



IDA-VIRUMAA
KUTSEHARIDUSKESKUS



VILNIAUS JERUZALĖS
Dailės Mokykla
Mokymo Centras



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟΥ

**"40 Μέθοδοι, προσεγγίσεις, εργαλεία για
διδασκαλία πρόσωπο με πρόσωπο"**

Έργο «Blended teaching and learning in VET schools»

No (2020-1-LV01-KA226-EEK-094501)

Πίνακας περιεχομένων

1. Εισαγωγή	4
2. Κατάλογος εργαλείων	4
2.1 Διάλεξη	4
1. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΔΙΑΦΑΝΕΙΩΝ	4
2. ΖΩΝΤΑΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ	4
3. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ	4
2.2 Συζήτηση στην τάξη	5
4. THE BOARD OF DECISION (TIMELINE)	5
5. ΔΕΝΤΡΟ	5
6. ΚΑΤΑΤΑΞΕΙΣ	5
7. ΦΙΛΟΣΟΦΟΣ	5
2.3 Παιχνίδια ρόλων, προσομοιώσεις	6
8. SIX THINKING HATS	6
9. POLARITIES (ΠΡΟΒΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΚΟΙ)	8
10. ΑΦΗΓΗΣΗ	8
11. STARTUP/ PROJECT	8
12. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ	8
2.4 Συζητήσεις και συσκέψεις	8
13. BRAINSTORMING	9
14. ΑΡΝΗΤΙΚΟ BRAINSTORMING	9
15. ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΡΗΣΤΗ (USER STORY)	9
16. ΨΑΡΟΚΟΚΚΑΛΟ (FISHBONE)	10
17. ΖΑΡΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ (STORY DICES)	10
18. ΑΝΑΛΥΣΗ SWOT	11
2.5 Ομαδικές εργασίες	12
19. ΟΜΑΔΕΣ	12
20. ΣΥΝΤΑΓΗ	13
21. MIND MAP	13
22. ACTIVE COMMUNICATION	13
23. ΓΚΑΛΕΡΙ	13
2.6 Ερωτήσεις / απαντήσεις	14
24. SURVEY	14
25. ΠΡΟΒΛΕΨΗ (ΜΑΥΡΟ ΚΟΥΤΙ)	14
26. RESEARCH	14
27. ΤΥΦΛΗ ΓΕΥΣΙΓΝΩΣΙΑ (BLIND TASTING)	14
28. 5 ΓΙΑΤΙ;	15

2.7 Χρήση καρτών.....	15
29. MATRIX.....	15
30. ΠΥΡΑΜΙΔΑ.....	15
31. THE FRIEND IRON.....	15
32. ALIAS.....	15
33. ΑΒΓ.....	17
34. ΑΛΗΘΕΙΑ Η ΨΕΜΑ.....	17
2.8 Ας συστηθούμε.....	17
35. ΕΦΕΥΡΕΤΕΣ.....	17
36. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ.....	17
37. ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ.....	18
38. ΧΑΡΤΗΣ.....	18
39. ΜΕΤΑΡΗΘΟΡ.....	18
40. ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ – ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ (MIRROR).....	19

1. Εισαγωγή

Το εγχειρίδιο των μεθόδων, προσεγγίσεων και εργαλείων για την πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλία δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος «Blended teaching and learning in VET schools» που συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+. Στο εγχειρίδιο, θα βρείτε 40 χρήσιμες μεθόδους για πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλία.

2. Κατάλογος εργαλείων

2.1 Διάλεξη

Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει νέες πληροφορίες στους μαθητές.

1. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΔΙΑΦΑΝΕΙΩΝ

Οι βασικές αρχές που πρέπει να λάβετε υπόψη κατά τη δημιουργία παρουσιάσεων διαφανειών:

- Πείτε στην τάξη αυτό που πρέπει να γνωρίζει σε όσο το δυνατόν λιγότερες διαφάνειες: όχι περισσότερες από τριάντα διαφάνειες για μια ώρα στην τάξη, αφήνοντας τα τελευταία 15 λεπτά για ερωτήσεις.
- Διατηρήστε το κείμενο στο ελάχιστο και βεβαιωθείτε ότι καλύπτετε μία έννοια ανά διαφάνεια.
- Χρησιμοποιήστε εικόνες και διαγράμματα αντί για λίστες με κουκκίδες, όπου είναι δυνατόν. Τα γραφικά τείνουν να λένε την ιστορία πιο αποτελεσματικά από το κείμενο.
- Χρησιμοποιήστε πιο ανοιχτά γράμματα σε πιο σκούρο φόντο για αντίθεση.
- Αποφύγετε πολλά διαφορετικά χρώματα και κείμενο που μετακινείται σε όλη την οθόνη.
- Κάντε μια δοκιμή στην τάξη, έτσι ώστε να γνωρίζετε ότι το μέγεθος της γραμματοσειράς και οι εικόνες είναι αρκετά μεγάλες για να διαβαστούν από το πίσω μέρος της αίθουσας.

2. ΖΩΝΤΑΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Ο εκπαιδευτής βρίσκει και προσκαλεί κάποιον να πει κάτι. Μπορεί να είναι ένας ειδικός ή μια ενδιαφέρουσα προσωπικότητα.

Ο επισκέπτης αφηγείται την ιστορία της ζωής του. Οι μαθητές θα πρέπει να είναι ενεργοί, να ακούν και να κάνουν τις ερωτήσεις.

3. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

Στόχος της εργαστηριακής εργασίας είναι η εμπάθυνση και η διόρθωση των θεωρητικών γνώσεων και η ανάπτυξη των δεξιοτήτων του ανεξάρτητου πειραματισμού.

Οι εργασίες περιλαμβάνουν την προετοιμασία των συσκευών, του εξοπλισμού και των υλικών που είναι απαραίτητα για ένα πείραμα, τη διαγράμμιση και το σχεδιασμό του πειράματος, τη διεξαγωγή του ίδιου του πειράματος και τη σύνταξη εργαστηριακής έκθεσης.



2.2 Συζήτηση στην τάξη

Παρέχουμε ένα ασφαλές περιβάλλον μέσα σε μία τάξη, όπου οι μαθητές θεωρούν ότι μπορούν να εκφράσουν τις σκέψεις τους για ένα θέμα και να τις εξερευνήσουν με τους συνομηλίκους τους.

4. THE BOARD OF DECISION (TIMELINE)

Ο εκπαιδευτής τοποθετεί μεγάλα φύλλα χαρτιού και καθορίζει τα κύρια θέματα ή τους βασικούς στόχους του μαθήματος που πρέπει να τοποθετηθούν στο χρονοδιάγραμμα. Στη συνέχεια ο συμμετέχων σκέφτεται και γράφει/βάζει αυτοκόλλητα με τη σειρά που πιστεύει στον πίνακα. Επίσης, εξηγεί εν συντομία την επιλογή του.

5. ΔΕΝΤΡΟ

- Ζωγραφίστε ένα δέντρο.
- Στο κέντρο, γράψτε το θέμα ή την ερώτηση.
- Τα φύλλα είναι μελλοντικές συνέπειες (τα μισά είναι θετικά και τα μισά αρνητικά).
- Οι ρίζες είναι αιτίες.



6. ΚΑΤΑΤΑΞΕΙΣ

Ο εκπαιδευτής ορίζει τα κριτήρια.

Οι μαθητές δημιουργούν μια κατάταξη με βάση τα κριτήρια.

7. ΦΙΛΟΣΟΦΟΣ

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει μια λίστα λέξεων που παρατίθενται με αριθμούς.

Οι μαθητές επιλέγουν τυχαία αριθμούς. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής λέει λέξεις σύμφωνα με τον αριθμό [πρόσθετη λέξη].

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει την κύρια λέξη ή το θέμα του μαθήματος.

Ο μαθητής πρέπει να γράψει μια αλληγορική έκφραση κατά το πρότυπο:

[ΚΥΡΙΑ ΛΕΞΗ] <είναι σαν> [ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΗ ΛΕΞΗ] <γιατί> ...

2.3 Παιχνίδια ρόλων, προσομοιώσεις

Η τάξη χωρίζεται σε ζεύγη και παίζει το ρόλο των αντιτιθέμενων παικτών. Οι ρόλοι συμπεριλαμβάνουν τον ήρωα και τον κακό, τον αγοραστή και τον πωλητή, τον υποστηρικτή και τον αντιτιθέμενο μιας πολιτικής, τον διευθυντή και τον υπάλληλο, κλπ. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να παρέχει στους μαθητές το γενικό πλαίσιο των παικτών και τον στόχο της αλληλεπίδρασης. Ο στόχος του παιχνιδιού ρόλων είναι η κατανόηση του τι κάνουν και τα δύο μέρη και τις προκλήσεις που προέρχονται από την προσπάθεια να συνεργαστούν για να καταφέρουν κάτι. Η δραστηριότητα διδάσκει στους μαθητές να βλέπουν τον κόσμο από διαφορετική οπτική γωνία, ακόμα και αν είναι μόνο για μια στιγμή στην τάξη.

8. SIX THINKING HATS

Η τεχνική Six Thinking Hats σας παρακινεί να εξετάσετε ένα πρόβλημα με έξι διαφορετικούς τρόπους. Οδηγεί εσάς και την ομάδα σας πέρα από το τι πιστεύετε, έτσι ώστε να εξερευνήσετε διαφορετικές προοπτικές. Με αυτόν τον τρόπο, μπορείτε να εξετάσετε προσεκτικά την καθεμία, χωρίς να χρειάζεται να επιχειρηματολογείτε για την θέση σας ή να παίρνετε βιαστικές αποφάσεις σχετικά με το τι είναι "σωστό" ή "λάθος".

Μόλις δοκιμάσατε και τα έξι καπέλα, θα πρέπει να έχετε μια πλούσια συλλογή πληροφοριών που θα σας βοηθήσουν να αποφασίσετε τα επόμενα βήματά σας.







Χρησιμοποιήστε πραγματικά ή τυπωμένα καπέλα.

Τα Έξι Καπέλα Σκέψης έχουν σχεδιαστεί ειδικά έτσι ώστε όλοι να σκέφτονται παράλληλα χρησιμοποιώντας μόνο ένα καπέλο τη φορά. Η διαδικασία λειτουργεί καλύτερα με χρονικό όριο (5 λεπτά το πολύ) για κάθε καπέλο. Αυτό ενθαρρύνει την ομάδα να «δοκιμάσει άλλα καπέλα» και συγκεκριμένα βοηθά τους ανθρώπους που μπορεί να έχουν πολύ εδραιωμένες απόψεις να εξετάσουν την ιδέα από διαφορετικές οπτικές γωνίες.

Λευκό Καπέλο – Γεγονότα πληροφορίες	και	Αυτό καλύπτει γεγονότα, αριθμούς, ανάγκες πληροφόρησης και κενά. Εξετάζει τι είναι γνωστό και ποιες πληροφορίες μπορεί να λείπουν. Υπάρχει συσχέτιση με το χαρτί, στο οποίο καταγράφονται τα «γεγονότα».
Κόκκινο Καπέλο – Συναίσθημα Διαίσθηση	και	Αυτό καλύπτει τη διαίσθηση και τα συναισθήματα. Επικεντρώνεται στο τι αισθάνονται οι άνθρωποι για το υπό συζήτηση θέμα. Είναι σημαντικό ότι δεν χρειάζεται να εκλογικεύσετε ή να εξηγήσετε.
Μαύρο Καπέλο – Προσοχή Προβλήματα	και	Αυτό είναι το καπέλο της κρίσης και της προσοχής. Είναι το πιο πολύτιμο καπέλο. Η εστίαση εδώ είναι στα προβλήματα, τους κινδύνους και τις προκλήσεις που μπορεί να δημιουργήσει αυτή η ιδέα.
Κίτρινο Καπέλο – Οφέλη πλεονεκτήματα	και	Αυτό είναι το λογικό θετικό - γιατί κάτι θα λειτουργήσει και γιατί θα προσφέρει οφέλη. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί προβλέποντας τα αποτελέσματα κάποιας προτεινόμενης δράσης, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να βρεθεί κάτι αξιόλογο σε αυτό που έχει ήδη συμβεί.

<p>Μπλε Καπέλο - Διαχείριση σκέψης</p>	<p>Αυτό είναι το καπέλο επισκόπησης ή ελέγχου διαδικασίας. Μπορείτε να συνοψίσετε τα ευρήματα μέχρι στιγμής; Τι πρέπει να συμβεί στη συνέχεια;</p>
<p>Πράσινο Καπέλο – Δημιουργικότητα και Λύση</p>	<p>Αυτό είναι το καπέλο της δημιουργικότητας, των εναλλακτικών λύσεων, των προτάσεων, του ενδιαφέροντος, των προκλήσεων και των αλλαγών. Αυτό το καπέλο χρησιμοποιείται συχνά στην ανταλλαγή και στη δημιουργία ιδεών.</p>

Edward de Bono's Six Thinking Hats Model for Critical Thinking and Problem Solving

	WHITE HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Objectivity • Fact-finding 	Wear the white hat to focus objectively on the available facts and figures.
	RED HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Passion • Intuition • Emotions 	Wear the red hat to look at the problem using intuition, gut reaction, and emotion.
	BLACK HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Caution • Pessimism • Sombeness 	Wear the black hat to be vigilant and consider the negative sides of the event, issue, or problem.
	YELLOW HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Hope • Optimism 	Wear the yellow hat to think positively. Consider all the benefits of the circumstances.
	GREEN HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Creativity • Inventiveness 	Wear the green hat to get creative and invent new approaches.
	BLUE HAT	<ul style="list-style-type: none"> • Direction • Synthesis • Organization 	Wear the blue hat to perform meta thinking. Scrutinize and direct discussion. Synthesize all viewpoints.

<http://www.rightattitudes.com/>

Reference: Edward de Bono's *Six Thinking Hats*

Ποια σειρά πρέπει να χρησιμοποιείται όταν διεξάγουμε μια ανάλυση;

Ανάλογα με το στόχο:

- Αρχικές Ιδέες – Μπλε, Λευκό, Πράσινο, Μπλε
- Επιλέγοντας μεταξύ εναλλακτικών λύσεων – Μπλε, Λευκό, (Πράσινο), Κίτρινο, Μαύρο, Κόκκινο, Μπλε
- Αναγνώριση λύσεων – Μπλε, Λευκό, Μαύρο, Πράσινο, Μπλε
- Γρήγορη ανατροφοδότηση - Μπλε, Μαύρο, Πράσινο, Μπλε
- Στρατηγικός Σχεδιασμός – Μπλε, Κίτρινο, Μαύρο, Λευκό, Μπλε, Πράσινο, Μπλε
- Βελτίωση διαδικασίας – Μπλε, Λευκό, Κίτρινο, Μαύρο, Πράσινο, Κόκκινο, Μπλε
- Επίλυση προβλημάτων – Μπλε, Λευκό, Πράσινο, Κόκκινο, Κίτρινο, Μαύρο, Πράσινο, Μπλε
- Αναθεώρηση απόδοσης - Μπλε, Κόκκινο, Λευκό, Κίτρινο, Μαύρο, Πράσινο, Μπλε

9. POLARITIES (ΠΡΟΒΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΚΟΙ)

Ο εκπαιδευτής κάνει την ερώτηση, η οποία πρέπει να απαντηθεί με "Ναι" ή "Όχι".

Οι μαθητές θα πρέπει να χωρίζονται σε 2 μέρη ανάλογα με τις απαντήσεις τους.

Κάθε μαθητής θα πρέπει να φέρει ένα επιχειρήμα ενάντια στη δική του άποψη.

10. ΑΦΗΓΗΣΗ

Η αφήγηση είναι η διαδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και ενεργειών για την αποκάλυψη των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας, ενθαρρύνοντας παράλληλα τη φαντασία του ακροατή.

Ο εκπαιδευτής ή κάποιος άλλος διαβάξει το κείμενο. Κάθε μαθητής πρέπει να κάνει περίληψη σχεδιάζοντας ένα σκίτσο.

11. STARTUP/ PROJECT

Το StartUp είναι η ενέργεια ή η διαδικασία του να θέτεις κάτι σε κίνηση/λειτουργία.

Τα StartUps ιδρύονται από έναν ή περισσότερους επιχειρηματίες που θέλουν να αναπτύξουν ένα προϊόν ή μια υπηρεσία για την οποία πιστεύουν ότι υπάρχει ζήτηση.

Ο εκπαιδευτής βρίσκει μια ιδέα (ή δίνει) για την ανάπτυξη ενός προϊόντος και το παρουσιάζει στους άλλους.

ΔΕΙΤΕ ΛΙΣΤΑ

ΠΕΛΑΤΕΣ	ΠΡΟΪΟΝ
Πρόβλημα	Λύση
Προφίλ πελάτη (πόσο);	Πώς μοιάζει το προϊόν και πώς λειτουργεί;
Πώς λύνουν αυτό το πρόβλημα τώρα;	Πλεονεκτήματα του προϊόντος

12. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Οι μαθητές σχηματίζουν μία λέξη με τα σώματα τους και τραβάνε μια φωτογραφία.

Εκτυπώστε την αναμνηστική φωτογραφία για κάθε έναν.

2.4 Συζητήσεις και συσκέψεις

Οι συζητήσεις και οι συσκέψεις απαιτούν από τους μαθητές να αναλύουν, να αξιολογούν και να συνθέτουν τη γνώση. Και οι δύο τύποι αυθεντικών μαθησιακών δραστηριοτήτων καλλιεργούν τρόπους σκέψης που οι μαθητές χρειάζονται ως επαγγελματίες.

Οι συσκέψεις, σε αντίθεση με τις συζητήσεις, δίνουν έμφαση σε έναν πιο συνεργατικό τρόπο κριτικής σκέψης για ένα θέμα ή ένα πρόβλημα. Αντί να διαιρέσετε την τάξη σε ομάδες που θα υπερασπιστούν μια συγκεκριμένη θέση, οι συσκέψεις περιλαμβάνουν μια ολόκληρη ομάδα ή τάξη στην εξέταση των

υποθέσεων, των πλεονεκτημάτων ή των μειονεκτημάτων, των εναλλακτικών λύσεων ή των πιθανών λύσεων σε ένα ζήτημα.

13. BRAINSTORMING

Το Brainstorming είναι μια ομαδική συζήτηση για την παραγωγή ιδεών ή την επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος συγκεντρώνοντας μια λίστα ιδεών στην οποία συνεισφέρουν αυθόρμητα τα μέλη της.

Με άλλα λόγια, το brainstorming είναι μια κατάσταση όπου μια ομάδα ανθρώπων συναντιούνται για να δημιουργήσουν νέες ιδέες και λύσεις γύρω από έναν συγκεκριμένο τομέα ενδιαφέροντος αφαιρώντας τους ενδοιασμούς. Οι μαθητές είναι σε θέση να σκέφτονται πιο ελεύθερα και να προτείνουν όσο το δυνατόν περισσότερες αυθόρμητες νέες ιδέες. Όλες οι ιδέες σημειώνονται χωρίς κριτική και μετά τη συνεδρία ανταλλαγής ιδεών αξιολογούνται.



14. ΑΡΝΗΤΙΚΟ BRAINSTORMING

Αυτό είναι ένα άλλο παράδειγμα δημιουργικών τεχνικών. Χρησιμοποιεί το brainstorming για να δημιουργήσει κακές λύσεις στο πρόβλημα και στη συνέχεια να δει πώς αυτές θα μπορούσαν να μετατραπούν σε καλές. Η μέθοδος είναι μια διαδικασία δύο βημάτων που συνίσταται από τη δημιουργία των χειρότερων ιδεών και στη συνέχεια στη μετατροπή τους σε καλές λύσεις.

Η διαδικασία είναι η ίδια όπως περιγράφεται παραπάνω.

Για παράδειγμα, προσπαθείτε να λύσετε το ερώτημα "Πώς μπορεί η ομαδική εργασία να γίνει πιο αποτελεσματική".

Αυτά είναι παραδείγματα κακών λύσεων:

- Να χτιστεί ένα τείχος μεταξύ των μελών της ομάδας ώστε να μην συναντιούνται ποτέ.
- Να βάλουμε τα μέλη σε 5 διαφορετικά κτίρια.

Μια μετασχηματισμένη κακή λύση μπορεί να είναι:

Να μετακινηθούμε σε άλλο κτίριο/γραφείο με κοινόχρηστο χώρο όπου όλη η ομάδα μπορεί να συγκεντρωθεί και να συζητήσει για νέες ιδέες.

15. ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΡΗΣΤΗ (USER STORY)

Οι ιστορίες χρηστών είναι σύντομες, απλές περιγραφές ενός χαρακτηριστικού από την οπτική γωνία του ατόμου που επιθυμεί τη νέα δυνατότητα, συνήθως χρήστη ή πελάτη του συστήματος.

Συνήθως ακολουθούν ένα απλό πρότυπο:

Ως < τύπος χρήστη >, θέλω < κάποιο στόχο >, έτσι ώστε < κάποιος λόγος >.

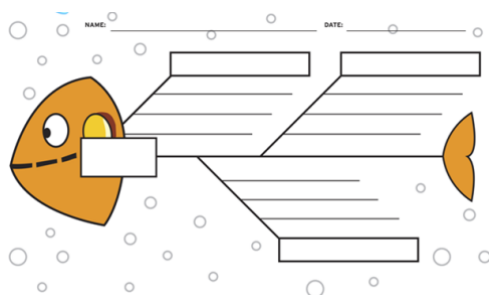
Οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιούν αυτό το πρότυπο για να περιγράψουν τους στόχους και τους λόγους των δραστηριοτήτων τους.

16. ΨΑΡΟΚΟΚΚΑΛΟ (FISHBONE)

Ζωγραφίστε έναν σκελετό ψαριού.

Βάλτε το κύριο θέμα στο κεφάλι των ψαριών. Μπορεί να είναι ένας στόχος, ένα αποτέλεσμα ή κάποιος όρος.

Στα υπόλοιπα κόκκαλα, γράψτε λόγους, επιλογές ή συσχετισμούς που συνδέονται με το κύριο θέμα (όσα θέλετε)



17. ΖΑΡΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ (STORY DICES)

Η καθιερωμένη μέθοδος

Χρειάζεστε έναν μαθητή να ρίξει τα ζάρια και στη συνέχεια πρέπει να συνδέσει όλες τις εικόνες μαζί μέσω της χρήσης μιας αυθόρμητης ιστορίας. Ξεκινήστε με το "Μια φορά και έναν καιρό" και αφηγηθείτε μια ιστορία που συνδέει όλες τις εικόνες στα ζάρια. Ξεκινήστε με την πρώτη εικόνα για να τραβήξετε την προσοχή. Χρησιμοποιήστε τρία ζάρια για την αρχή, τρία για τη μέση και τρία για το τέλος της ιστορίας εάν χρησιμοποιείτε 9 ζάρια. Πραγματικά, δεν υπάρχουν κανόνες σε αυτό το παιχνίδι. Το πιο σημαντικό, δεν υπάρχουν λάθος απαντήσεις!

Αναθεώρηση φορμών γραμματικής

Εάν εστιάζετε στη γραμματική στην τάξη σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα ζάρια της ιστορίας για τη δημιουργική αναθεώρηση της βασικής γραμματικής από το μάθημα. Ρίξτε τα ζάρια της ιστορίας και βάλτε τους μαθητές να διαλέξουν δύο από αυτά. Στη συνέχεια, σε ζεύγη ή ομάδες, οι μαθητές μπορούν να γράψουν το δικό τους παράδειγμα γραμματικής χρησιμοποιώντας τις εικόνες στα ζάρια. Αυτό λειτουργεί καλά στην ελεύθερη πρακτική γραμματικής. Φροντίστε να διορθώσετε τυχόν γραμματικά λάθη.

Τυχαίο θέμα συζήτησης

Ρίξτε τα ζάρια και επιλέξτε ένα να μιλήσετε για ένα θέμα. Για παράδειγμα, στην περίπτωση αυτή το θέμα θα μπορούσε να είναι «ταξίδια» ή «αεροπλάνα» και ούτω καθεξής.

Ομαδική ιστορία

Ξεκινήστε την ιστορία με το "Μια φορά κι έναν καιρό..." στη συνέχεια, ρίξτε τα ζάρια και πείτε σε κάθε μαθητή να επιλέξει ένα και να πει ένα μέρος της ιστορίας.

18. ΑΝΑΛΥΣΗ SWOT

Η ανάλυση SWOT είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται για να βοηθήσει ένα άτομο ή έναν οργανισμό να εντοπίσει τα δυνατά σημεία του, τις αδυναμίες, τις ευκαιρίες και τις απειλές. Μερικές φορές ονομάζεται εκτίμηση κατάστασης ή ανάλυση κατάστασης.

Ο μαθητής πρέπει να γεμίσει τον πίνακα.

SWOT ANALYSIS

	Helpful to achieving the objective	Harmful to achieving the objective
Internal origin (attributes of the organization)	Strengths	Weaknesses
External origin (attributes of the environment)	Opportunities	Threats

Πώς να προσδιορίσετε τα δυνατά σημεία

Για να προσδιορίσετε τα δυνατά σημεία της εταιρείας σας, αρχίστε να επωφελείστε από αυτούς τους εσωτερικούς παράγοντες:

- Ποιο είναι το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα της εταιρείας μας μέσα στον κλάδο;
- Ποια είναι η μοναδική μας πρόταση πώλησης;
- Οι υπάλληλοί μας έχουν δεξιότητες ή τεχνική εξειδίκευση που οι υπάλληλοι του ανταγωνιστή δεν έχουν;
- Πόσο καλά χρηματοδοτούμενη είναι η επιχείρησή μας;
- Τι κάνει τη σειρά προϊόντων μας να ξεχωρίζει στην αγορά;
- Έχουμε κάποια μοναδική τεχνολογία που οι ανταγωνιστές μας δεν έχουν;

Πώς να βρείτε αδυναμίες

Για να βρείτε πιθανές αδυναμίες στον οργανισμό σας, κάντε τις εξής ερωτήσεις:

- Ποια παράπονα ακούμε συνήθως από πελάτες;
- Είναι ξεπερασμένη η τεχνολογία, ο εξοπλισμός και τα μηχανήματα της επιχείρησης;
- Είναι η επιχείρηση επαρκώς στελεχωμένη;
- Η εταιρεία πάσχει από προβλήματα ταμειακών ροών;
- Η εταιρεία πάσχει από προβλήματα στην εφοδιαστική αλυσίδα;
- Έχει η εταιρεία υπερβολικό χρέος;

Πώς να ανακαλύψετε επιχειρηματικές ευκαιρίες

Βρείτε και δημιουργήστε ευκαιρίες για τον οργανισμό σας εξετάζοντας τους ακόλουθους εξωτερικούς παράγοντες:

- Υπάρχουν απαιτήσεις της αγοράς που η επιχείρηση αγνοεί επί του παρόντος;
- Ποιες ευκαιρίες γεωγραφικής επέκτασης υπάρχουν;
- Ο οργανισμός αξιοποιεί τις τρέχουσες τάσεις της αγοράς;
- Υπάρχουν πιθανές νέες πηγές χρηματοδότησης που θα μπορούσαν να βοηθήσουν την επιχείρηση;
- Έχουν οι ανταγωνιστές αδυναμίες που θα μπορούσαν να ωφελήσουν την εταιρεία;

Πώς να προβλέψετε τις απειλές που αντιμετωπίζει η επιχείρηση ή τα έργα σας

Αναγνωρίστε και προετοιμαστείτε για απειλές εξετάζοντας αυτά τα σημεία:

- Ποιες πιθανές νέες τάσεις του κλάδου θα μπορούσαν να βλάψουν την εταιρεία;
- Πώς θα μπορούσε η τεχνολογική πρόοδος να επηρεάσει αρνητικά την επιχείρηση;
- Συρρικνώνεται η πιστή πελατεία μας;
- Η επιχείρηση βασίζεται υπερβολικά σε έναν μεγάλο πελάτη;
- Θα μπορούσαν οι πιθανές κοινωνικές αλλαγές να επηρεάσουν αρνητικά τη ζήτηση για το προϊόν και την υπηρεσία μας;

2.5 Ομαδικές εργασίες

Οι ομαδικές εργασίες παρέχουν την ευκαιρία στους μαθητές να συνεργαστούν για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Το αποτέλεσμα αυτών των εργασιών είναι συνήθως η καταγραφή του τι έμαθαν οι μαθητές ενώ συνεργάζονταν ως ομάδα. Σας συνιστούμε να σπάσετε τις ομαδικές εργασίες σε στάδια που θα αξιολογηθούν με ανατροφοδότηση και να συμπεριλάβετε την αξιολόγηση από συμμαθητές ως μέρος της διαδικασίας αξιολόγησης.

19. ΟΜΑΔΕΣ

Προετοιμάστε μερικές κάρτες ή αντικείμενα για να διαιρέσετε τους μαθητές σε ομάδες (γλυκά, κάρτες παιχνιδιού, φρούτα, μπαχαρικά, διεπαφές υπολογιστών, αθλητικός εξοπλισμός κ.λπ.)

Οι μαθητές θα πρέπει τυχαία να επιλέξουν αντικείμενο και να κάνουν ομάδες κατά χρώμα, σχήμα, αριθμό, εικόνα, γλυκά, κούκλες κ.λπ. ...



20. ΣΥΝΤΑΓΗ

Ο εκπαιδευτής επιλέγει ένα θέμα ή ένα πρόβλημα και βάζει τους μαθητές να φτιάξουν μια καλή συνταγή για να βρουν μια λύση.

Συνήθως περιέχει:

- Συστατικά
- Εξοπλισμό
- Οδηγίες
- Σημειώσεις και γεγονότα
- Χρόνο μαγειρέματος
- Διατροφικές Πληροφορίες

Οι μαθητές συζητούν το πρόβλημα σε ομάδες, συμπληρώνουν ένα μεγάλο φύλλο χαρτί και το παρουσιάζουν στους υπόλοιπους.

21. MIND MAP

Ο εκπαιδευτής επιλέγει ένα θέμα, ιδέα ή πρόβλημα και το τοποθετεί στο κέντρο ενός μεγάλου φύλλου χαρτιού.

Οι μαθητές θα πρέπει να καταγράφουν ιδέες με την ταχύτητα της σκέψης - χρησιμοποιώντας όρους/λέξεις κλειδιά για να τους βοηθήσουν να εστιάσουν στις ιδέες τους και να αφαιρέσουν όλους τους περισπασμούς.

Οι μαθητές συζητούν προβλήματα στις ομάδες, συμπληρώνουν το φύλλο χαρτί και το παρουσιάζουν στους υπόλοιπους.

22. ACTIVE COMMUNICATION

Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει τις λίστες εργασιών για τις ομάδες που έχει δημιουργήσει πιο πριν. Κάθε ομάδα εργάζεται πάνω στο ίδιο θέμα, αλλά χρησιμοποιεί διαφορετικές μεθόδους για να βγάλει ένα συμπέρασμα.

Κάθε μαθητής παίρνει τυχαία ένα φύλλο χαρτιού και εργάζεται 5 λεπτά μόνος σε μια συγκεκριμένη εργασία.

Μετά από αυτό οι μαθητές κάνουν ομάδες κατά το χρώμα του φύλλου και συζητούν πάνω στις προσωπικές τους εργασίες. Κάθε μαθητής πρέπει να συμμετέχει, έτσι ώστε η ομάδα να βγάλει ένα συμπέρασμα και δώσει σχόλια.

Πάρτε το τυπωμένο φύλλο χαρτιού και οργανώστε τις ομάδες εργασίας κατά το χρώμα του φύλλου.

23. ΓΚΑΛΕΡΙ

Βάλτε στον τοίχο ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού και μικρότερα χαρτιά (post it) και καθορίστε τα κύρια θέματα ή τους βασικούς στόχους ή όρους του μαθήματος προς συζήτηση.

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ίσες ομάδες ή κάθε μαθητής μπορεί να συμμετάσχει μόνος του. Οι μαθητές μετακινούνται από χαρτί σε χαρτί και γράφουν ιδέες.

2.6 Ερωτήσεις / απαντήσεις

24. SURVEY

Ο εκπαιδευτής ζητά από τους μαθητές τη γνώμη τους ή ζητά να απαντήσουν στην ερώτηση

Η ερώτηση μπορεί να απαντηθεί με "Ναι" και "Όχι" και οι μαθητές το δείχνουν με τα χέρια τους.



25. ΠΡΟΒΛΕΨΗ (ΜΑΥΡΟ ΚΟΥΤΙ)

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει ερωτήσεις. Οι μαθητές θα πρέπει να προβλέψουν και να απαντήσουν γρήγορα σε αυτή την ερώτηση.

26. RESEARCH

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει ερωτήσεις.

Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν πληροφορίες στο διαδίκτυο και να απαντήσουν σε αυτές τις ερωτήσεις.

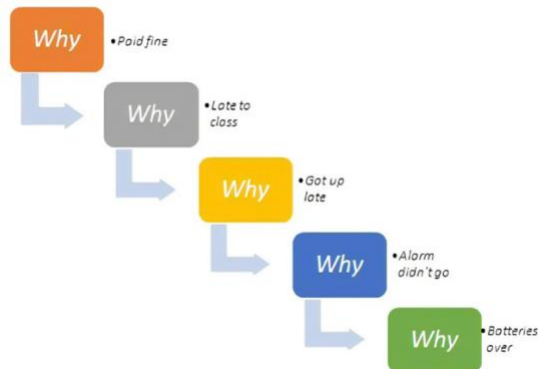
27. ΤΥΦΛΗ ΓΕΥΣΙΓΝΩΣΙΑ (BLIND TASTING)

Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει κάποιο αντικείμενο προς έρευνα και το δίνει στους μαθητές χωρίς να βλέπουν.

- 1)Κλείστε τα μάτια σας
- 2)Αισθανθείτε τη μορφή - τι είναι αυτό;
- 3)Αισθανθείτε τη μυρωδιά - τι είναι αυτό;
- 4)Αισθανθείτε τη δομή - τι είναι αυτό;
- 5)Αισθανθείτε τη γεύση - τι είναι;
- 6)Ονομάστε το.
- 7)Ανοίξτε τα μάτια σας. Πείτε το ξανά.

28. 5 ΓΙΑΤΙ;

Ρωτήστε 5 φορές την ερώτηση ΓΙΑΤΙ για να μάθετε τον κύριο λόγο.



2.7 Χρήση καρτών

Η χρήση καρτών εμπλουτίζει τα μαθήματα και αυξάνει τα κίνητρα των μαθητών να συμμετέχουν ενεργά στα μαθήματα.

29. MATRIX

Ο πίνακας (Matrix) βοηθά στην οργάνωση των δεδομένων.

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει κάρτες. Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν σχέσεις εξάρτησης και να φτιάξουν έναν δομημένο πίνακα.

Το κατώτατο στρώμα δείχνει τα πιο σημαντικά πράγματα και τα ανώτερα τη δυνατότητα ανάπτυξης.

30. ΠΥΡΑΜΙΔΑ

Η τοποθέτηση λέξεων και ομάδων στην πυραμίδα βοηθά στην οργάνωση των δεδομένων.

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει κάρτες. Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν σχέσεις εξάρτησης και να φτιάξουν έναν δομημένο πίνακα.

Το κατώτατο στρώμα δείχνει τα πιο σημαντικά πράγματα και τα ανώτερα τη δυνατότητα ανάπτυξης.

31. THE FRIEND IRON

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει κάρτες με λέξεις ή εικόνες οι οποίες τοποθετούνται στο κεφάλι.

Οι μαθητές πρέπει να φτιάξουν ζευγάρια.

Κάποιος τοποθετεί μια τυχαία κάρτα στο κεφάλι του. Ο κύριος στόχος είναι να μάθετε τι υπάρχει στην κάρτα κάνοντας ερωτήσεις. Οι άλλοι συμμετέχοντες μπορούν να απαντήσουν μόνο με ΝΑΙ ή ΟΧΙ.

Οι απαντήσεις πρέπει να βρεθούν το συντομότερο δυνατόν.

32. ALIAS

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει κάρτες κεφαλής με όρους.

Οι μαθητές εξηγούν λέξεις χρησιμοποιώντας άλλες λέξεις, συνώνυμα ή αντίθετα - προσπαθήστε να κάνετε το ζευγάρι σας ή την ομάδα σας να μαντέψει σωστά όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις πριν τελειώσει η άμμος στο χρονόμετρο.

Μπορείτε να μετακινήσετε το πιόνι σας προς τα εμπρός στο ταμπλό τόσα βήματα όσα οι σωστές απαντήσεις που είχε η ομάδα σας. Η πρώτη ομάδα που φτάνει στον τερματισμό κερδίζει το παιχνίδι!

1. Οι ομάδες εξηγούν λέξεις με τη σειρά. Οι παίκτες σε κάθε ομάδα εξηγούν με τη σειρά.
2. Ο αριθμός των λέξεων που μαντέψατε σωστά = βήματα προς τα εμπρός στο ταμπλό.
3. Λάθη και λέξεις που παραλείπονται = βήματα προς τα πίσω στο ταμπλό.
4. Ο χώρος στον οποίο βρίσκεται το πιόνι της ομάδας σας καθορίζει τις λέξεις που πρέπει να εξηγήσετε.
5. Περνώντας ένα «χώρο κλοπής» σημαίνει ότι στην επόμενη σειρά της ομάδας όλοι μαντεύουν ταυτόχρονα.
6. Η πρώτη ομάδα που φτάνει στον τερματισμό κερδίζει το παιχνίδι!

Κανόνες παιχνιδιού

1. Ανακατέψτε τις κάρτες λέξεων και τοποθετήστε τις σε σωρούς δίπλα στο ταμπλό. Οι παίκτες σχηματίζουν ομάδες τουλάχιστον δύο ατόμων και ορίζουν τη σειρά που οι ομάδες μπορούν να εξηγήσουν και να μαντέψουν.
2. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα πιόνι και το τοποθετεί στην αφετηρία. Η πρώτη ομάδα με τη σειρά της αποφασίζει ποιο μέλος θα εξηγήσει ενώ η υπόλοιπη ομάδα θα μαντέψει.
3. Ο παίκτης που εξηγεί παίρνει μια στοίβα καρτών λέξεων. Οι λέξεις στις κάρτες είναι αριθμημένες 1-8, οπότε ελέγξτε τον αριθμό στο χώρο στον οποίο στέκεται το πιόνι σας και εξηγήστε τις λέξεις του ίδιου αριθμού στις κάρτες. Γυρίστε το χρονόμετρο άμμου και αρχίστε να εξηγείτε (βλ. Επεξήγηση).
4. Κάθε φορά που η ομάδα παίρνει μια σωστή λέξη, ο παίκτης που εξηγεί τοποθετεί την κάρτα στο τραπέζι και αρχίζει να εξηγεί μια νέα λέξη του ίδιου αριθμού από την επόμενη κάρτα. Οι λέξεις πρέπει να μαντευτούν απόλυτα σωστά. Εάν η λέξη είναι "τρέχω", το "τρέξιμο" δεν γίνεται αποδεκτό. Εάν η λέξη είναι "τιράντες", η "τιράντα" δεν γίνεται αποδεκτή. Οι άλλες ομάδες μπορούν να παρακολουθούν το χρονόμετρο. Εάν ο παίκτης που εξηγεί εξακολουθεί να εξηγεί μια λέξη όταν τελειώσει ο χρόνος, οι άλλες ομάδες μπορούν επίσης να προσπαθήσουν να το μαντέψουν. Η ταχύτερη ομάδα κερδίζει την κάρτα και μπορεί να μετακινήσει το πιόνι της ένα βήμα μπροστά στο ταμπλό του παιχνιδιού.
5. Όταν η τελευταία λέξη έχει μαντευτεί, μετρήστε μαζί όλες τις λέξεις που η ομάδα μαντέψε σωστά. Μετρήστε τα λάθη και τις λέξεις που παραλείφθηκαν επίσης - η ομάδα θα πρέπει να κινηθεί ένα βήμα προς τα πίσω για κάθε λάθος ή να παρέλειψε μια κάρτα (βλ. Μείον Πόντους).
6. Τώρα είναι η σειρά της επόμενης ομάδας. Ο παίκτης που ήταν ο τελευταίος που εξήγησε τοποθετεί τις χρησιμοποιημένες κάρτες στο κάτω μέρος της συσκευασίας.
7. Ο ρόλος του παίκτη που εξηγεί αλλάζει με τη σειρά μέσα στις ομάδες σε κάθε γύρο.
8. Η ομάδα που φτάνει στον τερματισμό κερδίζει το παιχνίδι, αλλά οι άλλες ομάδες μπορούν ακόμα να παίξουν τη σειρά τους.

9. Το παιχνίδι τελειώνει όταν η πρώτη ομάδα φτάσει στον τερματισμό. Αυτή η ομάδα ανακηρύσσεται νικήτρια του παιχνιδιού.

33. ΑΒΓ

Ο εκπαιδευτής ετοιμάζει ένα φύλλο με την αλφάβητο και επιλέγει ένα συγκεκριμένο θέμα.

Οι μαθητές πρέπει να γράφουν λέξεις που θυμούνται σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα, οι οποίες ξεκινούν με κάθε ένα από τα γράμματα της αλφαβήτου.

34. ΑΛΗΘΕΙΑ Η ΨΕΜΑ

Ο εκπαιδευτής εξηγεί τι να κάνουν οι μαθητές.

Οι μαθητές φτιάχνουν ζευγάρια και ο ένας λέει στον άλλο μερικές ενδιαφέρουσες ιστορίες από τη ζωή του. Ο ακροατής θα πρέπει να πάρει ένα κομμάτι χαρτί και να γράψει μια αληθινή ή ψευδή ιστορία χρησιμοποιώντας στοιχεία από τις ιστορίες του ομιλητή από τη μία πλευρά του χαρτιού και την απάντηση στην άλλη.

Ο εκπαιδευτής βάζει όλα τα χαρτιά μαζί. Οι μαθητές κάνουν έναν κύκλο. Ο καθένας παίρνει μια κάρτα και διαβάζει τις ιστορίες και μαντεύει αν είναι αληθής ή ψευδής.

2.8 Ας συστηθούμε

Οι παρακάτω μέθοδοι είναι κατάλληλες για χρήση στα πρώτα μαθήματα, όταν οι μαθητές συστήνονται στην τάξη. Οι μέθοδοι καθιστούν δυνατή τη γνωριμία με διαφορετικό, πιο ενδιαφέροντα τρόπο.

35. ΕΦΕΥΡΕΤΕΣ

Κάθε συμμετέχων εφευρίσκει μια μέθοδο για να παρουσιάσει το όνομά του (χορός, τραγούδι, τρισδιάστατο μοντέλο, ποίημα, χειρονομίες κ.λπ.). Ο κύριος στόχος είναι να κάνετε τους άλλους να θυμούνται το όνομά σας.

Κάντε έναν κύκλο συμμετεχόντων. Κάθε συμμετέχων με τη σειρά κάθετα στο κέντρο του κύκλου και εξηγεί το όνομά του και εμπλέκει άλλους στη διαδικασία της απομνημόνευσης.

36. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Κάθε συμμετέχων επιλέγει τα κατάλληλα υλικά για να δημιουργήσει μια προσωπική επαγγελματική κάρτα για να παρουσιάσει τον εαυτό του.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες κάνουν ζευγάρια τυχαία και κατά τη διάρκεια 2 λεπτών παρουσιάζουν τον εαυτό τους ο ένας στον άλλο, ρωτώντας και απαντώντας σε ερωτήσεις. Μετά ανταλλάσσουν επαγγελματικές κάρτες. Επαναλάβετε το ΒΗΜΑ 2 μέχρι το σήμα.

Ο στόχος είναι να βρείτε και να δώσετε την κάρτα στον ιδιοκτήτη. Ποιος είναι ο γρηγορότερος;

37. ΣΥΛΛΟΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει ένα φύλλο εργασίας (σε μορφή πίνακα) με διαφορετικά χαρακτηριστικά και κάθε μαθητής επιλέγει ένα (αυτό που τον αντιπροσωπεύει). Επιλέξτε ενδιαφέροντα και ασυνήθιστα χαρακτηριστικά για να γνωριστείτε καλύτερα και να λάβετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τους μαθητές σας.

Ο εκπαιδευτής ζητάει από τους μαθητές να συμπληρώσουν τα κενά με τα ονόματα των συμμετεχόντων ρωτώντας ο ένας τον άλλο για το ποιο είναι το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του. Ο νικητής είναι αυτός που θα συμπληρώσει γρηγορότερα τον πίνακα με τα χαρακτηριστικά, αλλά θα πρέπει να απαντήσει σε πρόσθετες ερωτήσεις.

Ο εκπαιδευτικός ελέγχει την εγκυρότητα του πίνακα κάνοντας δύσκολες ερωτήσεις.

38. ΧΑΡΤΗΣ

Οι μαθητές θα πρέπει να πάρουν τη θέση τους στον παγκόσμιο χάρτη στο πάτωμα όπου θα ήθελαν να είναι τώρα ή κάπου που ονειρεύονται να πάνε.

Στη συνέχεια, πρέπει να πουν μερικά ενδιαφέροντα γεγονότα για αυτό το μέρος ή να εξηγήσουν την επιλογή τους.



39. ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Κάθε μαθητής θα πρέπει να επιλέξει μία από τις εποχές (ή άλλες αλληγορικές κάρτες).

Ζητήστε από τους μαθητές να δικαιολογήσουν την επιλογή τους.

Να αποφασίσουν πώς συσχετίζεται με το εσωτερικό τους προσωπικό "εγώ".

Να συνδέσουν την επιλογή τους με μαθησιακές δεξιότητες / μεθόδους μελέτης. Ζητήστε από τους μαθητές να τις περιγράψουν.

Ενεργή ανάγνωση.

— Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει το κείμενο για ανάγνωση. Ο φοιτητής πρέπει να διαβάσει το κείμενο και:

— αν σημειώσει με σύμβολο "!" γνωστές πληροφορίες

— Να υπογραμμίσει νέες πληροφορίες

— Να σημειώσει τα ενδιαφέροντα γεγονότα με χρώμα

40. ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ – ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ (MIRROR)

Η μέθοδος χρησιμοποιείται συνήθως στο τέλος μιας σύσκεψης, σχολικού έτους ή ημερολογιακού έτους.

Οι μαθητές γράφουν το όνομα τους σε ένα φύλλο χαρτιού.

Στη συνέχεια, οι μαθητές πρέπει να μετακινούν τα χαρτιά δεξιόστροφα και να γράφουν μια ευχή ο ένας στον άλλο.