



Εισαγωγή στη διδακτική των γλωσσών

Ενότητα 8: Η εφαρμογή της Προσέγγισης «ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και ξένης γλώσσας» σε ένα παιγνιώδες αλληλοδραστικό διδακτικό πλαίσιο.

Ελένη Γρίβα, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας



Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.





Η εφαρμογή της Προσέγγισης «ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και ξένης γλώσσας» σε ένα παιγνιώδες αλληλοδραστικό διδακτικό πλαίσιο.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Περιεχόμενα ενότητας 1/3

1. Η προσέγγιση CLIL.
2. CLIL in European Context.
3. Πλαίσια εφαρμογής.
4. CLIL: Καλύπτει μια σειρά από μοντέλα (hard/soft models).
5. CLIL Models.
6. Το συνεχές Γλώσσας – Περιεχομένου (Met, 1999).
7. Πλεονεκτήματα.
8. Ποια μαθήματα;
9. Ποιοι εκπαιδευτικοί;



Περιεχόμενα ενότητας 2/3

10. The 4C framework (Coyle et al., 2010).
11. Χαρακτηριστικά της προσέγγισης.
12. Συνδυασμός μεθόδων.
13. Θεματοκεντρική.
14. Η δραστηριοκεντρική προσέγγιση (task-based learning).
15. Σκοπός δραστηριοκεντρικής προσέγγισης.
16. Πλαίσιο δραστηριοκεντρικής προσέγγισης.
17. Task-based.
18. Το στάδιο της προετοιμασίας.



Περιεχόμενα ενότητας 3/3

19. Ο κύκλος της δραστηριότητας (Task cycle).
20. Εστίαση στη γλώσσα (γλωσσικά στοιχεία) (Language focus).
21. Η Παιχνιδοκεντρική προσέγγιση (Game-based learning).
22. Ταξινόμια του παιχνιδιού.
23. Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο.
24. Το παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο.
25. Τα παιχνίδια στην τάξη.
26. CLILing in the Greek Education context.
27. CLIL Projects.



1. Η προσέγγιση CLIL 1/3

- Η ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και γλώσσας (**CLIL**) είναι μια νέα εκπαιδευτική προσέγγιση για τη διδασκαλία μιας Γ2/ΞΓ η οποία αναπτύχθηκε στην Ευρώπη στα μέσα του 1990.
- Το 1995, προτάθηκε ότι συγκεκριμένα μαθήματα στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση θα μπορούσαν να διδαχθούν σε μία ξένη γλώσσα (European Commission 1995: 47).



1. Η προσέγγιση CLIL 2/3

- Μπορεί να είναι αποτελεσματική σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης, από το νηπιαγωγείο μέχρι και τους ενήλικες καταρτιζόμενους (European Commission, 2006, Dalton-Puffer, 2007).
- Σημαντικές πρωτοβουλίες σε χώρες της Ευρώπης τα τελευταία χρόνια σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες:
 - Προσχολική.
 - Πρωτοβάθμια.
 - Δευτεροβάθμια.
 - Τριτοβάθμια.



1. Η προσέγγιση CLIL 3/3

Δίνεται έμφαση τόσο στη διδασκαλία της γλώσσας όσο και στην εκμάθηση του περιεχομένου, καθώς θεωρούνται αναπόσπαστες συνιστώσες ενός συνόλου (Marsh, 2002).

Η ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και γλώσσας (ΟΕΠΓ) εστιάζεται σε τρεις βασικές περιοχές:

- τη γλώσσα,
- το περιεχόμενο,
- τις γνωστικές δεξιότητες.

(Mehisto, Marsh & Frigols, 2008).



2. CLIL in European Context 1/2

The Action Plan “**Promoting Language Learning and Linguistic Diversity**” (European Commission 2007)



Αναφέρεται στην προσέγγιση CLIL, επισημαίνει ότι χρησιμοποιείται σε πολλά Ευρωπαϊκά εκπαιδευτικά συστήματα, καθώς θεωρείται αποτελεσματική για την ανάπτυξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και την παροχή μαθησιακών κινήτρων



2. CLIL in European Context 2/2

Working Paper on “**Language Learning at Pre-primary level: Making it efficient and sustainable: A Policy Handbook**” (European Commission 2011).



κατάλληλη και η εισαγωγή της προσέγγισης στην προσχολική βαθμίδα.



3. Πλαίσια εφαρμογής

- i. Σχολεία σε δίγλωσσες/πολύγλωσσες κοινότητες.
- ii. Τάξεις με μετανάστες μαθητές.
- iii. Τάξεις όπου διδάσκεται μια ξένη γλώσσα



4. CLIL: Καλύπτει μια σειρά από μοντέλα (hard/soft models)

**ολική/μερική
εμβύθιση
(total/partial
immersion)**

Διδασκαλία καθόλη τη σχολική χρονιά
(διάφορα μαθήματα όπως, ιστορία- πολιτισμός,
γεωγραφία, φυσική, κλπ δίδασκονται μέσα από
μια Γ2/ΞΓ).

**γλωσσικά ντουζ
(language showers)**

- γίνεται μια σύντομη και συστηματική έκθεση σε ένα γνωστικό αντικείμενο μέσα από μια Γ2/ΞΓ 2-3 φορές την εβδομάδα.

**εμπλουτισμένες
τάξεις ΞΓ
(enriched language
classes)**

- μια διαθεματική προσέγγιση υιοθετείται που περιέχει συγκεκριμένο περιεχόμενο από διάφορα μαθήματα.



5. CLIL Models

'strong/hard' model

- comprises five types of CLIL programmes: total immersion, partial immersion (mid CLIL), subject courses. About 50% of the curriculum is taught in the TL. The content can reflect what is taught in the L1 curriculum or can be new content.

Modular CLIL

- 1- 2 hours a week. Schools or teachers choose parts of the subject syllabus which they teach in the target language.

'weak/soft' model

- more focus on language learning(Ball, 2009; Bentley, 2009). 1 hour once a week Some curricular topics are taught during a language course



6. Το συνεχές Γλώσσας – Περιεχομένου (Met, 1999)

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΓΛΩΣΣΑ
Το περιεχόμενο διδάσκεται στη Γ2/ΞΓ	Το περιεχόμενο αξιοποιείται για την εκμάθηση της Γ2/ΞΓ
Το περιεχόμενο αποτελεί προτεραιότητα	γλώσσα αποτελεί προτεραιότητα
Οι στόχοι του περιεχομένου καθορίζονται από το ΑΠ	Οι γλωσσικοί στόχοι καθορίζονται από το ΑΠ
Οι μαθητές αξιολογούνται στην κατάκτηση του περιεχομένου	Οι μαθητές αξιολογούνται στις γλωσσικές δεξιότητες



7. Πλεονεκτήματα

- Προωθείται η ολιστική προσέγγιση στη διδασκαλία της γλώσσας.
- Ενισχύεται η αυτοπεποίθηση στη χρήση της γλώσσας-στόχου.
- Αναπτύσσεται μεγαλύτερο εύρος δεξιοτήτων, γλωσσικών και γνωστικών.
- Παρουσιάζονται υψηλότερες επιδόσεις των μαθητών σε γλωσσικές δοκιμασίες σε σχέση με τους μαθητές που διδάσκονται μέσω άλλων προσεγγίσεων.
- Αναπτύσσεται μεγαλύτερο εύρος γενικού λεξιλογίου και ειδικού λεξιλογίου.



8. Ποια μαθήματα;

Όλα τα γνωστικά αντικείμενα μπορούν να διδαχθούν μέσα από μια Ξένη Γλώσσα (ιστορία, φυσική, πολιτική επιστήμη, μαθηματικά, πολιτισμός, γεωγραφία, κλπ.).

Όλες οι γλώσσες μπορούν να χρησιμοποιηθούν...



9. Ποιοι εκπαιδευτικοί;



10. The 4C framework (Coyle et al., 2010)

<p>Content (περιεχόμενο)</p> <p>Πρόσκτηση δεξιοτήτων σε συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο.</p>	<p>Cognition</p> <p>(γνωστικές δεξιότητες)</p>
<p>Communication (επικοινωνία)</p> <p>Ανάπτυξη γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων στη Γ2/ΞΓ.</p>	<p>Culture (πολιτισμός)</p> <p>Κατανόηση του «άλλου», του εαυτού - ανάπτυξη των συναισθημάτων της παγκόσμιας πολιτειότητας.</p>



11. Χαρακτηριστικά της προσέγγισης

Σύμφωνα με τους Mehisto και συν. (2008), τα βασικά χαρακτηριστικά της ΟΕΠΓ είναι:

1. Πολλαπλή εστίαση.
2. Πλούσιο και πολυτροπικό μαθησιακό περιβάλλον.
3. Αυθεντικότητα.
4. Ενεργή μάθηση.
5. Θεματοκεντρικός προσανατολισμός.



12. Συνδυασμός μεθόδων

Ποικιλία μεθόδων:

- Topic-based.
- Task-based.
- Story-based.
- Activity/Game-based.



13. Θεματοκεντρική

Θεματοκεντρική μορφή διδασκαλίας, όπου η εκμάθηση της γλώσσας-στόχου οργανώνεται γύρω από θεματολογία που εμπίπτει στα ενδιαφέροντα των μαθητών (Moon, 2000).

Οι μαθητές μπορούν να συνδέσουν συγκεκριμένο λεξιλόγιο, δομές ή λειτουργίες με το θέμα.

Με αυτόν τον τρόπο, η γλώσσα δεν νοείται ως ένα γνωστικό αντικείμενο αποκομμένο από το πλαίσιο.





14. Η δραστηριοκεντρική προσέγγιση (task-based learning) 1/2

14. Η δραστηριοκεντρική προσέγγιση 2/2

Εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων (Willis, 1996).

Δραστηριότητες που προϋποθέτουν :

- την αλληλόδραση,
- τη συμμετοχή,
- τη συνεργασία

αποτελούν τον πυρήνα της διδασκαλίας της γλώσσας στόχου (Van den Branden, 2006. Willis & Willis 2007).



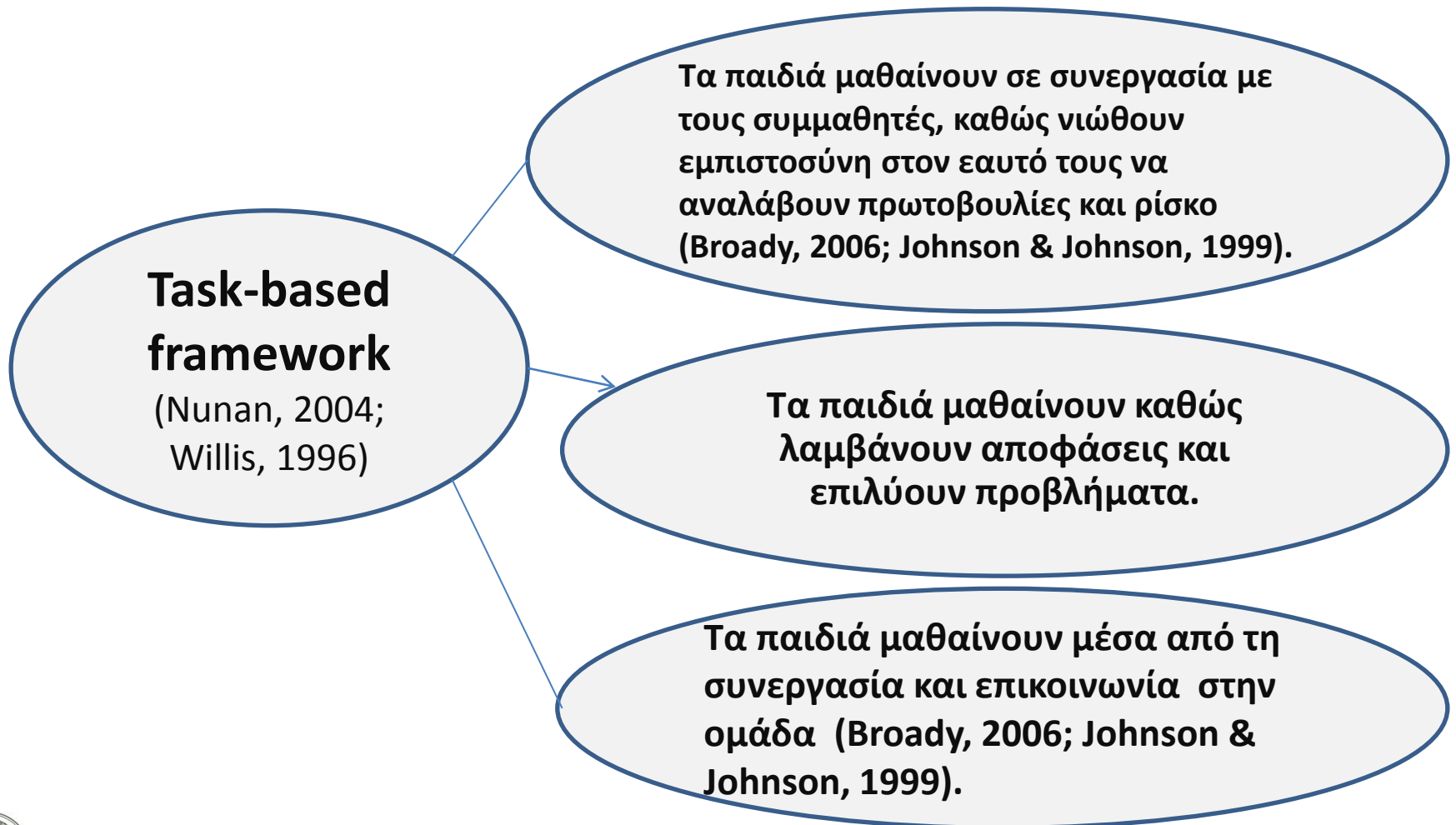
15. Σκοπός δραστηριοκεντρικής προσέγγισης

Διττός είναι ο βασικός στόχος που θα πρέπει να επιτευχθεί μέσα από τη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων:

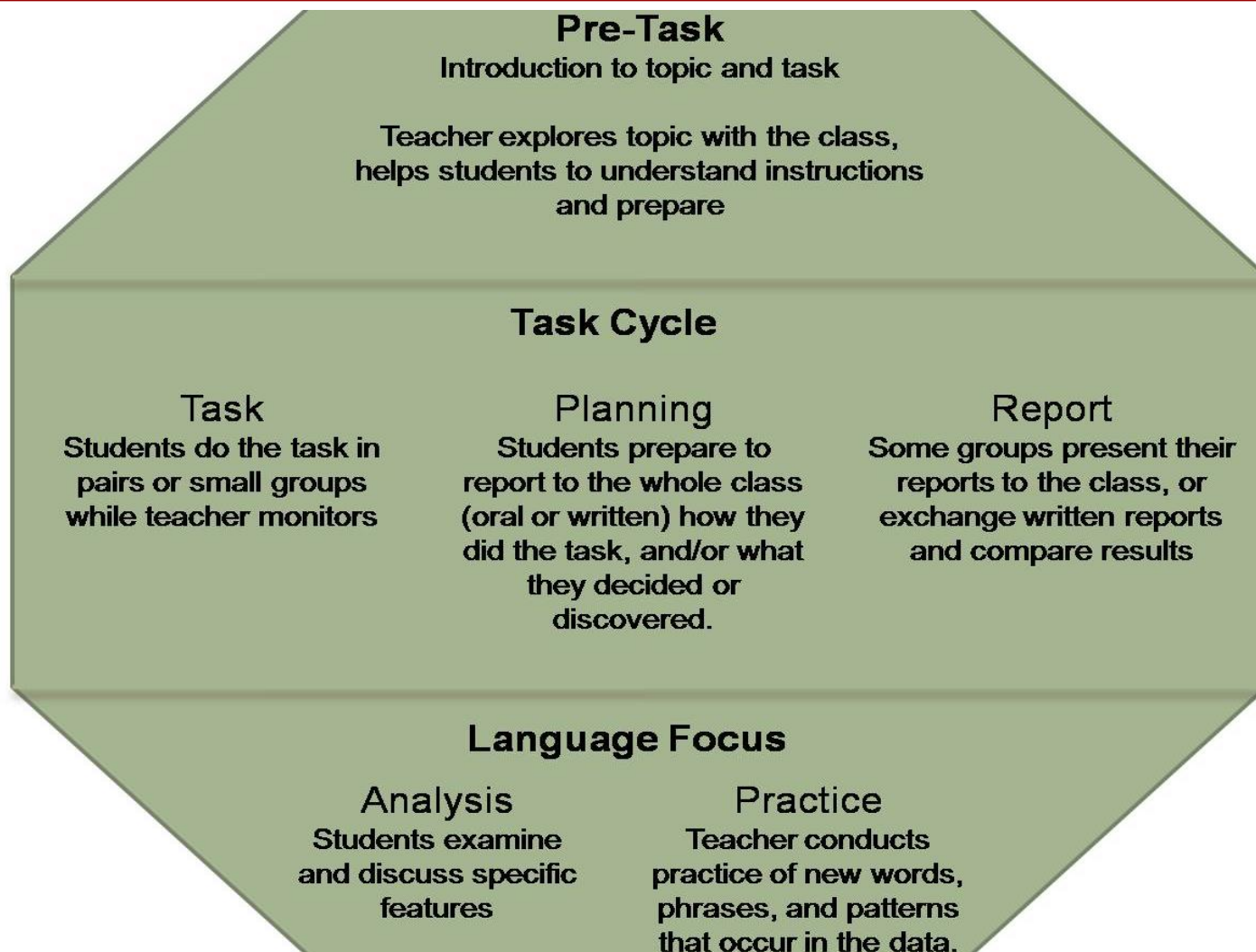
- η ενδυνάμωση των γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων στη γλώσσα-στόχο.
- η ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών.



16. Πλαίσιο δραστηριοκεντρικής προσέγγισης



17. Task-based



Εικόνα 1



18. Το στάδιο της προετοιμασίας

Εισαγωγή στο θέμα:

- Ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών.
- Κατανόηση των οδηγιών για τη διεκπεραίωση της δραστηριότητας.
- Επισήμανση χρήσιμων λέξεων-φράσεων.
- Προετοιμασία των μαθητών για το θέμα της δραστηριότητας.
- Μέσα σε ένα πολυτροπικό περιβάλλον.



19. Ο κύκλος της δραστηριότητας (Task cycle) 1/2

Δραστηριότητα:

- Οι μαθητές διεκπεραιώνουν τη δραστηριότητα σε ομάδες ή ζεύγη.
- Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί και ελέγχει.

Σχεδιασμός:

- Οι μαθητές προετοιμάζονται να αναφέρουν σε όλη την τάξη (προφορικά ή γραπτά) τον τρόπο με τον οποίο διεκπεραίωσαν τη δραστηριότητα.
- Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί, βοηθάει τους μαθητές και παρέχει ανατροφοδότηση.



19. Ο κύκλος της δραστηριότητας (Task cycle) 2/2

Αναφορά:

- Οι μαθητές της κάθε ομάδας παρουσιάζουν τη δουλειά τους ή τη διακινούν στις υπόλοιπες ομάδες.
- Ο εκπαιδευτικός επιλέγει κάποιες ομάδες για να παρουσιάσουν τις εργασίες τους στην τάξη και οι μαθητές συγκρίνουν τα αποτελέσματα.
- Ο εκπαιδευτικός συνοψίζει και παρέχει ανατροφοδότηση.



20. Εστίαση στη γλώσσα (γλωσσικά στοιχεία) (Language focus)

Ανάλυση:

- Οι μαθητές αναγνωρίζουν και επεξεργάζονται συγκεκριμένα γλωσσικά στοιχεία μέσα από ασκήσεις γλωσσικής επίγνωσης.
- Ο εκπαιδευτικός εστιάζεται σε συγκεκριμένες λέξεις, φράσεις και γλωσσικά πρότυπα.

Πρακτική εξάσκηση:

- Οι μαθητές εξασκούνται στις καινούργιες λέξεις, φράσεις και γλωσσικά πρότυπα που συνάντησαν.





21. Η Παιχνιδοκεντρική προσέγγιση (Game-based learning)

22. Ταξινόμια του παιχνιδιού

- Παιχνίδια κατασκευών / δομικό παιχνίδι.
- Επικοινωνιακά- κοινωνικά παιχνίδια (παιχνίδια ρόλων, παντομίμα...)
- Γλωσσικά παιχνίδια.
 - Παιχνίδια αντιστοίχισης, ταξινόμησης.
 - Παιχνίδια σύγκρισης.
 - Παιχνίδια πληροφοριακού κενού.
 - Παιχνίδια εικασίας.
 - Παιχνίδια λεζάντας.
- Δημιουργικά Παιχνίδια.
- Παιχνίδια με τη χρήση υπολογιστών ή παιχνιδομηχανών.
- Κινητικά παιχνίδια .



23. Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Μέσα από τη χρήση των παιχνιδιών:

- αυξάνεται το ενδιαφέρον των μαθητών,
- γίνονται πιο πρόθυμοι στο να συμμετέχουν,
- κατακτούν τη νέα γνώση ευκολότερα (Tuan & Nguyen, 2010).



24. Το παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο

- Να μάθει μέσα από ευχάριστα-αυθεντικά σενάρια.
- Να ενισχύσει τις μνημονικές του στρατηγικές.
- Να εξασκήσει τις επικοινωνιακές δεξιότητες.
- Να προβληματιστεί, να αναζητήσει λύσεις και να διευρύνει τις εμπειρίες του.



25. Τα παιχνίδια στην τάξη 1/4

- Προσδίδουν ενδιαφέρον για την εκμάθηση της ΞΓ -η διατήρηση του ενδιαφέροντος μπορεί να σημαίνει τη διατήρηση της προσπάθειας (Wright, Betteridge & Buckby, 2005).
- Εμπλέκουν τους μαθητές στην ενεργοποίηση ποικίλων δεξιοτήτων (Lee, 1995).
- Συνδέονται άμεσα με τις πολλαπλές νοημοσύνες, όπως κιναισθητική, οπτική, μουσική, διαπροσωπική κτλ (Gardner, 1999).

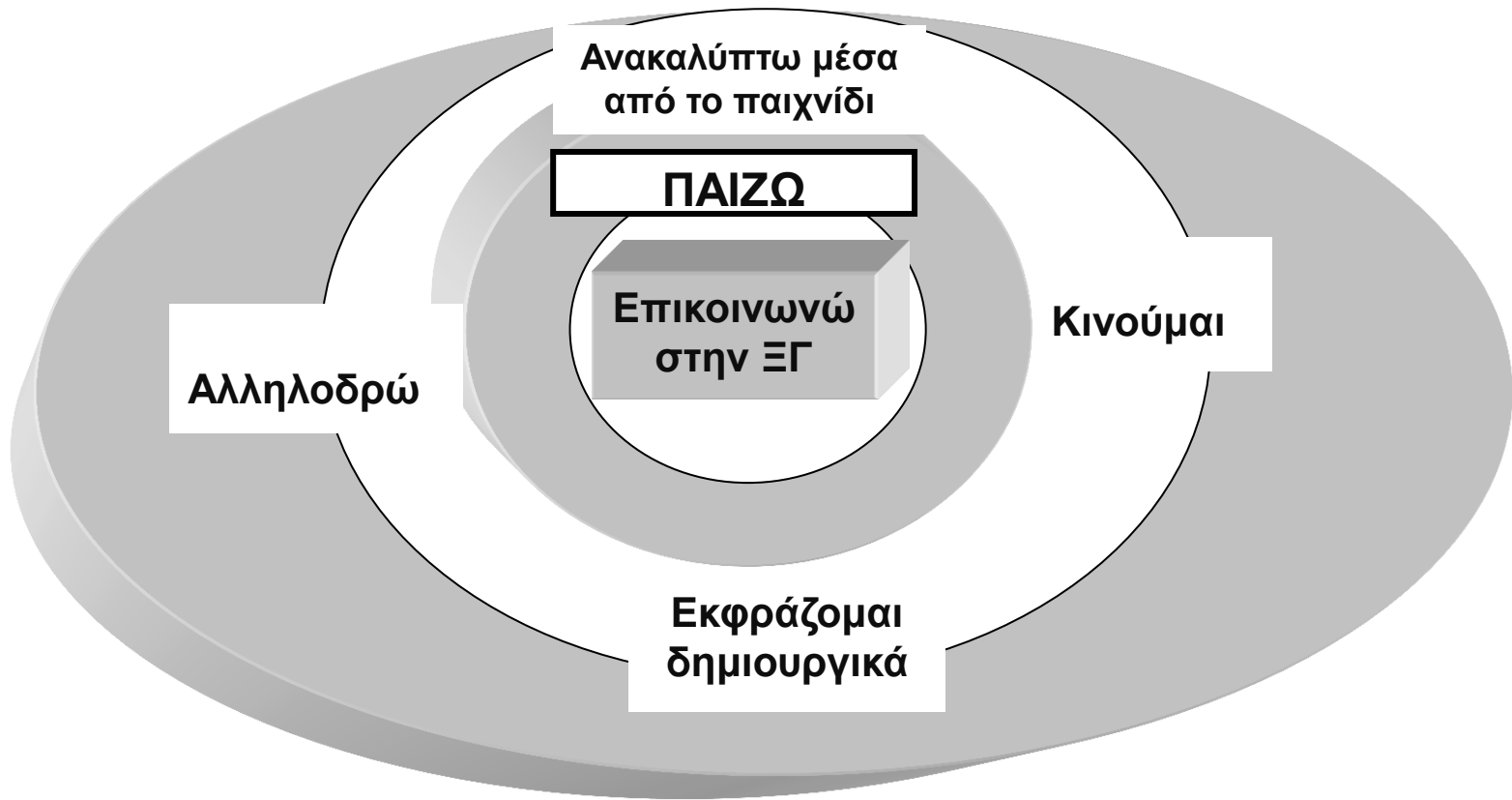


25. Τα παιχνίδια στην τάξη 2/4

- Μειώνουν το άγχος και την ανασφάλεια των μαθητών, κυρίως των εσωστρεφών (Uberman, 1998).
- Συμβάλλουν στην αυτενέργεια των μαθητών, καθώς τους δίνεται η ευκαιρία να συμμετέχουν ενεργά.
- Αναπτύσσουν τις κοινωνικές δεξιότητες, ενθαρρύνουν τη συνεργασία και αναπτύσσουν το ομαδικό πνεύμα των μαθητών (Orlick, 2006).



25. Τα παιχνίδια στην τάξη 3/4



25. Τα παιχνίδια στην τάξη 4/4





26. CLILing in the Greek Education context

27. CLIL Projects 1/4

CLIL PROJECT TOPICS	Target Language (L2 /FL)	CONTENT	CONCEPTS	METHODS	ASSESSMENT
1. The 'other' language of Acropolis	EN	Classical archaeology, history	material culture, cultural heritage management,	Task-based, hands on tasks , Multimodality	Content-specific and FL pre/post test, portfolio, journal, questionnaire
2. Ancient Greek myths across borders	EL	Mythology, literature	Heritage, Interculturality	Multimodal Task-based , story based, dramatization	Pre-interviews, role playing, journal, questionnaire
3. 'Playing' Games through centuries	EL	History, athletics / gymnastics	Culture, heritage, Interculturality	Multimodal, game-based	Pre/post interviews, journal



27. CLIL Projects 2/4

CLIL PROJECT TOPICS	Target Language (L2 /FL)	CONTENT	CONCEPTS	METHODS	ASSESSMENT
4. Byzantine Art and culture	EN	Byzantine archaeology, byzantine history	Material culture, art, heritage	Multimodal, hands on tasks	Content- specific and FL pre/post test, portfolio, journal, questionnaire
5. Byzantine and Post-byzantine art of Kastoria	EN	Byzantine and post-byzantine archaeology	Local history, material culture, art, heritage	Multimodal, Task-based, out of school visits	Content- specific and FL pre/post test, field notes journal, interviews
6. Inter-cultural stories in a bicultural community	EL	Popular literature (ethnography, customs)	Interculturality, heritage	Multimodal, story- based, dramatization	Pre-Interviews, pre/post test, role playing, journal, questionnaire



27. CLIL Projects 3/4

CLIL PROJECT TOPICS	Target Language (L2 /FL)	CONTENT	CONCEPTS	METHODS	ASSESSMENT
7. meeting the cultures of our neighbouring countries	EN	Folk literature, ethnogeography	Multi/Interculturalism, local history	Multimodal Task-based, story-based	Pre/post interviews, Content- specific and FL pre/post test, journal
8. “meeting” different cultures all over the world	EN	Culture, ethnogeography	Multiculturalism, global history	Multimodal Task-based, game based	Pre/post interviews, Content- specific and FL pre/post test, journal, portfolio
9. Greece in the Second World War through movies	EN	Modern history	Public history, national and global history	Multimodal, task-based, movies	Pre interviews, Content- specific and FL pre/post test, journal, questionnaire



27. CLIL Projects 4/4

CLIL PROJECT TOPICS	Target Language (L2 /FL)	CONTENT	CONCEPTS	METHODS	ASSESSMENT
10. Renaissance and Enlightenment from a different view	EN	History, art, sciences	history of art, history of ideas	Multimodal, dramatization, game based	Pre/post interviews, Content- specific and FL pre/post test, journal
11. From Michelangelo to Picasso	EN	History of art	art, culture	Multimodal, dramatization, hands on tasks	Content- specific and FL pre/post test, role playing, journal, portfolio, questionnaire



Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (1/2)

- Το Έργο αυτό κάνει χρήση των ακόλουθων έργων:
- Εικόνα 1: Task-based learning, copyright, <http://www.slideshare.net/tortadericota/tbl-1>



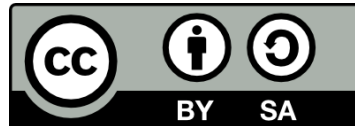
Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ελένη Γρίβα.
«Εισαγωγή στη διδακτική των γλωσσών. Η εφαρμογή της Προσέγγισης
«ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και ξένης γλώσσας» σε ένα
παιγνιώδες αλληλοδραστικό διδακτικό πλαίσιο». Έκδοση: 1.0. Θεσσαλονίκη
2014. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση:
<http://eclass.auth.gr/courses/OCRS306/>



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά - Παρόμοια Διανομή [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





Τέλος ενότητας

Επεξεργασία: Ρουμανλή Ελένη
Θεσσαλονίκη, Εαρινό εξάμηνο 2014-2015





ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Σημειώματα

Διατήρηση Σημειωμάτων

Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:

- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

