



# ΤΑ ΦΡΕΣΚΑ

ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΕΝΤΑΞΗΣ ΤΟΥ 11<sup>ΟΥ</sup>  
ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ

## Διδακτικές Μέθοδοι ...με Κέντρο τον Μαθητή (1)

Πηγύμαστε στις πληροφορίες μα διωάμε για ΓΝΩΣΗ

T. 160 02-10-2017

### instructional methods learner-centered

<b>Cooperative</b> Cooperative learning involves small groups working together to accomplish a learning task.	<b>Presentations</b> Presentations are learner presented assignments. Students can do these in groups or individually.	<b>Panel/Expert</b> Panels are a way to include many voices on a subject. Students can write & ask the questions in a Q & A session.	<b>KWL</b> Put it on the poster. What do you know? Want to know? Learn? How about the enhanced version-KWHLAQ?
<b>Brainstorming</b> Brainstorming puts the thinker to work. Present a situation. Ask learners to creatively think.	<b>Create Media</b> Present an issue and have the students create a public service video.	<b>Discussion</b> Present an issue and have the students talk about it. If they need add info, have them go find it.	<b>Small Group</b> What can a group of people accomplish? Draw out the best characteristics of the group. Assign roles.
<b>Case Study</b> Use case studies in the classroom to learn about complex issues, apply critical thinking, and explore scenarios.	<b>Jigsaw</b> Break students into groups, giving each member a different task. Bring group back together and share.	<b>Learning Center</b> Break up the classroom into different activities. After a set time ask students to rotate to new activity.	<b>Experiments</b> Design experiments and have students engage. Or, ask students to design the experiment.
<b>Role Play</b> Role playing allows the learner to try out the experience. It can be instructor created or learner created.	<b>Simulation</b> Computer simulation has grown. Use technology to simulate a real event. Practice without fear of failure.	<b>Lab</b> Setting up the class in a lab style enables students free movement and hands-on activities.	<b>Workshop</b> Students can create the workshop and conduct it with her peers. The peers can then give feedback.
<b>Demonstration</b> Demonstrations are a fun way to get students involved. Try cooking demonstrations or science demonstrations.	<b>Index Card</b> There are 101 ways to use an index card. Give the students the index card and ask them to create the activity. Set the guidelines together.	<b>Inquiry based</b> Inquiry based learning starts with a question. It comes in many forms. Try guided inquiry for more structure. Try open inquiry for less.	<b>Mental Models</b> Build mental models that can withstand new information. Draw out your mental model. Test it. Challenge it. Build it.
<b>Project</b> A project simulates what a learner could do at the workplace. It could also be a service project where students create positive change.	<b>Problem</b> Problem based learning seeks to solve problems. It might be a part of a problem. Learner finds solutions, while instructor facilitates.	<b>Discovery</b> Discovery can be broad or narrow in scope. Some discovery learning allows the learner to choose a topic and explore.	<b>Q &amp; A</b> A Q & A session allows learners and facilitators to learn more from each other.
<b>Social Media</b> Use social media to effectively share a message. Get feedback. Keep it short and to the point. Did you convey effectively the message?	<b>Games</b> Games can be used to teach concepts, to give a learner a break to think, or to challenge one's ideas.	<b>Competitions</b> Students can engage in competitions locally or internationally. This allows the learner to engage with others around the world.	<b>Debate</b> During a debate students challenge each other. The debate can take a break at intervals for additional research.

By: Mia MacMeekin

### Διδακτικές Μέθοδοι ΜΕ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΝ ΜΑΘΗΤΗ

#### Συνεργατική

Η συνεργατική μάθηση περιλαμβάνει μικρές ομάδες που συνεργάζονται για την ολοκλήρωση ενός μαθησιακού έργου.

#### Παρουσιάσεις

Οι παρουσιάσεις είναι εργασίες που παρουσιάζονται από τον μαθητή. Οι μαθητές παρουσιάζουν ομαδικά ή ατομικά.

#### Τα Πάνελ / οι Ειδικοί

Τα πάνελ είναι ένας τρόπος για να συμπεριληφθούν πολλές φωνές σε ένα θέμα. Οι μαθητές γράφουν κι απαντούν σε ερωτήσεις σε συνεδρία τύπου Ε-Α (Ερώτηση – Απάντηση)

#### Γ.Θ.Μ. (KWL)

Βάλτε τα σε ένα πόστερ. Τι γνωρίζετε ήδη; (Γ.) Τι θα θέλατε να γνωρίζετε; (Θ.) Τι θα θέλατε να μάθετε ; (Μ.). Θέλετε και την επαυξημένη εκδοχή; (KWHLAQ) (Γνωρίζω; Θέλω; Πώς θα...; Μαθαίνω; Εφαρμόζω; Εξετάζω; Διερωτώμαι - Κρίνω;)

#### Η Ιδεοθύελλα ή ο Καταιγισμός Ιδεών

Αυτή η μέθοδος καλεί τον «σκεπτόμενο μαθητή» να δουλέψει. Παρουσιάστε μία κατάσταση. Καλέστε τους μαθητές να σκεφτούν δημιουργικά σχετικά με αυτήν.

#### Δημιουργήστε «πολυμεσικά έργα»

Παρουσιάστε ένα θέμα και προτρέψτε τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα video για δημόσια χρήση.

#### Ο Διάλογος

Παρουσιάστε ένα θέμα και πείτε στους μαθητές να το συζητήσουν. Αν θέλουν περισσότερες πληροφορίες πείτε να ερευνήσουν ώστε να τις βρουν.

#### Η Μικρή Ομάδα

Τι μπορεί να ολοκληρώσει μία μικρή ομάδα; Τονίστε τα καλύτερα χαρακτηριστικά της ομάδας. Δώστε ρόλους.

#### Η Μελέτη Περίπτωσης

Χρησιμοποιήστε τις μελέτες περίπτωσης για να μάθετε για σύνθετα θέματα, να εφαρμόσετε κριτική σκέψη και να εξερευνήσετε σενάρια.

#### Το Πάζλ

Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες, δίνοντας σε κάθε μέλος ένα διαφορετικό έργο. Ξαναενώστε την ομάδα και μοιραστείτε (ενώστε) τα υποέργα.

#### Τα Μαθησιακά Κέντρα

Χωρίστε την τάξη σε διαφορετικές δραστηριότητες π.χ. σε γωνιές (Κέντρα). Έπειτα από ένα δεδομένο χρονικό διάστημα ζητήστε να κάνουν οι μαθητές αλλαγές προχωρώντας σε νέα δραστηριότητα («εκ περιτροπής»).

#### Τα Πειράματα

Σχεδιάστε πειράματα και βάλτε τους μαθητές να εμπλακούν, ή ζητήστε τους να σχεδιάσουν οι ίδιοι το πείραμα.

#### Το Παιχνίδι Ρόλων

Τα παιχνίδια ρόλων επιτρέπουν στον μαθητή να δοκιμάσει την εμπειρία. Μπορεί οι ρόλοι να είναι δημιουργήματα του διδάσκοντα ή του ίδιου του μαθητή.

Πηγή: Πίνακας από το διαδίκτυο (Pinterest, by Mia MacMeekin;). Επιλογή και μετάφραση: Κυριάκος Περβανάς (Τμήμα Ένταξης) ...ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ στο ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ