

Οι εποχές εναλλάσσονται στο μάθημα των Αγγλικών στο νηπιαγωγείο

Μαριάνθη Διαμαντέλλη

Εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας (ΠΕ06), Μ.Εδ. στη Διδασκαλία της Αγγλικής ως Ξένης/Διεθνούς Γλώσσας
mdiamantelli@gmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση πραγματεύεται ένα διδακτικό σενάριο που υλοποιήθηκε με τους/τις μαθητές/-τριες του 3ου Νηπιαγωγείου Παραλίας Πατρών κατά την πιλοτική εφαρμογή της εισαγωγής των Αγγλικών στο νηπιαγωγείο το σχολικό έτος 2020-2021. Σκοπός του διδακτικού σεναρίου, που διήρκεσε δύο διδακτικές ώρες, ήταν να διδάξει με παιγνιώδη τρόπο τα καιρικά φαινόμενα στους/στις μικρούς/-ές μαθητές/-τριες. Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία αυξάνει το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών, με αποτέλεσμα η νέα γνώση να κατακτάται με μεγαλύτερη ευκολία. Έτσι, οι επιμέρους δραστηριότητες που απαρτίζουν το εν λόγω σενάριο αξιοποιούν, σύμφωνα με την τυπολογία των παιχνιδιών των Γρίβα & Σέμογλου (2013), το σιωπηλό παιχνίδι, το κοινωνικό παιχνίδι, το κινητικό παιχνίδι, το παιχνίδι με κανόνες, το παιχνίδι πνευματικής ικανότητας, το γλωσσικό παιχνίδι και το παιχνίδι με τη χρήση υπολογιστών. Παράλληλα, οι δραστηριότητες αυτές διέπονται από τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner (1983, 1999) και υιοθετούν τη διαθεματική προσέγγιση μέσω της διασύνδεσης των θεματικών περιοχών των Τεχνών, των Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), των Φυσικών Επιστημών και των Αγγλικών. Τέλος, η πλειοψηφία των δραστηριοτήτων αυτών βασίζεται στις αρχές της ομαδοσυνεργατικής μάθησης καθώς η υλοποίησή τους προϋποθέτει την ένταξη των συμμετεχόντων/-ουσών μαθητών/-τριών σε ομάδες.

Λέξεις-κλειδιά: Νηπιαγωγείο, Αγγλικά, Παιγνιώδης Διδασκαλία, Διαθεματική Προσέγγιση.

1. Εισαγωγή

Οι προδιαθέσεις του ίδιου του παιδιού τοποθετούν το παιχνίδι ως ένα κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο, όπως αναφέρεται στη σύγχρονη Παιδαγωγική (Αυγητίδου, 2001). Ο Huizinga (1989: 257) εξηγεί πως «Ο πολιτισμός, στις αρχικές του φάσεις, παίζεται. Δε γεννιέται από το παιχνίδι σαν ένα βρέφος που αποσπάται από τη μήτρα: γεννιέται στο και ως παιχνίδι, και ουδέποτε εγκαταλείπει τον χώρο του παιχνιδιού».

Η δραστηριότητα του παιχνιδιού συνιστά μια αυθόρμητη εκδήλωση της παιδικής φύσης και είναι ένδειξη ψυχικής υγείας και αναπτυξιακής διάθεσης, καθώς μέσω αυτού το παιδί εξελίσσεται, ωριμάζει, αναλαμβάνει πρωτοβουλίες, ενεργοποιεί την κρίση, τη φαντασία, την αντίληψή του (Fleer, 2018). Το παιχνίδι συμβάλλει στην ελάττωση του εγωκεντρισμού, στην κατανόηση του ρόλου και της αναγκαιότητας των κοινωνικών κανονισμών (Piaget, 2007). Τα παιδιά μπορούν να μάθουν να ελέγχουν τη συμπεριφορά τους, να αυξάνουν τον βαθμό συγκέντρωσής τους και να θυμούνται καλύτερα παίζοντας παρά σε οποιοσδήποτε άλλες συνθήκες (Guddemi et al., 1999). Το παιχνίδι μπορεί να οδηγήσει στη μάθηση και μάλιστα με πιο βιωματικό και ελκυστικό για τα παιδιά τρόπο σε σχέση με τη διδασκαλία (Αυγητίδου, 2001) καθώς αυξάνει το ενδιαφέρον και τα κίνητρά τους για μάθηση (Ζυγουρίτσας, 2008). Το παιχνίδι λειτουργεί σαν ένας ολιστικός μηχανισμός μάθησης και ανάπτυξης δεξιοτήτων, αφού ως δραστηριότητα ενσωματώνει γνωστικά, κινητικά, συναισθηματικά, επικοινωνιακά και κοινωνικά ερεθίσματα, ενώ βοηθάει τα παιδιά να δομήσουν νοήματα μέσα από τις εμπειρίες τους (Woolfolk, 2019). Αποτελεί εργαλείο



μάθησης, βοηθά το άτομο να αναπτύξει την προσωπικότητά του, να μάθει να επικοινωνεί, να συνεργάζεται και να τηρεί κανόνες (Αυγητίδου, 2001).

Το παιχνίδι πρωταγωνιστεί στο παρόν διδακτικό σενάριο καθώς διαδραματίζει σημαντικό ρόλο τόσο στη διδασκαλία όσο και στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Συγκεκριμένα αξιοποιείται, σύμφωνα με την τυπολογία των παιχνιδιών των Γρίβα & Σέμογλου (2013), το σιωπηλό παιχνίδι, στο οποίο ανήκει η ζωγραφική· το κοινωνικό παιχνίδι, το οποίο συμβάλλει στην κοινωνικοποίηση του παιδιού, στην ένταξή του σε μία ομάδα και στη συνεργασία με τα υπόλοιπα παιδιά· το κινητικό παιχνίδι, το οποίο βοηθά στην ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων των παιδιών· το παιχνίδι με κανόνες, το οποίο συνδέει την παιγνιώδη συμπεριφορά με τον πραγματικό κόσμο, με τον οποίο τα παιδιά πρέπει να εξοικειωθούν ούτως ώστε να καταφέρουν να λειτουργήσουν και στη μετέπειτα ζωή τους· το παιχνίδι πνευματικής ικανότητας, το οποίο αφορά στη διεκπεραίωση μιας διαδικασίας με στόχο την ανάπτυξη της νοητικής-πνευματικής ικανότητας των παιδιών· το γλωσσικό παιχνίδι, το οποίο δίνει έμφαση στη λέξη ως μονάδα, και το παιχνίδι με τη χρήση υπολογιστών.

Ο Simpson (2015) θεωρεί απολύτως απαραίτητη την ένταξη παιχνιδιών στην εκμάθηση των ξένων γλωσσών, καθώς τα παιχνίδια προσθέτουν ενδιαφέρον σε ό,τι οι μαθητές/-τριες βρίσκουν βαρετό, μπορούν να χρησιμοποιηθούν παράλληλα με όλες τις γλωσσικές δεξιότητες, προσφέρουν εμπειρίες διασκέδασης, είναι δραστηριότητες που επικεντρώνονται στον/στη μαθητή/-τρια, προωθούν τη συνεργατική μάθηση, ταιριάζουν στη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης. Ο Brumfit (1991) επισημαίνει πως τα παιχνίδια παρέχουν στα παιδιά ένα ισχυρό κίνητρο χρήσης της γλώσσας μέσα από τη διαδικασία της εξερεύνησης, της παρατήρησης, της επικοινωνίας. Οι Scott & Ytreberg (1990) θεωρούν το παιχνίδι ένα σημαντικό εργαλείο εκμάθησης ξένων γλωσσών και αυτό το στηρίζουν στο γεγονός ότι οι μαθητές/-τριες μικρής ηλικίας έχουν μία καταπληκτική δεξιότητα στο να αφομοιώνουν τη γλώσσα μέσα από δραστηριότητες που τους προσφέρουν διασκέδαση.

2. Στοιχεία υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο, διάρκειας δύο διδακτικών ωρών, υλοποιήθηκε με τους μαθητές και τις μαθήτριες των δύο τμημάτων του 3^{ου} Νηπιαγωγείου Παραλίας Πατρών κατά την πιλοτική εφαρμογή της εισαγωγής των Αγγλικών στο νηπιαγωγείο το σχολικό έτος 2020-2021. Σε κάθε τμήμα φοιτούσαν δεκαέξι μαθητές/-τριες.

3. Στόχοι – επιδιώξεις

Βασικό σκοπό του παρόντος διδακτικού σεναρίου αποτελεί η σύνδεση των τεσσάρων εποχών του χρόνου με διαφορετικά καιρικά φαινόμενα και αντικείμενα.

Οι επιμέρους στόχοι του καταγράφονται ακολούθως με βάση την ταξινόμια του Bloom (1956).

Γνώσεων:

- Να επαναλαμβάνουν μετά την εκπαιδευτικό οι μαθητές/-τριες το αγγλικό λεξιλόγιο που αφορά στις τέσσερις εποχές.
- Να θυμούνται την αγγλική λέξη για κάθε εποχή.
- Να ονομάζουν την εποχή χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη αγγλική λέξη.
- Να αναγνωρίζουν σε ποια εποχή αναφέρεται μια αγγλική λέξη που βλέπουν όταν την αντιπαραβάλλουν με τη λέξη που υπάρχει κάτω από τις εικόνες των εποχών.
- Να αναγνωρίζουν σε ποια εποχή αναφέρεται μια αγγλική λέξη που ακούν.
- Να επιλέγουν από τις τέσσερις εκτυπωμένες λέξεις των εποχών τη λέξη που κάθε φορά ακούν και βλέπουν κάτω από την εικόνα της αντίστοιχης εποχής.



- Να διακρίνουν τα καιρικά φαινόμενα που συνδέονται με κάθε εποχή.
- Να ταξινομούν διάφορα αντικείμενα με βάση την εποχή που αυτά σχετίζονται.

Δεξιότητων:

- Να παρουσιάζουν τις εποχές χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο αγγλικό λεξιλόγιο.
- Να ελέγχουν την ορθότητα των επιλογών τους.
- Να τηρούν τις οδηγίες που τους δίνονται.
- Να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία.

Στάσεων:

- Να συνεργάζονται αρμονικά με τα μέλη της ομάδας τους για τη βέλτιστη επίτευξη ενός κοινού στόχου.
- Να ενθαρρύνουν όλα τα μέλη της ομάδας τους να εκφράζουν τη γνώμη τους.
- Να αποδέχονται τη γνώμη κάθε μέλους ως πολύτιμη και ισότιμη με τη δική τους.

4. Μεθοδολογία του διδακτικού σεναρίου

Το παρόν διδακτικό σενάριο βασίζεται στην παιγνιώδη μάθηση, η οποία συνδυάζει το παιχνίδι με τη μάθηση. Η παιγνιώδης μάθηση αποτελεί την ιδανική λύση διδακτικής μεθοδολογίας, καθώς το παιχνίδι από τη φύση του δημιουργεί ένα περιβάλλον μέσα στο οποίο τα παιδιά νιώθουν ασφάλεια και συνάμα τους παρέχεται η δυνατότητα να λειτουργήσουν ομαδικά, αναπτύσσοντας ηγετικές τάσεις, λύνοντας προβλήματα και δημιουργώντας νέα δεδομένα (Ludlow, 2010) μέσω της εμπλοκής τους σε διαφορετικά πλαίσια αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας (Ζυγουρίτσας, 2008). Διευκολύνει τη διδασκαλία προωθώντας μια ευρεία γκάμα δεξιοτήτων, όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η αυτοπεποίθηση, ενώ ταυτόχρονα βοηθά στο να επιτευχθούν οι εκπαιδευτικοί στόχοι που έχουν τεθεί (Hirsh-Pasek et al., 2020).

Στο εν λόγω διδακτικό σενάριο αξιοποιείται, επίσης, η ομαδοσυνεργατική μέθοδος, η οποία εξασφαλίζει την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/-τριών στη μαθησιακή διαδικασία. Με τη συνεργατική μάθηση και τη δημιουργία ομάδων δίνεται η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες να αλληλεπιδρούν, να αποκτούν και να αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας, να μαθαίνουν να συνυπάρχουν και να συνεργάζονται (Μπακιρτζής, 2002). Έρευνες έχουν δείξει ότι γενικά οι μέθοδοι συνεργατικής μάθησης έχουν θετικές συνέπειες στους/στις μαθητές/-τριες, όπως αύξηση της επίδοσής τους, ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους, ενσωμάτωση των αποκλινόντων ατόμων και δημιουργία φιλικών σχέσεων (Slavin, 1991). Η συμμετοχή των παιδιών σε μικρές ομάδες εργασίας τους προσφέρει τη δυνατότητα να μάθουν μέσω της συνεργασίας τους με άλλους/-ες και της δράσης τους για ένα κοινό σκοπό (Johnson & Johnson, 1999).

Επιπλέον, εφαρμόζεται η διαθεματική προσέγγιση. Η διαθεματικότητα στη διδασκαλία, σύμφωνα με τον Θεοφιλίδη (2002), σημαίνει ότι το περιεχόμενο της διδασκόμενης γνώσης ενιαιοποιείται. Έτσι, εν προκειμένω οι θεματικές περιοχές των Τεχνών, των Τ.Π.Ε., των Φυσικών Επιστημών και των Αγγλικών εμπλέκονται αρμονικά μεταξύ τους προκειμένου να οδηγήσουν στην καλύτερη δυνατή επίτευξη των επιμέρους στόχων του σεναρίου αυτού.

Τέλος, αξιοποιείται η θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης του Gardner (1983) μέσα από μια ευρεία γκάμα δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην καλλιέργεια των περισσότερων ειδών της πολλαπλής νοημοσύνης και συγκεκριμένα:

- της μουσικής νοημοσύνης, μέσω τραγουδιού.
- της κιναισθητικής νοημοσύνης, μέσω χορού.
- της χωρικής νοημοσύνης, μέσω ζωγραφικής.



- της λεκτικής νοημοσύνης, μέσω εξάσκησης γλωσσικών ικανοτήτων.
- της διαπροσωπικής νοημοσύνης, μέσω εργασίας σε ομάδες.
- της νατουραλιστικής νοημοσύνης (Gardner, 1999), μέσω πληροφοριών για την εναλλαγή των εποχών και τη σύνδεσή τους με διαφορετικά καιρικά φαινόμενα.

5. Διδακτικό υλικό

5.1. Μέσα

Για την υλοποίηση του παρόντος διδακτικού σεναρίου αξιοποιήθηκαν τα ακόλουθα μέσα:

- Τέσσερις πλαστικοποιημένες κάρτες μεγέθους A4. Κάθε κάρτα περιελάμβανε μια μεγάλη εικόνα που απεικόνιζε μια εποχή καθώς και την αγγλική λέξη για τη συγκεκριμένη εποχή στο κάτω μέρος της.
- Δεκαέξι μικρές πλαστικοποιημένες καρτούλες, σε καθεμία από τις οποίες υπήρχε μία λέξη με την ονομασία μιας εποχής στα Αγγλικά (spring, summer, autumn, winter).
- Τέσσερις πλαστικοποιημένες κάρτες μεγέθους A4, καθεμία από τις οποίες απεικόνιζε κι ένα διαφορετικό καιρικό φαινόμενο (rainy, snowy, cloudy, sunny).
- Μαρκαστόχοι.
- Ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής.
- Ένα φύλλο εργασίας A4, το οποίο αποτελούνταν από δύο στήλες. Στη δεξιά του στήλη υπήρχαν οι τέσσερις αγγλικές λέξεις για τις εποχές και στην αριστερή πλευρά του τέσσερα λευκά σκίτσα, καθένα από τα οποία αντιπροσώπευε κι από μια διαφορετική εποχή.

5.2. Υλικό από το διαδίκτυο

Για τη διεξαγωγή κάποιων δραστηριοτήτων του συγκεκριμένου σεναρίου χρησιμοποιήθηκε το ακόλουθο υλικό από το διαδίκτυο:

- Το τραγούδι Seasons Song for Kids από τον ιστότοπο <https://youtu.be/ksGiLalx39c>
- Τρία ψηφιακά παιχνίδια τα οποία απαντώνται στον ιστότοπο https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_%28ESL%29/Seasons/The_four_seasons_gb79302oq
- Το τραγούδι Season Song Video for Children που βρίσκεται στον ιστότοπο <https://youtu.be/Ut3BFedwvW8>

6. Παρουσίαση Δραστηριοτήτων

Η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας είχε πάντα μαζί της μια γαντόκουκλα, την Ολίβια, η οποία ήταν η νέα συμμαθήτριά των μικρών μαθητών/-τριών, μιλούσε Αγγλικά και είχε καταγωγή από τη Συρία. Η συνύπαρξη στην τάξη με την Ολίβια είχε καταστήσει σαφή την ανάγκη να χρησιμοποιείται η Αγγλική γλώσσα κατά τη διάρκεια του μαθήματος ούτως ώστε να είναι σε θέση η Ολίβια να παρακολουθεί κι αυτή το μάθημα. Η νηπιαγωγός κάθε τμήματος ήταν πάντα παρούσα σε όλα τα μαθήματα ούτως ώστε να συνεργάζεται με την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας προκειμένου να παροτρύνει τους/τις μαθητές/-τριες και να τους/τις ενθαρρύνει να συμμετέχουν ενεργά καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος.

Ακολουθεί η αναλυτική περιγραφή των επιμέρους δραστηριοτήτων του εν λόγω διδακτικού σεναρίου.

6.1. Αφόρμηση

Η Ολίβια είδε στον πίνακα αναφοράς της τάξης μια εικόνα με λουλούδια που έγραφε κάτι στο κάτω μέρος της. Ρώτησε γεμάτη απορία τους/τις καινούριους/-ες της συμμαθητές/-τριες



ποια λέξη είναι αυτή κι εκείνοι/-ες έσπευσαν να της απαντήσουν ότι επρόκειτο για την άνοιξη. Τότε σκέφτηκε να τους μάθει τις τέσσερις εποχές στα Αγγλικά και ζήτησε από την εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας, που ήταν πάντα η διερμηνέας της, να τους/τις ρωτήσει πώς τους φαίνεται η ιδέα της. Οι συμμαθητές/-ήτριές της, που δεν της χαλούσαν ποτέ χατίρι, δέχθηκαν αμέσως κι έτσι ξεκίνησε η διεξαγωγή ποικίλων δραστηριοτήτων.

6.2. 1η δραστηριότητα: Κάρτες με τις τέσσερις εποχές

Ενώ τα παιδιά κάθονταν στην παρεούλα, η εκπαιδευτικός Αγγλικής γλώσσας βοήθησε την Ολίβια να απλώσει τις πλαστικοποιημένες κάρτες με τις τέσσερις εποχές στο πάτωμα. Σε κάθε κάρτα εκτός από την εικόνα ήταν γραμμένη στο κάτω μέρος και η αγγλική λέξη. Η κούκλα ρώτησε αρχικά τους/τις συμμαθητές/-ήτριές της ποια κάρτα αναπαριστούσε την εποχή που διένυαν και σηκώθηκε κάποιος/-α για να της τη δείξει. Τους είπε την εποχή αυτή στα Αγγλικά και τους ζήτησε να επαναλάβουν την αγγλική λέξη που άκουσαν. Συνέχισε να παρουσιάζει και τις υπόλοιπες κάρτες στα Αγγλικά, ζητώντας από τους/τις συμμαθητές/-ήτριές της να επαναλαμβάνουν κάθε φορά την εποχή που άκουγαν. Έκανε αρκετές επαναλήψεις σηκώνοντας ψηλά τις κάρτες με τυχαία σειρά, λέγοντας την αγγλική λέξη για την εποχή που απεικόνιζε η αντίστοιχη κάρτα και παροτρύνοντας τους/τις συμμαθητές/-ήτριές της να επαναλαμβάνουν μετά από αυτή ό,τι ακούν.

6.3. 2η δραστηριότητα: Βρες τη σωστή κάρτα

Τα παιδιά εξακολουθούσαν να βρίσκονται στην παρεούλα και οι κάρτες με τις εποχές ήταν τοποθετημένες στο πάτωμα από την προηγούμενη δραστηριότητα. Η Ολίβια έλεγε μια εποχή και κάποιος/-α έπρεπε να σηκωθεί, να εντοπίσει την κάρτα που απεικόνιζε τη συγκεκριμένη εποχή, να την πάρει στα χέρια του/της και να επιστρέψει στη θέση του/της. Αφού σηκώθηκαν οι τέσσερις πρώτοι/-ες, οι υπόλοιποι έπρεπε να πάρουν την κάρτα που αντιστοιχούσε στην εποχή που έλεγε η Ολίβια από τα χέρια των συμμαθητών/-τριών τους. Η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε με τα τέσσερα τελευταία παιδιά να έχουν στα χέρια τους από μια κάρτα το καθένα.



Εικόνα 1. Βρίσκω τη σωστή κάρτα

6.4. 3η δραστηριότητα: Αντιστοίχιση λέξης με εικόνα-λέξη

Τα παιδιά συνέχιζαν να κάθονται στην παρεούλα και τέσσερα από αυτά είχαν στα χέρια τους τις κάρτες με τις εποχές από το προηγούμενο παιχνίδι. Η Ολίβια φώναζε μια εποχή και όποιο παιδί κρατούσε στα χέρια του την κάρτα με την εποχή αυτή, έπρεπε να σηκωθεί και να την στερεώσει στον τοίχο. Όταν τοποθετήθηκαν όλες οι κάρτες στον τοίχο η μία δίπλα στην άλλη,



η Ολίβια ζήτησε από τους/τις συμμαθητές/-ήτριές της να επαναλάβουν με τη βοήθειά της μία μία τις εποχές στα Αγγλικά προτού προχωρήσουν στην επόμενη δραστηριότητα.

Η Ολίβια μοίρασε σε όλα τα παιδιά από μία μικρή καρτούλα στην οποία υπήρχε μία λέξη με την ονομασία μιας εποχής στα Αγγλικά (spring, summer, autumn, winter). Τα παιδιά κλήθηκαν να σηκωθούν ένα ένα με τη σειρά και να αντιπαραβάλλουν τη λέξη τους με τη λέξη που υπήρχε κάτω από τις εικόνες στις κάρτες που είχαν στερεωθεί στον τοίχο. Κατόπιν, έπρεπε να τοποθετήσουν την καρτούλα τους κάτω από την κάρτα με την εποχή στην οποία αυτή αντιστοιχούσε και τέλος, έπρεπε να κοιτάξουν την εικόνα, να θυμηθούν την εποχή και να πουν το όνομά της στα Αγγλικά.



Εικόνα 2. Οι καρτούλες με τις λέξεις



Εικόνα 3. Τοποθετώ την καρτούλα με τη λέξη κάτω από τη σωστή εικόνα - λέξη

6.5. 4η δραστηριότητα: Κάρτες με εποχή – καιρό

Η Ολίβια χώρισε τα παιδιά σε τέσσερις ομάδες. Σε κάθε ομάδα ανατέθηκε να είναι και από μία εποχή. Τοποθέτησε στο πάτωμα τέσσερις καινούριες κάρτες, οι οποίες απεικόνιζαν ένα καιρικό φαινόμενο, διαφορετικό για κάθε εποχή (rainy, snowy, cloudy, sunny). Η κάθε ομάδα έπρεπε να συζητήσει και να συναποφασίσει ποια κάρτα αντιστοιχούσε στην εποχή που της είχε ανατεθεί καθώς και το μέλος της το οποίο θα σηκωνόταν για να την πάρει από το πάτωμα, να την κρατήσει στα χέρια του/της και να επιστρέψει στη θέση του/της. Όταν όλες οι ομάδες πήραν την κάρτα τους, η Ολίβια τούς ζήτησε να παρουσιάσουν την εποχή τους στα Αγγλικά κι οι υπόλοιπες ομάδες να πουν Right ή Wrong ανάλογα με το αν οι συμμαθητές/-ήτριές τους είχαν επιλέξει τη σωστή κάρτα ή όχι προκειμένου να ξαναθυμηθούν και να επαναλάβουν και τις δύο αυτές λέξεις που κατά καιρούς χρησιμοποιούσαν σε διάφορα παιχνίδια.

Έπειτα, έπρεπε να θέσουν, με την καθοδήγησή της Ολίβιας, όλοι μαζί ως ομάδα, την ερώτηση “How's the weather?”, σε μια άλλη ομάδα για να μάθουν τι καιρό κάνει στην κάρτα της, κάνοντας έτσι και μια σύντομη επανάληψη στα καιρικά φαινόμενα, με τα οποία είχαν



ασχοληθεί σε προηγούμενη θεματική. Τα μέλη κάθε ομάδας έπρεπε και πάλι κατόπιν συζήτησης να συναποφασίσουν και να καταλήξουν για τον καιρό που απεικόνιζε η κάρτα τους αλλά και για το ποιος/-α θα τον ανακοίνωνε στα Αγγλικά, απαντώντας στην ερώτηση που θα τους ετίθετο από την άλλη ομάδα.

6.6. 5η δραστηριότητα: Τραγούδι «Seasons Song for Kids»

Τα παιδιά παρέμειναν στις ίδιες ομάδες και η Ολίβια τους εξήγησε πως θα δουν στον υπολογιστή ένα βιντεάκι με ένα τραγούδι για τις εποχές (<https://youtu.be/ksGiLalx39c>) και πως κάθε φορά που θα ακούγεται η ερώτηση “Can you tell me what season it is?” θα το σταματάει. Τότε, η ομάδα που αντιστοιχούσε στην εποχή που θα έδειχνε η εικόνα στο τραγούδι θα έπρεπε να σηκώνεται όρθια, να σηκώνει ψηλά τα χέρια και να απαντά στην ερώτηση του τραγουδιού λέγοντας δυνατά την εποχή. Το τραγούδι αυτό το άκουσαν και δεύτερη φορά και προσπάθησαν να το τραγουδήσουν.

6.7. 6η δραστηριότητα: Παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού

Η Ολίβια χώρισε τα παιδιά σε διαφορετικές ομάδες και ανέθεσε και πάλι σε κάθε ομάδα να είναι από μια συγκεκριμένη εποχή. Έπειτα, τους έδειξε δώδεκα κάρτες με αντικείμενα που αντιπροσώπευαν τις τέσσερις εποχές. Για κάθε μία κάρτα που θα τους έδειχνε τους ζήτησε να της λένε στα Αγγλικά σε ποια εποχή ανήκε. Τους εξήγησε πως θα βγουν μαζί της έξω από την τάξη ενώ η νηπιαγωγός θα παραμείνει μέσα για να κρύψει τις κάρτες αυτές. Μόλις επιστρέψουν στην τάξη τους, συνέχισε, θα πρέπει να ψάξουν όλοι/-ες μαζί ως ομάδα για να βρουν μόνο τις τρεις κάρτες που αντιστοιχούν στην εποχή τους κι όχι τυχαίες κάρτες και μόνο όταν βρουν όλες τις κάρτες της ομάδας τους θα μπορούν να καθίσουν και πάλι πίσω στην παρεούλα.

Μόλις βγήκαν έξω από την τάξη, η Ολίβια φρόντισε, για όσο χρονικό διάστημα περίμεναν τη νηπιαγωγό να κρύψει τις κάρτες, να τους υπενθυμίσει σε ποιες ομάδες είχαν χωριστεί καθώς και την εποχή που έψαχνε η κάθε ομάδα βάζοντάς τους να της την επαναλάβουν στα Αγγλικά αρκετές φορές.

Όταν όλες οι ομάδες επέστρεψαν και πάλι στην παρεούλα, η Ολίβια ζήτησε από κάθε ομάδα να επαναλάβει την εποχή της και να δείξει τις κάρτες που βρήκε στις υπόλοιπες ομάδες. Για κάθε κάρτα που έδειχνε μια ομάδα, οι υπόλοιπες ομάδες έπρεπε να απαντήσουν και πάλι με Right ή Wrong στην ερώτηση της Ολίβιας εάν η κάρτα αυτή ανήκε όντως στη συγκεκριμένη ομάδα.



Εικόνα 4. Το παιχνίδι του κρυμμένου θησαυρού



6.8. 7η δραστηριότητα: Χορός

Οι ομάδες παρέμειναν και η Ολίβια τους έβαλε να δουν ακόμη ένα βιντεάκι με ένα διαφορετικό τραγούδι (<https://youtu.be/Ut3BFedwnW8>). Τους ζήτησε να είναι συγκεντρωμένοι/-ες καθώς τα μέλη κάθε ομάδας θα έπρεπε να σηκώνονται και να χορεύουν κατά τη διάρκεια εκείνης της στροφής του τραγουδιού που περιέγραφε την εποχή τους και να ξανακάθονται. Κατά τη διάρκεια της πρώτης και της τελευταίας στροφής, οι οποίες αναφέρονται και στις τέσσερις εποχές του χρόνου, τους είπε ότι θα έπρεπε να σηκώνονται όλες οι ομάδες μαζί και να χορεύουν ταυτόχρονα.

Στη συνέχεια, τους έβαλε να ακούσουν ξανά το τραγούδι και τους ζήτησε να προσπαθήσουν να το τραγουδήσουν ενώ το χορεύουν.



Εικόνα 5. Χορός από ομάδα παιδιών

6.9. 8η δραστηριότητα: Liveworksheets

Η Ολίβια τους είπε ότι θα σηκωθούν ένας ένας και θα παίξουν τρία παιχνίδια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_%28ESL%29/Seasons/The_four_seasons_gb793020q). Η βιβλιογραφία ενισχύει δυναμικά την άποψη ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλούν στα παιδιά μεγάλο κίνητρο και ευκαιρία για μάθηση παρέχοντας τη δυνατότητα μετατροπής της διδασκαλίας του μαθήματος σε μια ενδιαφέρουσα διαδικασία, η οποία είναι εντελώς διαφορετική από τα κοινά παραδοσιακά μοντέλα μάθησης (Wood & Stewart, 1987; Quinn, 1996; Anyaegbu et al., 2012).

Στο πρώτο παιχνίδι θα έπρεπε να προσπαθήσουν να θυμηθούν την εποχή που βλέπουν προτού πατήσουν το ηχείο και εξακριβώσουν εάν τη θυμούνται σωστά. Η Ολίβια βοήθησε λέγοντας την πρώτη συλλαβή εάν έκρινε ότι κάποιος/-α συμμαθητής/-ήτριά της χρειαζόταν τη βοήθειά της, προκειμένου να τον/την κάνει να νιώσει ασφαλής. Έπειτα το παιδί έκανε κλικ στο ηχείο για να διαπιστώσει εάν θυμήθηκε σωστά την αγγλική λέξη για την εποχή αυτή.

Στο δεύτερο παιχνίδι το παιδί έπρεπε να κάνει κλικ επάνω στο ηχείο για να ακούσει την εποχή και κατόπιν να την αντιστοιχίσει με τη σωστή εικόνα που την αντιπροσώπευε.

Στο τρίτο παιχνίδι έπρεπε να επιλέξει ένα ηχείο, να το κλικάρει, να ακούσει μια εποχή και να σύρει τη λεξούλα που βρισκόταν ακριβώς πάνω από το ηχείο στο κουτάκι που βρισκόταν δίπλα στη σωστή εικόνα που αντιστοιχούσε στην εποχή που άκουσε.





Εικόνα 6. Ψηφιακά παιχνίδια

6.10. 9η δραστηριότητα: Ζωγραφική

Η Ολίβια μοίρασε στα παιδιά ένα φύλλο εργασίας, στο οποίο υπήρχαν τέσσερα σκίτσα και οι τέσσερις αγγλικές λέξεις για τις εποχές. Τους έλεγε μια εποχή, ενώ ταυτόχρονα τους έδειχνε και την κάρτα με την εικόνα και τη λέξη στο κάτω μέρος της, και τους ζητούσε να προσπαθήσουν να επιλέξουν την αντίστοιχη λέξη στη φωτοτυπία τους και να της τη δείξουν με το δάχτυλό τους. Περνούσε από κάθε θρανίο και αφού επιβεβαίωνε την επιλογή των συμμαθητών/-ητριών της, τους ζητούσε να αντιστοιχίσουν τη λέξη αυτή με το σκίτσο που την αντιπροσώπευε και να το ζωγραφίσουν με όποιο χρώμα ήθελαν.



Εικόνα 7. Αντιστοιχίζω τη λέξη που ακούω και βλέπω με το σωστό σκίτσο και το ζωγραφίζω

7. Αξιολόγηση

Κατά την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου δεν άλλαξε τίποτα από τον αρχικό σχεδιασμό γιατί όλα κύλησαν αβίαστα και ομαλά χωρίς την παραμικρή δυσκολία ή έλλειψη ενδιαφέροντος από τη μεριά των μικρών μαθητών/-τριών. Ακόμη κι όταν κάποια στιγμή οι μαθητές/-τριες του πρώτου τμήματος αποσυντονίστηκαν και σηκώνονταν να χορέψουν σε διαφορετική εποχή από αυτή που είχε ανατεθεί στην ομάδα τους, με την έγκαιρη παρέμβαση της νηπιαγωγού επανήλθαν πολύ γρήγορα χωρίς να χαθεί πολύτιμος χρόνος από τη διεξαγωγή των επόμενων δραστηριοτήτων. Όλοι/-ες τους, μάλιστα, τοποθέτησαν σωστά τη λέξη τους, μπροστά από την κάρτα με την εικόνα-λέξη κατά την 3η δραστηριότητα, ενώ από μόνοι/-ες τους έστρεφαν κιάλας την καρτούλα με τη λέξη τους εάν παρατηρούσαν ότι τα γράμματα ήταν ανάποδα, γεγονός που προξένησε πολύ μεγάλη εντύπωση τόσο στην εκπαιδευτικό Αγγλικής γλώσσας όσο και στις νηπιαγωγούς και των δύο τμημάτων. Μεγάλη εντύπωση έκανε επίσης σε όλες τους το γεγονός ότι στην τελευταία δραστηριότητα οι μαθητές/-τριες εντόπιζαν στο φύλλο εργασίας τους χωρίς την παραμικρή βοήθεια τη λέξη που άκουγαν και έβλεπαν κάθε φορά στην κάρτα που κρατούσε η Ολίβια.



Μετά την εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου οι νηπιαγωγοί σκέφτηκαν να συνεχίσουν με μία ακόμα δραστηριότητα ζωγραφικής στην ώρα τους. Έτσι, έβαλαν τα παιδιά σε δυάδες στο καβαλέτο να ζωγραφίσουν ένα δέντρο στην εποχή που τους ζητήθηκε. Το δέντρο των εποχών είναι πολύ οικείο στα παιδιά, καθώς βρίσκεται αναρτημένο στο ταμπλό που υπάρχει στην παρεούλα και διαμορφώνεται ανάλογα με την αλλαγή της εποχής από τα παιδιά και τις νηπιαγωγούς.

Η υλοποίηση των ποικίλων παιχνιδιών με κανόνες αποτέλεσε μια παιδαγωγική πρακτική που, μέσα από την αλληλεπίδραση με την εκπαιδευτικό και τα άλλα παιδιά, οδήγησε το κάθε παιδί σε ένα γνωστικό επίπεδο ανώτερο από αυτό που κατείχε και που, σύμφωνα με τη θεωρία του Vygotsky, ονομάζεται ζώνη επικείμενης ανάπτυξης (Βοσνιάδου, 1999; Φρυδάκη, 2009). Ήταν κοινή διαπίστωση της εκπαιδευτικού Αγγλικής γλώσσας και των δύο νηπιαγωγών ότι οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες απολάμβαναν όλες τις δραστηριότητες χωρίς να εκδηλώνουν κανένα ίχνος ανίας ή κούρασης ενώ σε όλη τη διάρκεια της δεύτερης διδακτικής ώρας η επίδοσή τους ήταν εξαιρετική καθώς οι περισσότεροι/-ες εξ αυτών θυμούνταν και ονόμαζαν τις εποχές στα Αγγλικά ολόσωστα και χωρίς την παραμικρή βοήθεια. Ακόμη κι η ελάχιστη μειοψηφία τα κατάφερνε περίφημα με μια μικρή μόνο βοήθεια από την Ολίβια, που τους παρείχε τον πρώτο φθόγγο ή την πρώτη συλλαβή της ζητούμενης λέξης ως ένα στοιχείο που αποδεδειγμένα οδηγούσε πάντοτε στην ενεργοποίηση της μνήμης τους. Η διαπίστωση αυτή συνάδει με τον ορισμό του παιχνιδιού ως το μέσο με το οποίο επιτυγχάνεται η μάθηση αλλά και η διασκέδαση των παιδιών (Goymour et al., 2000). Ταυτόχρονα, βρίσκεται σε απόλυτη συμφωνία και με τα αποτελέσματα της έρευνας των Tuan & Doan (2010), οι οποίοι επισημαίνουν πως η νέα γνώση κατακτάται με μεγαλύτερη ευκολία όταν εντάσσεται το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς αυξάνει το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Anyaegbu, R., Ting, W. & Li, Y. (2012). Serious Game Motivation in an EFL Classroom in Chinese Primary School. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11 (1), 54-164. Retrieved from από <https://eric.ed.gov/?id=EJ976578>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals: Handbook I: Cognitive domain*. New York: David McKay Company.
- Brumfit, C., (1991). *The communicative Approach to language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Fleer, M. (2018). Digital animation: New conditions for children's development in play-based setting. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 943-958. doi.org/10.1111/bjet.12637
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Book.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic Books.
- Goymour, K. L., Stephenson, C., Goodenough, B., & Boulton, C. (2000). Evaluating the role of play therapy in the paediatric emergency department. *Australian Emergency Nursing Journal*, 3(2), 10-12. Retrieved from doi.org/10.1016/S1328-2743(00)80004-8
- Guddemi, M., Jambor, T. & Skrupskelis, A. (1999). *Play in a Changing Society*. Little Rock, AR: SECA.
- Hirsh-Pasek, K., Hadani, H, Blinkoff, E. & Golinkoff, R. M. (2020). *A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond*. Policy 2020 Brookings. Retrieved from <https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/a-new->



- path-to-education-reform-playful-learning-promotes-21st-century-skills-in-schools-and-beyond/
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι* (Μτφ. Σ. Ροζάνης και Γ. Λυκιαρδόπουλος). Αθήνα: Γνώση.
- Johnson D. W. & Johnson R. T. (1999) *Making cooperative learning work. Theory Into Practice*, 2(38), 67-73. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00405849909543834?journalCode=htip20>
- Ludlow, S. (2010). The place of play in twenty-first century classrooms: Evidence and approaches. *TEACH Journal of Christian Education*, 4(2), 18-23. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.55254/1835-1492.1069>
- Piaget, J. (2007). *Η ψυχολογία της νοημοσύνης* (Μτφ. Ε. Βέλτσου). Αθήνα: Καστανιώτη.
- Quinn, N. (1996). Designing an instructional game: Reflections on 'Quest for independence'. *Education and Information Technologies*, 1(3), 251-269. Retrieved from doi.org/10.1007/BF02350662
- Scott, W. A., & Ytreberg, L. H. (1990). *Teaching English to Children*. New York: Longman.
- Simpson, A. (2015). *Using Games in the Language classroom*. Published in Smashwords. Retrieved from https://www.academia.edu/12571511/Using_Games_in_the_Language_Classroom
- Slavin, R. E. (1991). *Student team learning: A practical guide to cooperative learning* (3rd Ed.). Washington: National Education Association.
- Tuan, L. T., & Doan N. T. M. (2010). Teaching English grammar through games. *Studies in Literature and Language*, 1(7), 61-75. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/236303729.pdf>
- Wood, L. W., & Stewart, W. (1987). Improvement of practical reasoning skills with computer skills. *Journal of Computer Based Instruction*, 14 (2), 49-53. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/1988-19136-001>
- Woolfolk, A. (2019). *Educational Psychology*. USA, NY: Pearson Education.
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Βοσνιάδου, Σ. (1999). *Κείμενα εξελικτικής Ψυχολογίας: Σκέψη* (Β' τόμος). Αθήνα: Gutenberg.
- Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2013). *Ξένη Γλώσσα και Παιχνίδι: Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη Α.Ε.
- Ζυγουρίτσας, Ν. (2008). *Το παιχνίδι στη μάθηση: Αναδυόμενα περιβάλλοντα για την παραγωγή μορφωτικού υλικού: Ενότητα Ε΄*. Μορφωτική Πρωτοβουλία. Ανακτήθηκε από <https://blogs.sch.gr/niptylisou/files/2010/04/protouvoulia-fakelos.pdf>
- Θεοφιλίδης, Χ. (2002). *Διαθεματική Προσέγγιση της Διδασκαλίας*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Μπακιρτζής, Κ., (2002). *Επικοινωνία και αγωγή*. Αθήνα: Gutenberg.
- Φρυδάκη, Ε. (2009). *Η διδασκαλία στην τομή της νεωτερικής και της μετανεωτερικής σκέψης*. Αθήνα: Κριτική.

