

Cooperative Cooperative learning involves small groups of students working together to complete a task.	Presentations Students present information to the class or individually.	Panel/Expert Panelists are invited to discuss a topic or answer questions in a Q & A session.	KWL For a given lesson, students write what they know, what they want to know, and what they learned.
Brainstorming Students generate ideas for a task or problem.	Create Media Students create a multimedia presentation to share their learning.	Discussion Students discuss a topic or problem and share their thoughts.	Small Group Students work in small groups to complete a task or problem.
Case Study Students analyze a real-world situation and apply their learning to it.	Jigsaw Students are assigned different parts of a task and teach each other.	Learning Center Students work at different stations to learn about a topic.	Experiments Students conduct experiments to test a hypothesis.
Role Play Students act out a scenario to learn about a topic.	Simulation Students use a simulation to learn about a topic.	Lab Students work in a lab to learn about a topic.	Workshop Students work in a workshop to learn about a topic.
Demonstration Students demonstrate a skill or concept to the class.	Index Card Students use index cards to learn about a topic.	Inquiry based Students learn through inquiry and discovery.	Mental Models Students use mental models to learn about a topic.
Project Students work on a project to learn about a topic.	Problem Students solve a problem to learn about a topic.	Discovery Students discover a concept through inquiry.	Q & A Students ask and answer questions to learn about a topic.
Social Media Students use social media to learn about a topic.	Games Students play games to learn about a topic.	Competitions Students compete to learn about a topic.	Debate Students debate a topic to learn about it.

ΤΑ ΦΡΕΣΚΑ

**ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΕΝΤΑΞΗΣ ΤΟΥ 11^{ΟΥ}
ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ**

Διδακτικές Μέθοδοι

...με Κέντρο τον Μαθητή (2)

και η Παγκόσμια Ημέρα των Εκπαιδευτικών! (5-10-17)

T. 161 04-10-2017

Διδακτικές Μέθοδοι ΜΕ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΝ ΜΑΘΗΤΗ (συνέχεια)

<p>Η Προσομοίωση Οι νέες τεχνολογίες – οι υπολογιστές και άλλα μέσα - έχουν εξελιχθεί πολύ . Χρησιμοποιήστε τα για να κάνετε προσομοίωση ενός πραγματικού γεγονότος. Κάντε εξάσκηση. Χωρίς το φόβο της αποτυχίας.</p>
<p>Το Εργαστήριο LAB Φτιάχνοντας – δομώντας- την τάξη σε στυλ εργαστηρίου (lab style) δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να κινούνται ελεύθερα και να ασχολούνται με δραστηριότητες άμεσης σωματικής εμπλοκής / εμπειρίας (hands - on activities).</p>
<p>Το Εργαστήριο (WORKSHOP) Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν το εργαστήρι και να το τρέξουν με/ για τους συμμαθητές τους. Έπειτα οι συμμαθητές μπορούν να δώσουν ανατροφοδότηση.</p>
<p>Η επίδειξη Οι επιδείξεις είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να εμπλακούν οι μαθητές. Δοκιμάστε επιδείξεις μαγειρικής ή επιδείξεις επιστημών...</p>
<p>Οι Κάρτες Περιεχομένων (οι Καρτέλες) Υπάρχουν 1000 τρόποι να χρησιμοποιήσετε μία κάρτα/ καρτέλα. Δώστε τη στους μαθητές και πείτε τους να σχεδιάσουν μία δραστηριότητα. Φτιάξτε μαζί τις γενικές οδηγίες για να γίνει αυτό.</p>
<p>Με βάση την Έρευνα Η μάθηση με βάση την Έρευνα αρχίζει με μία Ερώτηση. Μπορεί να πάρει πολλές μορφές. Δοκιμάστε την καθοδηγούμενη έρευνα για μεγαλύτερη δομή (=δομημένη έρευνα) και μία πιο ανοικτή έρευνα για λιγότερη δομή.</p>
<p>Νοητικά Μοντέλα Χτίστε νοητικά μοντέλα (μοντέλα/ βάσεις συλλογισμών) που να μπορούν να στηρίξουν τις νέες πληροφορίες. Σχεδιάστε το νοητικό σας μοντέλο. Δοκιμάστε το -σε τεστ. Προκαλέστε το – Αμφισβητήστε το. Χτίστε το.</p>
<p>Το Σχέδιο Εργασίας (Project) Το σχέδιο εργασίας προσομοιάζει με το τι μπορεί ο μαθητής να κάνει σε ένα χώρο εργασίας. Μπορεί να είναι και ένα πρότζεκτ Υπηρεσίας όπου οι μαθητές πάνε να «προσφέρουν κάποια υπηρεσία για να δημιουργήσουν μία θετική αλλαγή.</p>
<p>Το Πρόβλημα Η μάθηση με βάση το «πρόβλημα» στοχεύει στην ανάπτυξη αναζήτησης επίλυσης προβλημάτων. μπορεί να είναι για ένα τμήμα ενός προβλήματος. Οι μαθητές ψάχνουν λύσεις και ο εκπαιδευτικός είναι βοηθός- διευκολυντής.</p>
<p>Η Ανακάλυψη Η ανακάλυψη μπορεί να είναι μικρού ή μεγαλύτερου εύρους. Κάποιες φορές η μάθηση δια της ανακάλυψης οδηγεί τον μαθητή, του επιτρέπει να διαλέξει μία ενότητα και να την εξ- δι- ερευνήσει.</p>
<p>Ε και Α Μία συνεδρία τύπου Ε και Α (Ερώτηση και Απάντηση) επιτρέπει στους μαθητές και στους διευκολυντές τους να μάθουν περισσότερα ο ένας από τον άλλον.</p>
<p>Τα Κοινωνικά Δίκτυα Χρησιμοποιήστε αποτελεσματικά τα κοινωνικά δίκτυα (σμ. δεν είναι μόνο μέσω υπολογιστή) για να μοιραστείτε ένα μήνυμα. Λάβετε ανατροφοδότηση. Κρατήστε το σύντομο και εύστοχο. Πέρασε το μήνυμα;</p>
<p>Παιχνίδια Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διδάξουν έννοιες, για να δώσουν ένα διάλειμμα – χρόνο- στον μαθητή να σκεφτεί ή για να θέσουν υπό αμφισβήτηση τις ιδέες κάποιου.</p>
<p>Ανταγωνισμός Οι μαθητές μπορούν να εμπλακούν σε αγώνες (ανταγωνισμό) σε επίπεδο τοπικό ή διεθνές. Έτσι επιτρέπεται οι μαθητές να εμπλακούν σε σχέσεις με άλλους.</p>
<p>Επιχειρηματολογία Κατά τη διάρκεια μίας συνάντησης επιχειρηματολογίας οι μαθητές προκαλούν τους άλλους / οι μεν τους δε. Μπορεί να συμπεριλαμβάνει και διαλείμματα ώστε να υπάρχει χρόνος για να πραγματοποιηθεί σχετική έρευνα .</p>

Πηγή: Πίνακας από το διαδίκτυο (Pinterest, by Mia MacMeetin;). Επιλογή - μετάφραση: Κυριάκος Περβανάς (Τμ. Ένταξης)

& Πέμπτη 5-10-2017: Παγκόσμια Ημέρα Εκπαιδευτικών!

Να ένα ερώτημα που αναδύεται συχνά στο χώρο της τρέχουσας εκπαίδευσης. Με εκπαιδευτικούς όλων των λογίων, όλων των πνευμάτων και των στάσεων. Με εκπαιδευτικούς με αγωνιστικότητα, και αλtruισμό, με οράματα και πολλή δουλειά για το κοινό καλό -κι όχι για προσωπικό όφελος (καιροσκόποι / ματαιόδοξοι)...Και με «καμένους και ακυρωμένους». Και ίσως λόγω συγκυριών -επαγγελματικής υφής ή/ και προσωπικής ταυτότητας και πορείας, εγωκεντρικούς, κλειστούς, αμετακίνητους και με σταθερή ροπή προς κατάχρηση της «εξουσίας» τους / τυραννικούς! εκπαιδευτικούς : Παιδιά με κέντρο ... ποιον;