



IDA-VIRUMAA
KUTSEHARIDUSKESKUS



VILNIAUS JERUZALĖS
DAINĖS RINKOS
MOKYKLĄ CENTRAS



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

THE SECOND PART OF THE MANUAL

“40 Face-to-face methods, approaches, tools ”

Project "Blended teaching and learning in VET schools"

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

Table of content

1. Sissejuhatus.....	4
2. Tööriistade loetelu	4
2.1 Loeng.....	4
1. ESITLUS.....	4
2. ELAV RAAMATUKOGU.....	4
3. LABORITÖÖD.....	4
2.2 Arutelu klassiruumis	5
4. OTSUSNÕUKOGU (AJAKAVA).....	5
5. PUU	5
6. JÄRGUD	5
7. FILOSOOF	6
2.3 Rollimängud, simulatsioonid.....	6
8. KUUS MÖTTEMÜTSI	6
9. POLAARSUSED (LAMBAD JA HUNNID)	8
10. JUTUSTAMINE	9
11. ALUSTAMINE/PROJEKT	9
12. FOTO	9
2.4 Arutelud ja debatid	10
13. AJURÜNNAK.....	10
14. NEGATIVSE AJURÜNNAK.....	10
15. KASUTAJALUGU.....	11
16. KALALUU	11
17. JUTUTÄRINGUD.....	11
18. TNVO-analüüs	11
2.5 GRUPIPROJEKTID.....	13
19. RÜHMAD	13
20. RETSEPT.....	13
21. MÖTTEMAPP.....	13
22. AKTIIVNE KOMMUNIKATSIOON.....	13
23. GALERII.....	14
2.6 Küsimused / vastused	14
24. UURING	14
25. ENNUSTUS (MUST KAST).....	14
26. UURIMUS	14
27. PIME-MAITSMINE	14
28. 5 MIKS?	15

2.7 Kaartide kasutamine	15
29. MAATRIKS	15
30. PÜRAMID	15
31. SÕBER RAUD	15
32. TEISE NIMEGA	15
33. ABC.....	16
34. ÕIGE VÕI VALE	16
2. 8 Tutvustame end	17
35. LEIUTAJAD	17
36. VISIITKAART.....	17
38. KAART.....	17
40. LÕPUKS – PEEGEL.....	18

1. Sissejuhatus

Näost näkku suunatud meetodite, lähenemiste ja vahendite käsiraamat on valminud Erasmus+ programmi kaasrahastatud projekti „Segaõpetus ja õppimine kutsekoolides“ raames. Kasutusjuhendist leiate 40 kasulikku näost-näkku meetodit.

2. Tööriistade loetelu

2.1 Loeng

Õpetaja tutvustab õpilastele uut teavet.

1. ESITLUS

Peamised põhimõtted, mida slaidiesitluse loomisel arvestada:

- Rääkige klassile võimalikult väheste slaididega, mida nad peavad teadma: mitte rohkem kui kolmkümmend slaidi tunnis tunnis, jättes küsimuste esitamiseks aega viimased 15 minutit.
- Hoidke teksti võimalikult vähe ja veenduge, et hõlmate slaidi kohta ühte kontseptsiooni.
- Võimaluse korral kasutage täpploendite asemel pilte ja diagramme. Visuaalid räägivad lugu tõhusamalt kui tekst.
- Kasutage kontrasti suurendamiseks tumedamal taustal heledamaid tähti.
- Vältige palju erinevaid värve ja teksti, mis liiguvad üle ekraani.
- Tehke klassiruumis test, et saaksite teada, et fondi suurus ja pildid on ruumi tagaosas lugemiseks piisavalt suured.

2. ELAV RAAMATUKOGU

Õpetaja leiab ja kutsub kellegi midagi rääkima. See võib olla ekspert või huvitav inimene.

Külaline jutustab elust loo. Õpilased peaksid olema aktiivsed kuulama ja küsimusi esitama.

3. LABORITÖÖD

Laboratoorsete tööde eesmärk on teoreetiliste teadmiste süvendamine ja kinnistamine ning iseseisva katsetamise oskuste arendamine.

Töö hõlmab katseks vajalike aparatuuri, seadmete ja reaktiivide ettevalmistamist, skeemide koostamist ja katse planeerimist, katse enda läbiviimist ning laboriaruande koostamist.



2.2 Arutelu klassiruumis

Turvalise keskkonna pakkumine klassiruumis, kus õpilased usaldavad, et saavad kaaslastega oma mõtteid teemal uurida.

4. OTSUSNÕUKOGU (AJAKAVA)

Õpetaja paneb suured paberilehed ja määrab tunni põhiteemad või põhieesmärgid ajateljel arhiveerimiseks. Iga ülesande lõpus osaleja mõtleb ja kirjutab / paneb tahvlile oma arvamusega kleebised. Selgitab lühidalt ka oma arvamust.

5. PUU

Joonistage puu.

Kirjutage keskele teema või küsimus.

Lehed on tulevased tagajärjed (pooled on positiivsed ja pooled negatiivsed).

Põhjused on juured.



6. JÄRGUD

Õpetaja ütleb kriteeriumid.

Õpilased seavad auastmeid kriteeriumide alusel

7. FILOSOF

Õpetaja koostab sõnade loendi numbrite kaupa.

Õpilased valivad juhuslikult arvud. Seejärel ütleb õpetaja sõnu vastavalt numbrile [lisasõna].

Seejärel nimetab õpetaja tunni põhisõna või teema.

Õpilane peab kirjutama metafoori malli järgi:

[PÕHISÕNA] <on nagu> [LISASÕNA] <miks?>

2.3 Rollimängud, simulatsioonid

Klassid jagunevad paarideks ning mängivad vastandlike mängijate, sealhulgas kangelase ja kaabaka, ostja ja müüja, poliitika toetamise ja poliitikale vastuseisu, juhi ja töötaja rolli jne. Juhendaja peab andma õpilastele mängijate konteksti ja suhtluse eesmärk. Rollide mängimise eesmärk on mõista, mida mõlemad osapooled teevad ja väljakutseid, mis tekivad, kui proovite kellegi teisega koostööd teha, et midagi korda saata. Tegevus õpetab neid nägema maailma teisest vaatenurgast, isegi kui see on vaid hetkeks klassiruumis.

8. KUUS MÖTTEMÜTSI

Kuue mõttemütsi tehnika abil saate probleemi vaadata kuuel erineval viisil. See viib teid ja teie meeskonda instinktiivsetest positsioonidest kaugemale, nii et saate uurida erinevaid vaatenurki. Nii saate igaüks hoolikalt kaaluda, ilma et peaksite oma seisukohta vaidlema või tegema kiireid otsuseid selle kohta, mis on "õige" või "vale".

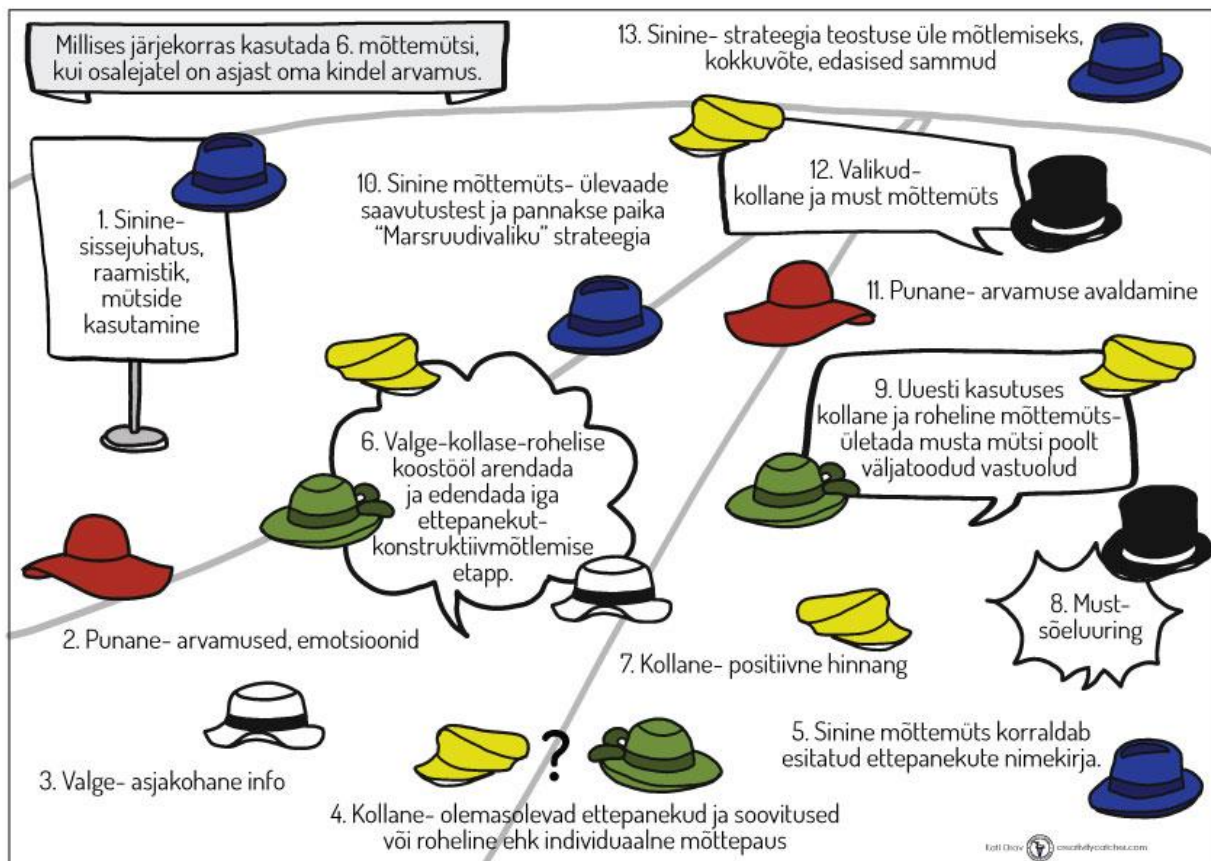
Selleks ajaks, kui olete kõiki kuut mütsi proovinud, peaks teil olema rikkalik kogum teadmisi, mis aitavad teil järgmisi samme otsustada.

Kasutage ehtsaid või trükitud mütse.

Kuus mõttemütsi on loodud spetsiaalselt nii, et kõik mõtleksid paralleelselt, kasutades korraga ainult ühte mütsi. Protsess toimib kõige paremini ajapiiranguga (maksimaalselt 5 minutit) iga mütsi jaoks. See julgustab gruppi "proovima teisi mütse" ja aitab eriti inimestel, kellel võivad olla väga juurdunud vaated, kaaluda ideed erinevatest vaatenurkadest.

Valge müts–	See hõlmab fakte, arve, teabevajadusi ja lünki. Vaadeldakse, mis on teada ja milline teave võib puududa. Seos on paberiga, millele on kirjas 'faktid'.
--------------------	--

Factid ja informatsioon	
Punane müts – Tunded ja emotsioonid	See hõlmab intuitsiooni, tundeid ja emotsioone. See keskendub sellele, mida inimesed arutlusel olevast teemast arvavad. Oluline on see, et pole vaja ratsionaliseerida ega selgitada.
Must müts– Ideede nõrkused	See on otsustusvõime ja ettevaatlikkuse müts. See on kõige väärtuslikum müts. Siin keskendutakse probleemidele, riskidele ja väljakutsetele, mida see idee võib tekitada.
Kollane – Kasu ja eelised	See on loogiline positiivne – miks miski töötab ja miks see kasu pakub. Seda saab kasutada mõne kavandatud tegevuse tulemuste ootamiseks, kuid seda saab kasutada ka selleks, et leida midagi väärtuslikku juba juhtunust.
Sinine müts – Kokkuvõte, edasised sammud	See on ülevaate või protsessi juhtimise müts. Kas saaksite senised järeldused kokku võtta? Mis peab järgmiseks juhtuma?
Roheline müts – Uued idees ja uudne lähenemine	See on loovuse, alternatiivide, ettepanekute, huvitava, provokatsioonide ja muutuste kübar. Seda mütsi kasutatakse sageli ideede genereerimiseks ajurünnakus.



Millist järjestust tuleks analüüsi läbiviimisel kasutada?

Sõltuvalt eesmärgist:

- Esialgsed ideed – sinine, valge, roheline, sinine
- Alternatiivide vahel valimine – sinine, valge, (roheline), kollane, must, punane, sinine
- Lahendused – sinine, valge, must, roheline, sinine
- Kiire tagasiside – sinine, must, roheline, sinine
- Strateegiline planeerimine – sinine, kollane, must, valge, sinine, roheline, sinine
- Protsessi täiustamine – sinine, valge, kollane, must, roheline, punane, sinine
- Probleemide lahendamine – sinine, valge, roheline, punane, kollane, must, roheline, sinine
- Toimivuse ülevaade – sinine, punane, valge, kollane, must, roheline, sinine

9. POLAARSUSED (LAMBAD JA HUNNID)

Õpetaja esitab küsimuse, millele tuleb vastata "jah" või "ei".

Õpilased tuleks vastuste järgi jagada kaheks osaks.

Iga õpilane peaks esitama argumendi oma arvamuse vastu.

10. JUTUSTAMINE

Jutustamine on interaktiivne kunst sõnade ja tegevuste abil, et paljastada loo elemendid ja kujundid, ergutades samal ajal kuulaja kujutlusvõimet.

Õpetaja või keegi loeb teksti. Iga õpilane peaks visandama visandades.

11. ALUSTAMINE/PROJEKT

Käivitamine on tegevus või protsess millegi liikuma panemiseks.

Startupid on asutatud ühe või mitme ettevõtja poolt, kes soovivad arendada toodet või teenust, mille järele nende arvates on nõudlust.

Õpetaja palun leida idee (või annab) ja arendada välja mõni toode ja esitleda seda teistele.

KONTROLLLOEND

Kliendid	Toode
Probleem	Lahendus
Kliendiprofiil (kui palju)?	Kuidas toode välja näeb ja kuidas see töötab?
Kuidas nad selle probleemi nüüd lahendavad?	Toode eelised

12. FOTO

Palume õpilastel oma keha järgi sõna teha ja pildistada.

Printige igaühele mälufoto.

2.4 Arutelud ja debatid

Debatid ja arutelud nõuavad õpilastelt teadmiste analüüsi, hindamist ja sünteesimist. Mõlemat tüüpi autentsed õpetegevused arendavad mõtteviise, mida õpilased professionaalidena vajavad.

Vastupidiselt aruteludele rõhutavad arutelud teema või probleemi kriitilise mõtlemise koostöövalmidust. Selle asemel, et jagada klass rühmadesse, kes teatud seisukohta kaitsevad, kaasatakse aruteludesse terve rühm või klass, et kaaluda probleemi eeldusi, eeliseid või puudusi, alternatiive või võimalikke lahendusi.

13. AJURÜNNAK

Ajurünnak on rühmaarutelu ideede loomiseks või konkreetse probleemi lahendamiseks, kogudes liikmete spontaanselt esitatud ideede loendi.

Teisisõnu, ajurünnak on olukord, kus rühm inimesi kohtub, et luua uusi ideid ja lahendusi konkreetse huvivaldkonna ümber, eemaldades takistused. Inimesed saavad vabamalt mõelda ja nad pakuvad välja võimalikult palju spontaanseid uusi ideid. Kõik ideed märgitakse üles ilma kriitikata ja pärast ajurünnakut hinnatakse ideid.



14. NEGATIVSE AJURÜNNAK

Negativse ajurünnak on loominguliste tehnikate näide. Meetod kasutab ajurünnakut, et luua probleemile halbu lahendusi ja seejärel vaadata, kuidas neid muuta headeks lahendusteks. Meetod on kaheetapiline protsess, mille käigus genereeritakse esmalt halvimalid ideed ja seejärel muudetakse need headeks lahendusteks. Protsess on sama, mis ülalpool kirjeldatud. Näiteks proovite lahendada küsimust "Kuidas muuta meeskonnatöö tõhusamaks".

Need on näited halvadest lahendustest:

- Ehitada sein meeskonnaliikmete vahele, et nad kunagi ei kohtuks.
- Nende paigutamiseks 5 erinevasse hoonesse.

Muudatud halb lahendus võib olla: Kolida teise hoonesse/kontorisse, kus on ühine ruum, kus kogu meeskond saab kokku tulla ja ideid arutada.

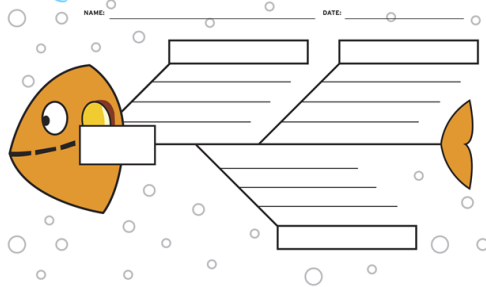
15. KASUTAJALUGU

Kasutajalood on funktsioonide lühikesed lihtsad kirjeldused, mida räägitakse uut võimalust sooviva inimese, tavaliselt süsteemi kasutaja või kliendi vaatenurgast. Tavaliselt järgivad nad lihtsat malli: **Nagu <Kasutajatüübina> ma soovin <mingit eesmärki>, sest <mingi põhjus>.**

Õpilased peaksid kasutama seda malli oma eesmärkide ja tegevuste põhjuste kirjeldamiseks.

16. KALALUU

Joonistage kala skelett. Pane põhiteema kalade pähe. See võib olla eesmärk, mõju või termin. Teistele luudele kirjutage põhiteemaga seotud põhjused, valikud või seosed (nii palju kui soovite)



17. JUTUTÄRINGUD

Tavaline meetod

Laske õpilasel täringud veeretada ja seejärel peavad nad kõik pildid spontaanse loo abil kokku siduma. Alustage jutuga "Üks kord..." ja jutustage lugu, mis seob omavahel kõik täringukujutised. Alustage esimesest pildist, et tähelepanu köita. Kasutage loo alustamiseks kolme täringut, kolme loo keskel ja kolme loo lõpetamiseks. Tõesti, sellel mängul pole reegleid. Mis kõige tähtsam, pole valesid vastuseid!

Grammatikavormide ülevaade

Kui olete oma klassis grammatikale keskendunud, saate jututäringu abil tunni põhigrammatika loovalt üle vaadata. Veeretage täringut ja laske õpilastel neist kaks valida. Seejärel paluge õpilastel paarides või rühmades täringutel olevaid pilte kasutades oma grammatikanäide kirjutada. See toimib hästi grammatikapraktikas. Parandage kindlasti kõik grammatika vead.

Juhuslik arutelu teema.

Veereta täringut ja valige teemal rääkimiseks üks täringutest. Näiteks võiks antud juhul teemaks olla 'reisimine' või 'lennukid' jne.

Grupi lugu

Alustage lugu lausega "Üks kord...", seejärel veeretage täringut ja laske igal õpilasel valida täring ja jutustada osa loost.

18. TNVO-analüüs

TNVO-analüüs on tehnika, mida kasutatakse, et aidata isikul või organisatsioonil tuvastada tugevaid, nõrku külgi, võimalusi ja ohte. Seda nimetatakse mõnikord olukorra hindamiseks või olukorra analüüsiks. Õpilane peab täitma maatriksi.

TNVO-analüüs	Sisemine analüüs	
	Tugevused (T)	Nõrkused (N)
V ä i n e a n a	Võimalused (V) Strateegiline siht T → V: Kuidas tugevuste olemasolu mõjutab uute võimaluste teket?	Strateegiline siht N → V: Kuidas nõrkuste vähendamine mõjutab uute võimaluste teket?
	Strateegiline siht T → O:	Strateegiline siht N → O:

SWOT ANALYSIS



Kuidas tuvastada tugevaid külgi

Ettevõtte tugevuste kindlaksmääramiseks hakake kasutama järgmisi sisemisi tegureid:

- Mis on minu ettevõtte konkurentsieelis selles valdkonnas?
- Mis on meie ainulaadne müügipakkumine?
- Kas meie töötajatel on oskusi või tehnilisi teadmisi, mis meie konkurendi töötajatel puuduvad?
- Kui hästi rahastatud on meie äri?
- Mille poolest meie tootesari turul silma paista?
- Kas meil on unikaalset tehnoloogiat, mida meie konkurentidel pole?

Kuidas leida nõrkusi

Oma organisatsiooni võimalike nõrkuste leidmiseks esitage järgmised küsimused:

- Milliseid kaebusi me klientidelt ja klientidelt tavaliselt kuuleme?
- Kas ettevõtte tehnoloogia, seadmed ja masinad on aegunud?
- Kas ettevõttes on piisavalt töötajaid?
- Kas ettevõttel on probleeme rahavooga?
- Kas ettevõtte kannatab tarneahela probleemide all?
- Kas ettevõttel on ülemääraseid võlgu?

Kuidas avastada ärivõimalusi

Leidke ja looge oma organisatsioonile võimalusi, uurides järgmisi väliseid tegureid:

- Kas on turunõudeid, mida ettevõtte praegu eirab?
- Millised võimalused on geograafiliseks laienemiseks?
- Kas organisatsioon kasutab praegusi turusuundumusi?
- Kas on potentsiaalseid uusi rahastamisallikaid, mis võiksid ettevõtet aidata?
- Kas konkurentidel on nõrkusi, mis võiksid ettevõttele kasu tuua?

Kuidas oma ettevõtet või projekte ähvardavaid ohte ennetada

Ohtude äratundmiseks ja nendeks hoidmiseks võtke arvesse järgmisi punkte:

- Millised võimalikud uued tööstusharu trendid võiksid ettevõtet kahjustada?
- Kuidas võivad tehnoloogilised edusammud äritegevust negatiivselt mõjutada?
- Kas meie püsikliendibaas väheneb?
- Kas ettevõtte toetub liiga palju ühele suurele kliendile?
- Kas võimalikud sotsiaalsed muutused võivad meie toote ja teenuse nõudlust negatiivselt mõjutada?

23. GALERII

Pange seinale suur paberileht ja määratlege peamised teemad või peamised eesmärgid või õppetunni tingimused, mida arutada.

Jagage osalejad võrdsetesse rühmadesse või iga õpilane võib osaleda üksi. Õpilased liiguvad paberilehte vahel ja kirjutavad ideid.

2.6 Küsimused / vastused

24. UURING

Õpetaja küsib õpilaste arvamust või palub küsimusele vastata. Küsimusele võib vastata "jah" ja "ei" ning õpilased näitavad seda kätega.



25. ENNUSTUS (MUST KAST)

Õpetaja koostab küsimused.

Õpilased peaksid sellele küsimusele kiiresti ennustama ja vastama.

26. UURIMUS

Õpetaja koostab küsimused.

Õpilased peaksid leidma Internetist teavet ja vastama sellele küsimusele.

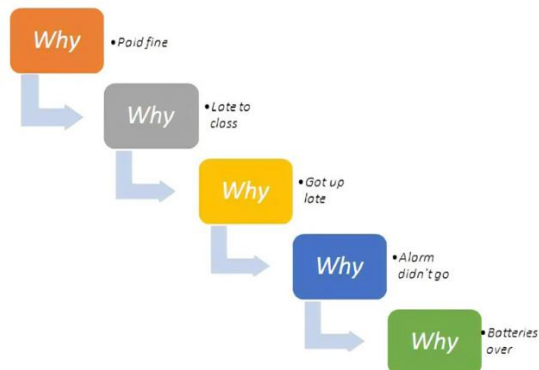
27. PIME-MAITSMINE

Õpetaja valmistab mingi objekti ette uurimiseks ja nägemata määratlemiseks.

- 1) Sule omad silmad
- 2) Tunnetaja kuju – mis see on?
- 3) Tunnetaja lõhna – mis see on?
- 4) Tunnetaja struktuuri – mis see on?
- 5) Tunnetaja maitset – mis see on?
- 6) Nimeta see.
- 7) Ava omad silmad. Nimeta see uuesti.

28.5 MIKS?

Esitage viis korda küsimus MIKS, et teada saada peamist põhjust.



2.7 Kaartide kasutamine

Kaartide kasutamine rikastab tundi ja tõstab õpilaste motivatsiooni tundides aktiivselt osaleda.

29. MAATRIKS

Maatriks aitab andmeid struktureerida.

Õpetaja koostab kaardid. Õpilased peaksid leidma sõltuvused ja koostama struktureeritud tabeli.

Alumine kiht näitab kõige olulisemat ja ülemine kiht näitab kasvupotentsiaali.

30. PÜRAMEID

Sõnade ja rühmade paigutamine püramiidi aitab andmeid struktureerida.

Õpetaja koostab kaardid. Õpilased peaksid leidma sõltuvused ja koostama struktureeritud tabeli.

Alumine kiht näitab kõige olulisemat ja ülemine kiht näitab kasvupotentsiaali.

31. SÕBER RAUD

Õpetaja valmistab ette peakaardihoidjad ning sõnade või piltidega kaardid.

Õpilased peaksid moodustama paarid.

Keegi paneb selle peakaardihoidjale ja valib juhuslikult mõne kaardi. Peamine eesmärk on küsimusi esitades teada, mis kaardil on. Samal ajal saavad teised osalejad vastata ainult JAH või EI.

Vastused tuleks leida võimalikult kiiresti.

32. TEISE NIMEGA

Õpetaja koostab terminitega peakaardid.

Õpilased selgitavad sõnu kasutades teisi sõnu, sünonüüme või vastandeid – proovige panna oma partnerit või meeskonda võimalikult palju sõnu õigesti ära arvama, enne kui taimeri liiv otsa saab.

Saate oma mängunappu mänguväljal edasi liigutada nii palju samme, kui teie meeskond on õigesti arvanud, ja võistkond, kes jõuab esimesena finišisse, võidab mängu!

1. Võistkonnad selgitavad kordamööda sõnu. Iga meeskonna mängijad selgitavad kordamööda.
2. Õigesti äraarvatud sõnade arv = sammud mängulaual edasi.
3. Vead ja vahele jäetud sõnad = sammud tagasi mängulaual.
4. Ruum, millel teie meeskonna mängunapp asub, määrab sõnad, mida peaksite selgitama.
5. Varastatud ruumi läbimine tähendab, et võistkonna järgmisel pöördel arvavad kõik korruga.
6. Mängu võidab esimene võistkond, kes jõuab finišisse!

Reeglid

1. Segage sõnakaardid ja asetage need mängulaua kõrvale hunnikutesse. Mängijad moodustavad vähemalt kaheliikmelised võistkonnad ning lepivad kokku, millises järjekorras meeskonnad selgitavad ja arvavad.
2. Iga meeskond valib mängunappu ja asetab selle stardiväljale. Esimene meeskond otsustab omakorda, kumb neist selgitab, samas kui ülejäänud meeskond arvab.
3. Selgitav mängija võtab virna sõnakaarte. Kaartidel olevad sõnad on nummerdatud vahemikus 1 kuni 8, seega kontrollige numbrit sellel väljal, kus teie mängunapp on, ja selgitage sama numbriga sõnu kaartidel. Lülitage liivataimer sisse ja hakake selgitama (vaata Explaining).
4. Kui meeskond saab sõnast õigesti aru, paneb selgitav mängija lauale kaardi ja hakkab järgmisest kaardist sama numbriga uut sõna selgitama. Sõnad tuleb ära arvata täiesti õigesti. Kui sõna on "run", "running" ei aktsepteerita. Kui sõna "suspenders", "suspender" ei piisa. Teised meeskonnad saavad taimerit jälgida. Kui selgitav mängija veel sõna selgitab, kui aeg on täis, võivad ka teised meeskonnad proovida seda ära arvata. Kiireim võistkond saab kaardi ja saab oma nupuga mänguväljakul ühe sammu edasi liikuda.
5. Kui viimane sõna on ära arvatud, lugege kokku kõik sõnad, mille meeskond õigesti arvas. Arvestage ka vead ja vahelejäädud sõnad – iga vea või vahele jäetud kaardi eest peab võistkond astuma sammu tagasi (vaata Minus Points).
6. Nüüd on järgmise meeskonna kord. Mängija, kes selgitas viimasena, paneb kasutatud kaardid paki põhja.
7. Selgitav mängija asendatakse igal käigul meeskondades järgmise mängijaga.
8. Võistkond, kes jõuab esimesena finišisse, võidab mängu – kuid teised meeskonnad saavad ikkagi oma käigu mängida.
9. Mäng lõpeb, kui esimene võistkond jõuab finišisse. See meeskond kuulutatakse mängu võitjaks.

33. ABC

Õpetaja koostab lehe ABC tabeliga.

Õpilased peaksid kirjutama sõnu, mis neile meelde jäävad ja mis algavad kirjatähtedega.

34. ÕIGE VÕI VALE

Õpetaja selgitab, mida teha.

Õpilased panevad paari ja räägivad üksteisele huvitavaid lugusid oma elust. Kuulaja peab võtma paberitüki ja kirjutama tõese või vale loo, kasutades ühele poole kõneleja fakte ja teisele poole vastust.

Õpetaja paneb kõik kaardid kokku. Seejärel moodustavad õpilased ringi. Kõik võtavad kaardi, loevad lood ja ütlevad, kas see on tõsi või vale.

2. 8 Tutvustame end

Meetodid sobivad esimesteks tundideks, mil õpilased end klassis esitlevad. Meetodid võimaldavad üksteist teistmoodi, huvitavamalt tundma õppida.

35. LEIUTAJAD

Iga osaleja mõtleb välja viisi, kuidas oma nime kujutada (tants, laul, 3D-mudel, luuletus, žestid jne). Peamine eesmärk on panna teised sinu nimi meelde.

Looge osalejatest ring. Iga osaleja asub ringi keskel ja selgitab oma nime ning kaasab teisi meeldejätmise protsessi.

36. VISIITKAART

Iga osaleja valib materjalid, et luua individuaalselt visiitkaart, millega ennast esitleda.

Seejärel moodustavad osalejad juhuslikult paarid ning 2 minuti jooksul esitlevad end üksteisele, esitavad küsimusi ja vastavad neile. Seejärel vahetavad nad visiitkaarte. Korra ke ja korra ke STEP 2 kuni signaalini.

Eesmärk on kaart üles leida ja omanikule ära anda. Kes on kiireim?

37. ANDMETE KOGUMINE

Õpetaja koostab erinevate faktidega töölehe ja iga õpilane saab ühe. Valige huvitavaid ja ebatavalisi fakte, et üksteist paremini tundma õppida ja päevateemasse panustada.

Õpetaja kutsub inimesi lünki täitma osalejate nimedega. Võitja on kiireim, AGA ta peab vastama lisaküsimustele.

Õpetaja kontrollib etteaste paikapidavust, esitades keerulisi küsimusi.

38. KAART

Õpilased peavad võtma oma koha maailmakaardil põrandal, kus nad tahaksid praegu olla või unistaksid minna.

Seejärel peavad nad selle koha kohta mõne huvitava fakti rääkima või oma valikut selgitama.



39. METAFOOR

Iga õpilane peab valima ühe aastaaja (või mõne muu metafoorse kaardi).

Põhjendage oma valikut ja esitage see.

Otsustage, kuidas see korreleerub teie sisemise isikliku "minaga".

Ühendage oma valik õpioskuste / õppimismeetoditega. Kirjeldage.

Aktiivne lugemine.

Õpetaja valmistab ette lugemiseks tekstimaterjalid. Õpilane peab teksti läbi lugema ja:

- märkima tähega "!" tuttav info
- rõhutama uut teavet
- märkima värviga huvitavaid fakte

40. LÕPUKS – PEEGEL

Meetodit kasutatakse tavaliselt koosoleku, õppeaasta või kalendriaasta lõpus.

Õpilased kirjutavad paberilehele oma nime.

Seejärel peavad õpilased pabereid päripäeva liigutama ja üksteisele soovi kirjutama.