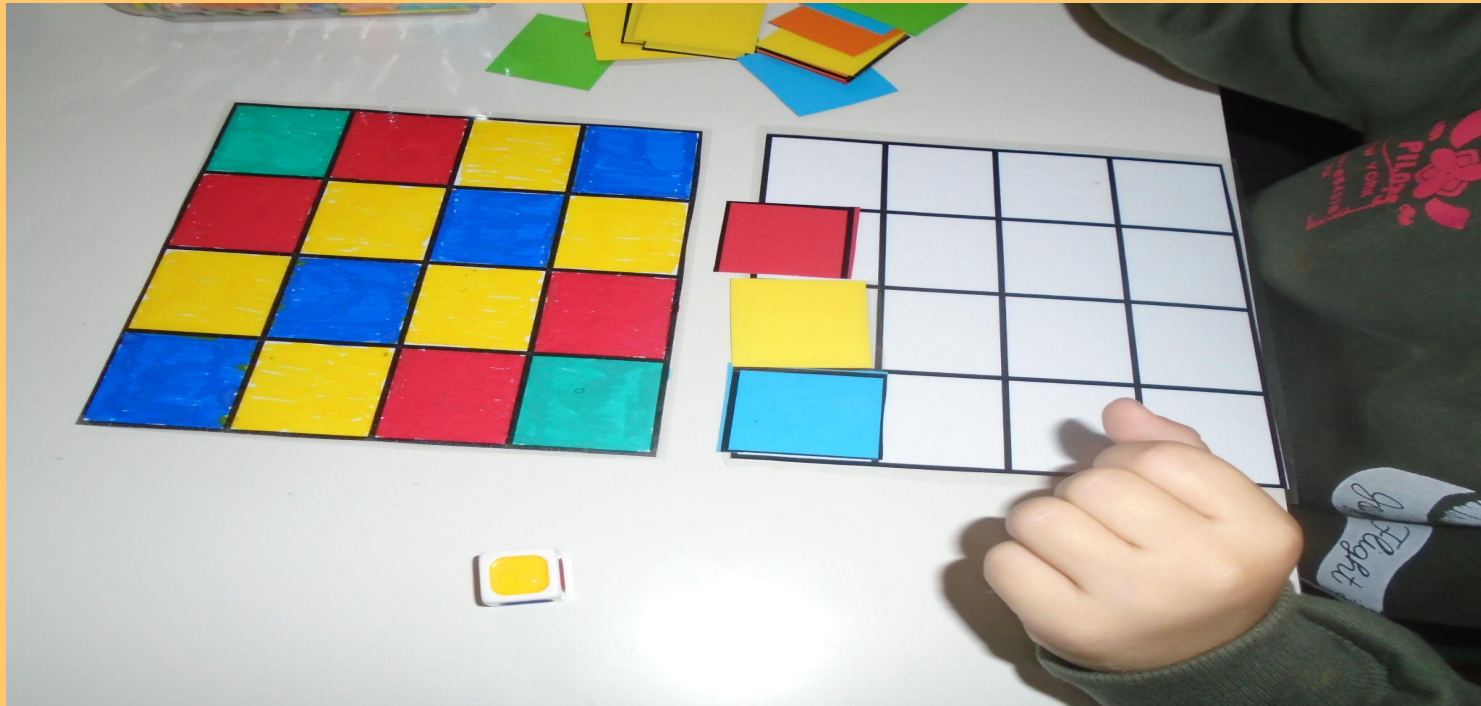
# Φύλλα εργασίας με τα χρώματα





# Επιτραπέζιο παιχνίδι τα χρώματα

Τα παιδιά απαντούν στην ερώτηση **What color is it?**





Χρησιμοποιούμε στη μακέτα για να προγραμματίσουμε τη Beebot  
Τα παιδιά απαντούν στις ερωτήσεις  
What color are the bricks we are using?  
blue,yellow,red,white,black, purple bricks  
how many yellow bricks have we used?





Προγραμματίζουμε τη beebot και robot mouse ,δίνουμε εντολές left -right, stop,delete,pause







# Χρησιμοποιούμε ε Beebot cards



Και μαθαίνουμε τις  
εντολές που  
απεικονίζουν  
Go,  
Left, right  
, stop, delete  
Clear , pause





## Bee Bot Emulator

Χρησιμοποιούμε το  
διαδραστικό πίνακα και την  
εφαρμογή **Bee Bot Emulator**





# Προγραμματίζουμε το LEGO Education Coding Express

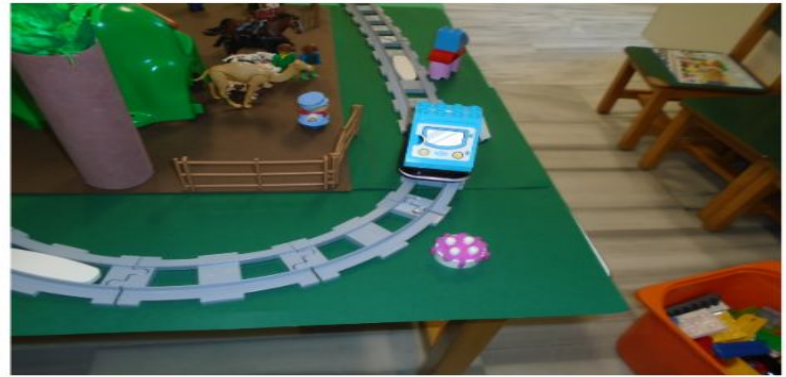
Τα παιδιά απαντούν στις ερωτήσεις

how many animals are there in the park?

how many trees are there in the park?





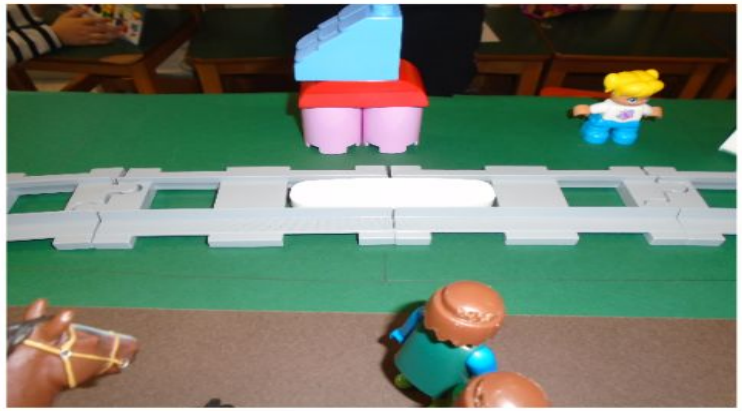
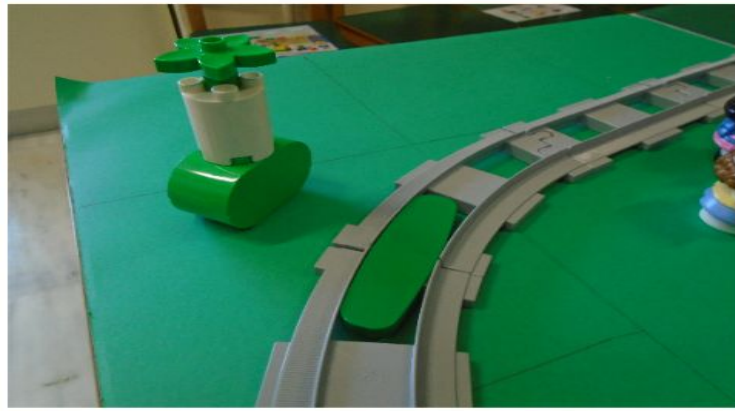
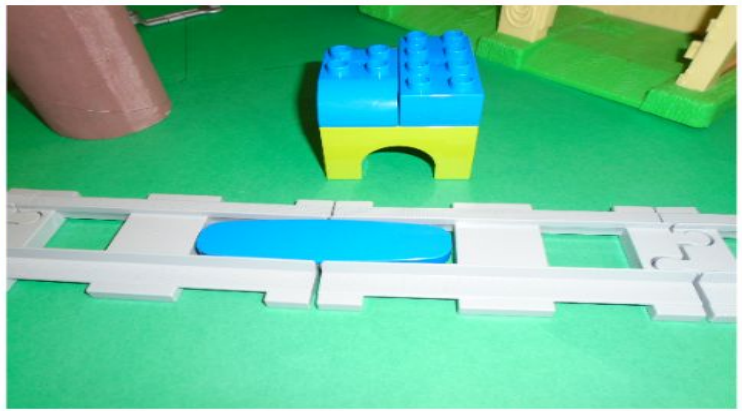






# Μαθαίνουμε τις λέξεις action bricks - red,blue,white,green





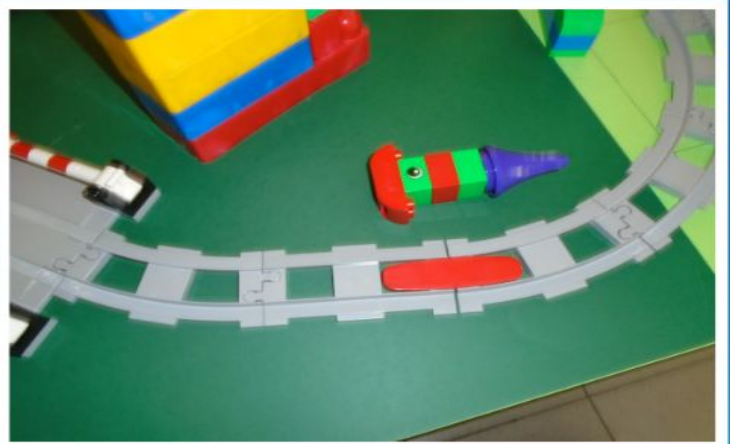
ABC





# Προγραμματίζουμε το LEGO Education Coding Express χρησιμοποιώντας tablet





ABC





# ΟΙ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



ABC









# ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Βορύλλα, Β. (2012). «Πρασινίζοντας» το μάθημα της Ξένης Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο: μια εφαρμογή της μεθόδου CLIL (Content and Language Integrated Learning). Στο Πρακτικά 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης-Εκπαίδευση για το Περιβάλλον και την Αειφορία στη σημερινή πραγματικότητα. "Η εμπειρία του ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος", Θεσσαλονίκη 30 Νοεμβρίου - 1 & 2 Δεκεμβρίου 2012 [26/6/2017  
[www.kpe.gr/proceedings/7\\_Didactic\\_Methodology\\_&\\_Proposals/103\\_Vorylla.pdf](http://www.kpe.gr/proceedings/7_Didactic_Methodology_&_Proposals/103_Vorylla.pdf)

Διαμαντίδου Ευαγγελία, (2017), «Η μεθοδολογία CLIL: θεωρητικά ζητήματα και ερευνητικά δεδομένα στην ελληνική κοινωνία», Μεταπτυχιακή εργασία.

Marsh, D. (2002). CLIL/EMILE - The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential. Brussel: The European Union.

Α. Μισιρλή, Β. Κόμης,(2012). Αναπαραστάσεις των παιδιών προσχολικής ηλικίας για το προγραμματιζόμενο παιχνίδι Bee-Bot. 6ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Διδακτική της Πληροφορικής»,331-340, Φλώρινα.

Νέο Σχολείο, Ι.Ε.Π., (2014), *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών» με κωδικό ΟΠΣ: 295450 Οριζόντια Πράξη στις 8 Π.Σ., 3 Π.Στ. Εξ., 2 Π.Στ. Εισ. Υποέργο 1 : «Εκπόνηση Προγραμμάτων Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης» Επιστημονικό Πεδίο: ΠΡΩΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ Αθήνα

ABC