



IDA-VIRUMAA
KUTSEHARIDUSKESKUS



VILNIAUS JERUZALĖS
DANIELIUS RADVILAIKOS
MOKYKLŲ CENTRAS



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

VADOVAS

ANTRA DALIS: 40 KONTAKTINIŲ METODŲ

**Projektas „Mišrus mokymas ir mokymasis profesinėse mokyklose“
("Blended teaching and learning in VET schools")**

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

Turinys

1. Įvadas.....	4
Kontaktinių metodų, požiūrių ir priemonių vadovas parengtas įgyvendinant projektą „Mišrus mokymas ir mokymasis profesinėse mokyklose“, iš dalies finansuojamą Erasmus+ programos lėšomis. Vadove rasite 40 naudingų akis į akį metodų.....	
2. Įrankių sąrašas.....	4
2.1 Paskaita.....	4
1. SKAIDRIŲ PRISTATYMAI	4
2. GYVOJI BIBLIOTEKA.....	4
3. LABORATORINIS DARBAS.....	4
2.2 Diskusija klasėje	5
4. SPRENDIMŲ LENTA (LAIKO JUOSTA).....	5
5. MEDIS.....	5
6. REITINGAI.....	5
7. FILOSOFAS.....	5
2.3 Vaidmenų žaidimai, modeliavimas	5
8. ŠEŠIOS MAŠTYMO SKRYBĖLĖS.....	6
9. POLIŠKUMAS (AVYS IR VILKAI)	7
10. PASAKOJIMAS	8
11. PRADĖTI/PROJEKTĄ.....	8
12. FOTO	8
2.4 Diskusijos ir svarstymai	8
13. SMEGENŲ ŠTURMAS.....	9
14. NEIGIAMAS SMEGENŲ ŠTURMAS.....	9
15. VARTOTOJO ISTORIJA.....	9
16. FISHBONE.....	9
17. ISTORIJOS KAULIUKAI.....	10
18. SWOT ANALIZĖ	10
2.5 Grupiniai projektai	12
19. GRUPĖS	12
20. RECEPTAS	12
21. MINČIŲ ŽEMĖLAPIS.....	12
22. AKTYVUS BENDRAVIMAS	13
23. GALERIJA	13
2.6 Klausimai / atsakymai	13
24. APKLAUSA	13

25. PROGNOZĖS (JUODOS DĖŽĖS).....	13
26. TYRIMAI.....	13
27. AKLAVIS RAGAVIMAS	13
28. SKODĖL?.....	14
2.7 Kortelių naudojimas	14
29. MATRICA	14
30. PIRAMIDĖ	14
31. GELEŽINIS DRAUGAS	14
32. ALIAS	15
33. ABC.....	16
34. TIESA AR MELAS	16
2. 8 Pristatykime.....	16
35. IŠRADĖJAI	16
36. VIZITINĖ KORTELE.....	16
37. DUOMENŲ RINKIMAS	16
38. ŽEMĖLAPIS	16
39. METAFORA.....	17
40. PABAIGAI – VEIDRODIS	17

1. Įvadas

Kontaktinių metodų, požiūrių ir priemonių vadovas parengtas įgyvendinant projektą „Mišrus mokymas ir mokymasis profesinėse mokyklose“, iš dalies finansuojamą Erasmus+ programos lėšomis. Vadove rasite 40 naudingų akis į akį metodų.

2. Įrankių sąrašas

2.1 Paskaita

Mokytojas pateikia mokiniams naują informaciją.

1. SKAIDRIŲ PRISTATYMAI .

Pagrindiniai principai, į kuriuos reikia atsižvelgti kuriant skaidrių pristatymus:

- Paaiškinkite klasei, ką jie turi žinoti, naudodami kuo mažiau skaidrių: ne daugiau kaip trisdešimt skaidrių per valandą, skirkite paskutines 15 minučių klausimams.
- Sumažinkite tekstą ir įsitinkinkite, kad kiekvienoje skaidrėje aprėpėte vieną koncepciją.
- Jei įmanoma, vietoj sąrašų su ženkleliais naudokite paveikslėlius ir diagramas. Vaizdai paprastai pasakoja istoriją veiksmingiau nei tekstas.
- Kontrastingam tamsesniame fone naudokite šviesesnes raides.
- Venkite daug skirtingų spalvų ir teksto, kuris juda ekrane.
- Atlikite bandomąją peržiūrą klasėje, kad žinotumėte, jog šrifto dydis ir nuotraukos yra pakankamai dideli, kad galėtumėte skaityti kambario gale.

2. GYVOJI BIBLIOTEKA

Mokytojas suranda ir pakviečia koją nors asmenį pasisakyti. Tai gali būti ekspertas ar įdomus žmogus.

Svečias pasakoja gyvenimo istoriją. Mokiniai turi aktyviai klausytis ir užduoti klausimus.

3. LABORATORINIS DARBAS

Laboratorinių darbų tikslas – pagilinti ir fiksuoti teorines žinias bei ugdyti savarankiško eksperimentavimo įgūdžius.

Darbas apima eksperimentui reikalingų aparatų, įrangos, reagentų paruošimą, eksperimento diagramų sudarymą ir planavimą, paties eksperimento atlikimą, laboratorinės ataskaitos surašymą.



2.2 Diskusija klasėje

Sukurti saugią pasitikėjimo aplinką klasėje, kurioje mokiniai yra tikri, kad gali kartu su bendraamžiais tyrinėti savo mintis tam tikra tema.

4. SPRENDIMŲ LENTA (LAIKO JUOSTA)

Mokytojas deda didelius popierių lapus ir laiko juostoje apibrėžia pagrindines pamokos temas arba pagrindinius tikslus. Kiekvienos užduoties pabaigoje dalyvis mąsto ir užrašo/klijuoja ant lentos lipdukus su savo nuomone. Taip pat trumpai paaiškina savo nuomonę.

5. MEDIS

- Nupieškite medį.
- Centre parašykite temą arba klausimą.
- Lapai yra būsimos pasekmės (pusė teigiamų, o pusė neigiamų).
- Šaknys yra priežastys.



6. REITINGAI

Mokytojas pasako kriterijus.
Mokiniai reitinguoja pagal kriterijus.

7. FILOSOFAS

Mokytojas parengia žodžių, surašytų skaičiais, sąrašą.
Mokiniai atsitiktinai pasirenka skaičius. Tada mokytojas pasako žodžius pagal skaičių [papildomas žodis].
Tuomet mokytojas įvardija pagrindinį pamokos žodį ar temą.
Mokinys turi parašyti metaforą pagal šabloną:
[PAGRINDINIS ŽODIS] <yra panašus> [PAPILDOMAS ŽODŽIS] <kodėl?> .

2.3 Vaidmenų žaidimai, modeliavimas

Klasė yra suskirstyta į poras ir atlieka priešingų žaidėjų, įskaitant herojų ir piktadarį, pirkėją ir pardavėją, palaikantį politiką ir prieštaraujantį politikai, vadovo ir darbuotojo, ir t.t. vaidmenis.

Mokytojas turės pateikti mokiniams žaidimo kontekstą ir sąveikos tikslą. Vaidmenų tikslas yra suprasti, ką daro abi šalys, ir iššūkius, kylančius bandant dirbti kartu su kitu, kad ką nors nuveiktų. Užsiėmimas moko pažvelgti į pasaulį iš kitos perspektyvos, net jei tai vyksta tik akimirką klasėje.

8. ŠEŠIOS MĄSTYMO SKRYBĖLĖS

“The Six Thinking Hats” technika leidžia pažvelgti į problemą šešiais skirtingais būdais. Tai nukelia jus ir jūsų komandą už bet kokių instinktyvių pozicijų, kad galėtumėte ištirti įvairias perspektyvas. Tokiu būdu galite atidžiai apsvarstyti kiekvieną iš jų ir nereikės ginčytis dėl savo argumentų ar skubių sprendimų, kas yra „teisinga“ ar „neteisinga“.

Išbandę visas šešias skrybėles, turėtumėte turėti daugybę įžvalgų, kurios padės apsispręsti dėl tolesnių veiksmų.

Naudokite tikras arba spausdintas skrybėles.

Šešios mąstymo skrybėlės buvo specialiai sukurtos taip, kad visi mąstytojų lygiagrečiai, vienu metu naudodami tik vieną skrybėlę. Procesas geriausiai veikia, kai kiekvienai skrybėlei nustatytas laiko limitas (daugiausia 5 minutės). Tai skatina grupę „pasimatuoti kitas skrybėles“ ir ypač padeda žmonėms, kurių požiūris gali būti labai įsišaknijęs, apsvarstyti idėją iš skirtingų perspektyvų.

Balta skrybėlė - Faktai ir informacija	Ji apima faktus, skaičius, informacijos poreikius ir spragas. Atsižvelgiama į tai, kas žinoma ir kokios informacijos gali trūkti. Asociacija yra su popieriumi, ant kurio užrašomi „faktai“.
Raudona skrybėlė - Jausmas ir intuicija	Ji apima intuiciją, jausmus ir emocijas. Joje dėmesys sutelkiamas į tai, ką žmonės jaučia aptariamam klausimui. Svarbu tai, kad nereikia racionalizuoti ar aiškinti.
Juoda skrybėlė - Atsargumas ir problemos	Tai yra sprendimo ir atsargumo skrybėlė. Tai pati vertingiausia skrybėlė. Čia daugiausia dėmesio skiriama problemoms, rizikai ir iššūkiams, kuriuos gali sukelti ši idėja.
Geltona skrybėlė - Privalumai ir pranašumai	Tai yra logiška teigiama pusė – kodėl kažkas veiks ir kodėl tai duos naudos. Ji gali būti naudojama laukiant kai kurių siūlomų veiksmų rezultatų, bet taip pat gali būti naudojama, norint rasti ką nors vertingo iš to, kas jau įvyko.
Mėlyna skrybėlė - Mąstymo valdymas	Tai yra apžvalgos arba proceso valdymo skrybėlė. Ar galėtumėte apibendrinti ligšiolinius rezultatus? Kas turi nutikti toliau?
Žalia skrybėlė - Kūrybiškumas ir	Tai kūrybiškumo, alternatyvų, pasiūlymų, įdomybių, provokacijų ir pokyčių skrybėlė. Ši skrybėlė dažnai

<p>sprendimas.</p>	<p>naudojama idėjoms generuoti.</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 • Somberness 	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*

Kokia tvarka turėtų būti naudojama atliekant analizę?

Priklausomai nuo tikslo:

- Pradinės idėjos – mėlyna, balta, žalia, mėlyna
- Alternatyvų pasirinkimas – mėlyna, balta, (žalia), geltona, juoda, raudona, mėlyna
- Sprendimų nustatymas – mėlyna, balta, juoda, žalia, mėlyna
- Greiti atsiliepimai – mėlyna, juoda, žalia, mėlyna
- Strateginis planavimas – mėlyna, geltona, juoda, balta, mėlyna, žalia, mėlyna
- Proceso tobulinimas – mėlyna, balta, geltona, juoda, žalia, raudona, mėlyna
- Problemų sprendimas – mėlyna, balta, žalia, raudona, geltona, juoda, žalia, mėlyna
- Veikimo peržiūra – mėlyna, raudona, balta, geltona, juoda, žalia, mėlyna

9. POLIŠKUMAS (AVYS IR VILKAI)

Mokytojas užduoda klausimą, į kurį reikia atsakyti „taip“ arba „ne“.

Mokiniai pagal atsakymus turi būti suskirstyti į 2 dalis.
Kiekvienas mokinys turi pateikti argumentą prieš savo nuomonę.

10. PASAKOJIMAS

Pasakojimas yra interaktyvus menas naudojant žodžius ir veiksmus, siekiant atskleisti istorijos elementus ir vaizdus, skatinant klausytojo vaizduotę.

Mokytojas ar kas nors skaito tekstą. Kiekvienas mokinys turėtų konspektuoti eskizais.

11. PRADĖTI/PROJEKTĄ

Paleidimas yra veiksmas arba procesas, kurio metu kažkas pajudėtų.

Startuolius steigia vienas ar keli verslininkai, norintys sukurti produktą ar paslaugą, kuriai, jų nuomone, yra paklausa.

Mokytojas prašo surasti idėją (arba duoti) ir sukurti kokį nors produktą bei pristatyti jį kitiems.

PATIKRINIMO SĄRAŠAS

KLIENTAI	PRODUKTAS
Problema	Sprendimas
Kliento profilis (kiek)?	Kaip produktas atrodo ir kaip jis veikia?
Kaip jie dabar sprendžia šią problemą?	Produkto privalumai

12. FOTO

Prašome mokinių padaryti žodį iš savo kūno ir nusifotografuoti.

Kiekvienam išspausdinkite atsiminimui nuotrauką.

2.4 Diskusijos ir svarstymai

Diskusijos ir svarstymai reikalauja, kad studentai analizuotų, vertintų ir sintezuotų žinias. Abi autentiškos mokymosi veiklos rūšys ugdo mąstymo būdus, kurių reikia studentams kaip profesionalams.

Svarstymai, priešingai nei diskusijos, pabrėžia labiau bendradarbiaujantį kritinio mąstymo būdą nagrinėjama tema ar problema. Užuoat suskirstę klasę į grupes, kurios gins tam tikrą poziciją, į svarstymus įtraukiama visa grupė ar klasė, svarstant prielaidas, pranašumus ar trūkumus, alternatyvas ar galimus problemos sprendimo būdus.

13. SMEGENŲ ŠTURMAS

Smegenų šturmas yra grupinė diskusija, kuria siekiama sukurti idėjas arba išspręsti konkrečią problemą, surenkant idėjų, kurias spontaniškai pateikė jos nariai, sąrašą.

Kitaip tariant, minčių šturmas yra situacija, kai žmonių grupė susitinka, kad pašalintų kliūtis, generuotų naujas idėjas ir sprendimus konkrečioje dominančioje srityje. Žmonės geba laisviau mąstyti ir siūlo kuo daugiau spontaniškų naujų idėjų. Visos idėjos be kritikos užrašomos ir po protų šturmo idėjos įvertinamos.



14. NEIGIAMAS SMEGENŲ ŠTURMAS

Tai dar vienas kūrybinių technikų pavyzdys. Jis naudoja minčių šturmą, kad sukurtų blogus problemos sprendimus ir tada pažiūrėtų, kaip juos būtų galima paversti gerais sprendimais. Metodas yra dviejų etapų procesas, kurio metu pirmiausia sukuriamos blogiausios idėjos, o paskui paverčiamos gerais sprendimais.

Procesas yra toks pat, kaip aprašyta aukščiau.

Pavyzdžiui, bandote išspręsti klausimą „Kaip padaryti komandinį darbą efektyvesnį“

Tai yra blogų sprendimų pavyzdžiai:

- Nustatyti sieną tarp komandos narių, kad jie niekada nesusitiktų.
- Patalpinti juos 5 skirtinguose pastatuose.

Transformuotas blogas sprendimas gali būti:

- Persikelti į kitą pastatą/biurą su bendra erdve, kur visa komanda galėtų susiburti ir aptarti idėjas.

15. VARTOTOJO ISTORIJA

Vartotojų istorijos yra trumpi, paprasti funkcijos aprašymai, pasakojami asmens, kuris nori naujų galimybių, paprastai sistemos vartotojo arba kliento, perspektyvos.

Paprastai jie vadovaujasi paprastu šablonu:

Kaip < naudotojo tipas > noriu < kažkokią tikslą >, kad < kažkokia priežastis >.

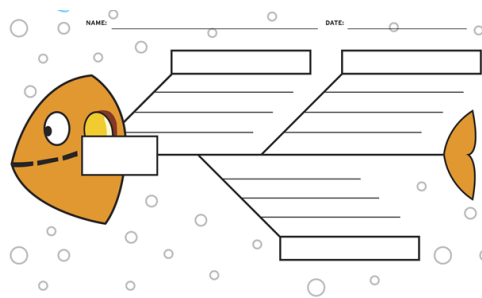
Mokiniai turėtų naudoti šį šabloną savo tikslams ir veiklos priežastims apibūdinti.

16. FISHBONE

Nupieškite žuvies skeletą.

Įkelkite pagrindinę temą į žuvies galvą. Tai gali būti tikslas, poveikis ar terminas.

Ant kitų kaulų rašykite priežastis, parinktis ar asociacijas, susijusias su pagrindine tema (kiek norite).



17. ISTORIJS KAULIUKAI

Standartinis metodas.

Jūs liepiate mokiniui ridenti kubus (kauliukus), o tada jis turi susieti visas nuotraukas, naudodamas spontanišką istoriją. Pradėkite nuo „Kartą“ ir papasakokite istoriją, kuri susieja visus kauliukų vaizdus. Pradėkite nuo pirmojo vaizdo, kuris patraukė jūsų dėmesį. Jei naudojate 9 kauliukus, naudokite tris kubus istorijos pradžiai, tris viduriui ir tris pabaigai. Tiesą sakant, šiame žaidime nėra taisyklių. Svarbiausia, kad nėra klaidingų atsakymų!

Peržiūrėkite gramatikos formas.

Jei savo klasėje daugiausia dėmesio skyrėte gramatikai, galite naudoti istorijos kauliukus, kad padėtų kūrybiškai peržiūrėti pagrindinę pamokos temą. Išmeskite istorijos kauliukus ir mokiniai išsirink du iš jų. Tada paprašykite mokinių poromis arba grupėmis parašyti savo gramatikos pavyzdį, naudojant paveikslėlius ant kauliuko. Tai gerai veikia laisvoje gramatikos praktikoje. Būtinai ištaisykite visus tikslinės gramatikos klaidas.

Atsitiktinės diskusijos tema.

Išmeskite kauliuką ir pasirinkite vieną iš paveikslėlių, kad galėtumėte pakalbėti kokia nors tema. Pavyzdžiui, šiuo atveju tema gali būti „kelionės“ arba „lėktuvai“ ir pan.

Grupės istorija

Pradėkite pasakojimą nuo „Kartą...“, tada meskite kauliuką ir paprašykite kiekvieno mokinio pasirinkti kauliuką ir papasakoti dalį istorijos.

18. SWOT ANALIZĖ

SWOT analizė yra technika, naudojama padėti asmeniui ar organizacijai nustatyti stipriąsias, silpnąsias puses, galimybes ir grėsmes. Kartais ji vadinama situacijos vertinimu arba situacijos analize.

Studentas turi užpildyti matricą.

SWOT ANALYSIS



Kaip atpažinti stipriąsias puses (S)

Norėdami nustatyti savo įmonės stipriąsias puses, pradėkite pasinaudodami šiais vidiniais veiksniais:

- Koks yra mano įmonės konkurencinis pranašumas pramonėje?
- Koks yra mūsų unikalus pardavimo pasiūlymas?
- Ar mūsų darbuotojai turi įgūdžių ar techninių žinių, kurių trūksta mūsų konkurentų darbuotojams?
- Ar gerai finansuojamas mūsų verslas?
- Kuo mūsų produktų linija išsiskiria rinkoje?
- Ar turime kokių nors unikalių technologijų, kurių neturi mūsų konkurentai?

Kaip rasti silpnības (W)

Norėdami rasti galimus savo organizacijos trūkumus, užduokite šiuos klausimus:

- Kokius nusiskundimus dažniausiai sulaukiame iš klientų ir klientų?
- Ar įmonės technologijos, įranga ir technika yra pasenę?
- Ar įmonėje yra pakankamai darbuotojų?
- Ar įmonė kenčia nuo pinigų srautų problemų?
- Ar įmonė kenčia nuo tiekimo grandinės problemų?
- Ar įmonė turi per didelių skolų?

Kaip atrasti verslo galimybes (O)

Raskite ir kurkite savo organizacijai galimybes, atsižvelgdami į šiuos išorinius veiksnius:

- Ar yra rinkos reikalavimų, kurių verslas šiuo metu nepaiso?
- Kokios yra geografinės plėtros galimybės?
- Ar organizacija naudojami dabartinėmis rinkos tendencijomis?
- Ar yra potencialių naujų finansavimo šaltinių, kurie galėtų padėti verslui?
- Ar konkurentai turi kokių nors silpnųjų, kurios galėtų būti naudingos įmonei?

Kaip numatyti grėsmes, su kuriomis susiduria jūsų verslas ar projektų įmonė? (TH)

Atpažinkite grėsmes ir pasiruoškite joms, atsižvelgdami į šiuos dalykus:

- Kokios galimos naujos pramonės tendencijos gali pakenkti įmonei?
- Kaip technologijų pažanga gali neigiamai paveikti verslą?

- Ar mažėja mūsų lojalių klientų bazė?
- Ar verslas per daug priklauso nuo vieno didelio kliento?
- Ar galimi socialiniai pokyčiai gali neigiamai paveikti mūsų produktų ir paslaugų paklausą?

2.5 Grupiniai projektai

Grupiniai projektai suteikia galimybę studentams dirbti kartu siekiant bendro tikslo. Šių projektų rezultatas paprastai yra dokumentai to, ką mokiniai išmoko dirbdami kartu kaip grupė. Rekomenduojame suskirstyti grupinius projektus į etapus, kad būtų galima įvertinti tarpinius pasiekimus naudojant grįžtamąjį ryšį ir į vertinimo procesą įtraukti tarpusavio vertinimą.

19. GRUPĖS

Paruoškite keletą kortelių ar daiktų, kad suskirstytumėte žmones į grupes (saldainiai, žaidimų kortos, vaisiai, prieskoniai, kompiuterių sąsajos, sporto įranga arba prieskoniai ir kt.) Mokiniai turėtų atsitiktinai pasirinkti daiktą ir sudaryti grupes pagal spalvą, formą, skaičių, paveikslėlį, saldainius, lėlės ir pan.



20. RECEPTAS

Mokytojas pasirenka temą ar problemą ir prašo mokinių pateikti gerą receptą sprendimui rasti.

Įprastai tai yra:

- Ingredientai
- Įranga
- Nurodymai
- Pastabos ir faktai
- Gaminimo laikas
- Mitybos faktai

Mokiniai grupėse aptaria problemą, kuria plakatą ir pristato kitiems.

21. MINČIŲ ŽEMĖLAPIS

Mokytojas pasirenka temą, idėją ar problemą ir užrašo ją popieriaus lapo centre.

Mokiniai greitai mąstydami turėtų fiksuoti idėjas, naudodami terminų grupes, padedančias sutelkti dėmesį į savo idėjas ir pašalinti visus trukdžius.

Mokiniai grupėse aptaria problemas, kuria plakatus ir pristato kitiems.

22. AKTYVUS BENDRAVIMAS

Mokytojas parengia užduočių sąrašus grupėms. Kiekviena grupė dirba ta pačia tema, bet taiko skirtingus metodus išvadoms gauti.

Kiekvienas mokinys atsitiktinai paima vieną popieriaus lapą ir 5 minutes dirba vienas savarankiškai ruošdamas užduotis.

Po to mokiniai sudaro grupes pagal lapo spalvas ir kartu aptaria užduotį, bei aptaria asmenines užduotis. Kiekvienas mokinys turi dalyvauti, visa grupė kartu padaro išvadas ir pateikia grįžtamąjį ryšį.

Paimkite atspausdintą popieriaus lapą ir sudarykite darbo grupes pagal lapo spalvą.

23. GALERIJA

Padėkite ant sienos didelį popieriaus lapą ir popieriaus lapus ir apibrėžkite pagrindines temas, pagrindinius tikslus, laiką skirtą pamokos diskusijai.

Dalyvius suskirstykite į lygias grupes arba kiekvienas mokinys gali dalyvauti atskirai po vieną.

Mokiniai juda tarp popieriaus lapų ir rašo idėjas.

2.6 Klausimai / atsakymai

24. APKLAUSA

Mokytojas klausia mokinių nuomonės arba prašo atsakyti į klausimą

Į klausimą galima atsakyti „taip“ arba „ne“, mokiniai parodo atsakymą rankomis.



25. PROGNOZĖS (JUODOS DĖŽĖS)

Mokytojas paruošia klausimus. Studentai turėtų greitai nuspėti ir atsakyti į šį klausimą.

26. TYRIMAI

Mokytojas ruošia klausimus.

Mokiniai turėtų rasti informacijos internete ir atsakyti į šiuos klausimus.

27. AKLAVIS RAGAVIMAS

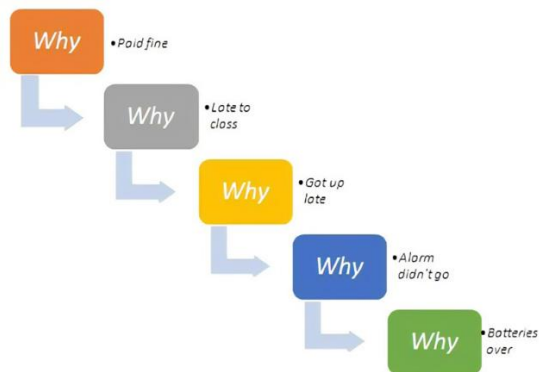
Mokytojas paruošia kokį nors objektą tyrinėjimui ir apibūdinimui nematant.

1) Užmerkite akis

- 2) Pajuskite formą – kas tai?
- 3) Pajuskite kvapą – kas tai?
- 4) Pajuskite struktūrą – kas tai?
- 5) Pajuskite skonį – kas tai?
- 6) Įvardinkite.
- 7) Atsimerkite. Įvardinkite dar kartą.

28. 5KODĖL?

5 kartus užduokite klausimą KODĖL, kad sužinotumėte pagrindinę priežastį.



2.7 Kortelių naudojimas

Kortelių naudojimas pajvairina pamokas ir didina mokinių motyvaciją aktyviai dalyvauti pamokose.

29. MATRICA

Matrica padeda struktūrizuoti duomenis.

Mokytojas ruošia korteles. Mokiniai turi rasti priklausomybes ir sudaryti struktūrizuotą lentelę.

Apatinis sluoksnis rodo svarbiausius dalykus, o viršutinis augimo vystymosi galimybes.

30. PIRAMIDĖ

Žodžių ir grupių įtraukimas į piramidę padeda struktūrizuoti duomenis.

Mokytojas ruošia korteles. Mokiniai turėtų rasti priklausomybes ir sudaryti struktūrizuotą lentelę.

Apatinis sluoksnis rodo svarbiausius dalykus, o viršutinis augimo potencialą.

31. GELEŽINIS DRAUGAS

Mokytojas paruošia galvos kortelių laikiklius ir korteles su žodžiais ar paveikslėliais.

Mokiniai turėtų sudaryti poras.

Kas nors atsitiktinai pasirenka kokią nors kortelę ir uždėda ją ant galvos kortelės laikiklio. Pagrindinis tikslas – užduodant klausimus sužinoti, kas yra kortelėje. Tuo pačiu metu kiti dalyviai gali atsakyti tik TAIP arba NE.

Atsakymus reikia rasti kuo greičiau.

32. ALIAS

Mokytojas parengia galvos korteles su terminais.

Mokiniai aiškina žodžius naudodami kitus žodžius, sinonimus ar priešingybes – pasistenkite, kad jūsų partneris ar komanda teisingai atspėtų kuo daugiau žodžių, kol nesibaigs laikmačio smėlis.

Galite perkelti savo žaidimo figūrėlę į priekį žaidimo lentoje tiek žingsnių, kiek jūsų komanda teisingai spėjo, ir komanda, kuri pirmoji pasieks finišo vietą, laimi žaidimą!

1. Komandos paeiliui aiškina žodžius. Kiekvienos komandos žaidėjai paeiliui paaiškina.
2. Teisingai atspėtų žodžių skaičius = žingsniai į priekį žaidimo lentoje.
3. Klaidos ir praleisti žodžiai = žingsniai atgal ant žaidimo lentos.
4. Vieta, kurioje yra jūsų komandos žaidimo figūrėlė, lemia žodžius, kuriuos turėtumėte paaiškinti.
5. Praėjimas pavogtoje erdvėje reiškia, kad sekančiame komandos posūkyje visi spėja vienu metu.
6. Pirmoji komanda, atvykusi į finišo erdvę, laimi žaidimą!

Alias taisyklės

1. Sumaišykite žodžių korteles ir sudėkite jas į krūvas šalia žaidimo lentos. Žaidėjai sudaro komandas iš mažiausiai dviejų žmonių ir susitaria, kokia tvarka komandos turi paaiškinti ir atspėti.
2. Kiekviena komanda pasirenka žaidimo figūrą ir įdeda ją į pradinę erdvę. Pirmoji komanda savo ruožtu nusprendžia, kuri iš jų paaiškins, o likusi komanda spės.
3. Aiškinantis žaidėjas pasiima šūsnį žodžių kortelių. Žodžiai ant kortelių sunumeruoti 1–8, todėl patikrinkite skaičių vietoje, kurioje stovi jūsų žaidimo figūrėlė, ir paaiškinkite to paties skaičiaus žodžius kortelėse. Pasukite smėlio laikmatį ir pradėkite aiškinti (žr. „Paiškinimas“).
4. Kai komanda gauna teisingą žodį, aiškinantis žaidėjas padeda kortelę ant stalo ir pradeda aiškinti naują to paties skaičiaus žodį iš kitos kortelės. Žodžiai turi būti atspėti visiškai teisingai. Jei žodis „bėgti“, „bėgti“ nepriimamas. Jei žodis yra „kabatinės“, „kabatinės“ neužtenka. Kitos komandos gali stebėti laikmatį. Jei aiškinantis žaidėjas vis dar aiškina žodį, kai baigiasi laikas, kitos komandos taip pat gali bandyti jį atspėti. Greičiausia komanda laimi kortą ir gali pajudinti savo žaidimo figūrą vienu žingsniu į priekį žaidimo lentoje.
5. Kai atspėjo paskutinį žodį, suskaičiuokite visus žodžius, kuriuos komanda atspėjo teisingai. Taip pat suskaičiuokite klaidas ir praleistus žodžius – už kiekvieną klaidą ar praleistą kortelę komanda turės žengti žingsnį atgal (žr. Minuso taškus).
6. Dabar kitos komandos eilė. Paskutinis paaiškinęs žaidėjas deda panaudotas korteles į pakuotės apačią.
7. Aiškinamojo žaidėjo vaidmuo kiekviename žingsnyje keičiasi kitam žaidėjui komandose.

8. Komanda, kuri pirma patenka į finišo erdvę, laimi žaidimą, bet kitos komandos vis tiek gali žaisti savo eilę.
9. Žaidimas baigiasi, kai pirmoji komanda pasiekia finišą. Ši komanda paskelbta žaidimo nugalėtoja.

33. ABC

Mokytojas paruošia lapus su ABC lentele.

Mokiniai turėtų parašyti atsimintus žodžius, kurie prasideda parašytomis raidėmis.

34. TIESA AR MELAS

Mokytojas paaiškina, ką daryti.

Mokiniai sudaro poras ir pasakoja vienas kitam įdomių istorijų iš savo gyvenimo. Klausytojas turi paimti popieriaus lapą ir surašyti pasakotojo istorijos faktus vienoje pusėje o atsakymus – kitoje.

Mokytojas sudeda visas korteles. Tada mokiniai sudaro ratą. Kiekvienas paima kortelę, perskaito istorijas ir sako, ar tai tiesa, ar melas.

2. 8 Prisistatykime

Metodai tinka įvadinėms pamokoms, kai mokiniai prisistato klasėje. Metodai leidžia pažinti vieniems kitus kitaip, įdomiau.

35. IŠRADĖJAI

Kiekvienas dalyvis sugalvoja būdą, kaip pristatyti savo vardą (šokis, daina, 3D modelis, eilėraštis, gestai ir kt.). Pagrindinis tikslas – padėti kitiems prisiminti tavo vardą.

Sudarykite dalyvių ratą. Kiekvienas dalyvis atsiduria apskritimo centre ir paaiškina savo vardą bei įtraukia kitus į prisiminimo procesą.

36. VIZITINĖ KORTELĖ

Kiekvienas dalyvis pasirenka medžiagą, kad sukurtų individualią vizitinę kortelę.

Tada dalyviai atsitiktinai sudaro poras ir per 2 min. prisistato vienas kitam, užduoda klausimus ir į juos atsako. Tada jie apsikeičia vizitinėmis kortelėmis. Kartokite ir kartokite 2 ŽINGSNĮ iki signalo.

Tikslas yra surasti ir atiduoti kortelę savininkui. Kas greičiausias?

37. DUOMENŲ RINKIMAS

Mokytojas parengia darbo lapus su skirtingais faktais ir padalina po vieną kiekvienam mokiniui. Pasirinkite įdomius ir neįprastus faktus, kad geriau pažintumėte vieni kitus ir pajvairintumėte dienos temą.

Mokytojas nori, kad žmonės užpildytų tuščias eilutes dalyvių vardais. Laimėtojas yra greičiausias, BET jis/ji turi atsakyti į papildomus klausimus.

Mokytojas patikrina atsakymo pagrįstumą užduodamas keblius klausimus.

38. ŽEMĖLAPIS

Mokiniai ant grindų esančiame pasaulio žemėlapyje turėtų užimti savo vietą kur jie norėtų būti dabar ar svajotų patekti?

Tada jie turi papasakoti keletą įdomių faktų apie šią vietą arba paaiškinti savo pasirinkimą.



39. METAFORA

Kiekvienas mokinys turi pasirinkti vieną iš metų laikų (ar kitas metaforines kortas).

Pagrįskite savo pasirinkimą ir pateikite jį.

Nuspręskite, kaip tai koreliuoja su jūsų vidiniu asmeniniu „aš“.

Susiekite savo pasirinkimą su mokymosi įgūdžiais / studijų metodais. Apibūdinkite.

Aktyvus skaitymas.

- Mokytojas paruošia tekstinę medžiagą skaityti. Mokinys turi perskaityti tekstą ir:
 - pažymėti simboliu „! pažįstamą informaciją,
 - pabraukti naują informaciją,
 - spalvomis pažymėti įdomius faktus.

40. PABAIGAI – VEIDRODIS

Metodas dažniausiai naudojamas susirinkimo, mokslo metų ar kalendorinių metų pabaigoje.

Mokiniai ant popieriaus lapo užrašo savo vardą.

Tada mokiniai turi perkelti darbus pagal laikrodžio rodyklę ir parašyti vienas kitam palinkėjimą.