

ΗΜΕΡΙΔΑ

«Αρχαία Ελληνική Γλώσσα: Διδάσκοντας τη Γραμματική και το Συντακτικό»

Σάββατο, 2 Φεβρουαρίου 2019

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Λευκωσία

«Παιγνιώδεις προσεγγίσεις διδασκαλίας στο μάθημα
της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας από το
Πρωτότυπο»

Αγγελική Μάρκογλου,

Διδάκτωρ Μεθοδολογίας της Διδασκαλίας Πανεπιστημίου Αθηνών,

Ειδική Επιστήμονας Πανεπιστημίου Κύπρου

markangel@ppp.uoa.gr

Η διαδικασία εποικοδόμησης της μάθησης

Προϋπάρχουσα γνώση

- ✓ Πρώτες αντιλήψεις
- ✓ Ελλιπείς γνώσεις
- ✓ Παρανοήσεις

Εποικοδόμηση γνώσης

- ✓ Απόρριψη
- ✓ Αναδιοργάνωση
- ✓ Εμπλουτισμός
- ✓ Μεταγνώση



(Κουτσελίνη-Ιωαννίδου & Πυργιωτάκης, 2015)

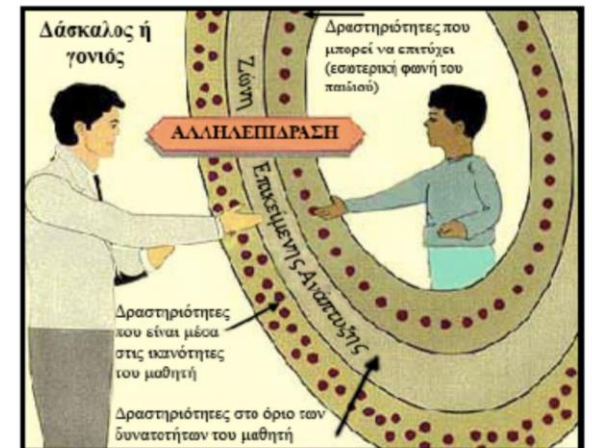
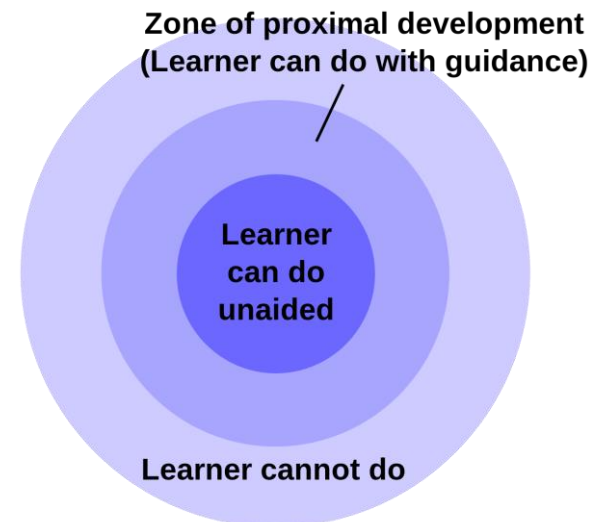
Υποστηρικτική διδασκαλία (Scaffolding)

- ✓ Σκαλωσιά
- ✓ Κοινωνικοπολιτισμική θεωρία Vygotsky

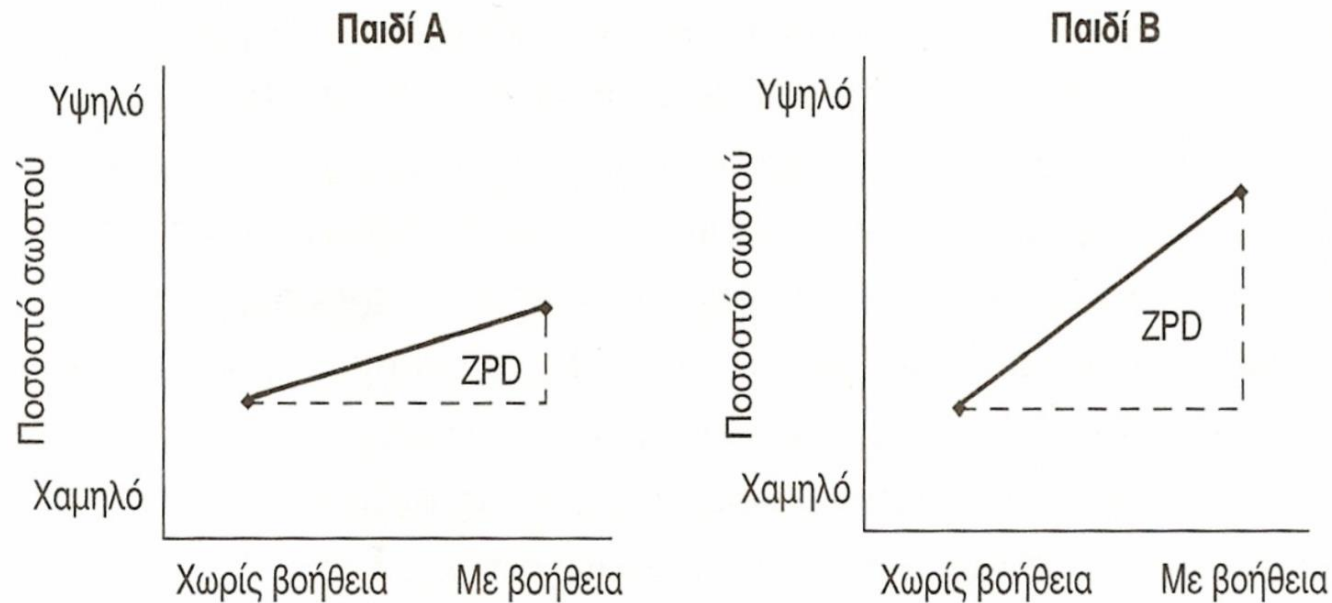
Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης (ΖΕΑ): «η απόσταση ανάμεσα στο πραγματικό αναπτυξιακό επίπεδο, που καθορίζεται από την ικανότητα για αυτοδύναμη επίλυση προβλήματος, και στο δυνητικό αναπτυξιακό επίπεδο, που καθορίζεται από την ικανότητα για επίλυση προβλήματος με την καθοδήγηση ενός ενήλικα ή πιο ικανών συνομηλίκων» (Vygotsky, 1978)



Κάποιος με μεγαλύτερη γνωστική ανάπτυξη (π.χ. εκπαιδευτικός) προσφέρει στους μαθητές υποστήριξη, βασισμένη στη ΖΕΑ, για να μπορούν να καταφέρουν **με βοήθεια** τα καθήκοντα στα οποία διαφορετικά δεν θα μπορούσαν να ανταποκριθούν.



Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης



ΣΧΗΜΑ 1.5. Οι ζώνες επικείμενης ανάπτυξης δύο παιδιών. Η χωρίς βοήθεια απόδοση των παιδιών είναι ίδια, αλλά το Παιδί B μπορεί να ωφεληθεί περισσότερο, όταν το βοηθήσει ένα άλλο πρόσωπο.

Τα υποστηρίγματα:

1. Επικοινωνιακές στρατηγικές για τη συνοικοδόμηση της γνώσης (π.χ. ομάδες).
2. Παροχή υλικών και σημειωτικών εργαλείων
 - ✓ Υλικά: Σκεύη, όργανα μέτρησης, υπολογιστές
 - ✓ Σημειωτικά εργαλεία: παιχνίδια, διαγράμματα, φόρμες, χάρτες, πίνακες, γραφικά, χρονολόγια, εννοιολογικοί χάρτες, σύμβολα.
3. Γνωστικές – διδακτικές στρατηγικές (οδηγίες, ενθάρρυνση συμμετοχής, διευκρίνιση κατανόησης, λύση προβλήματος, κανόνες κ.ά.).



ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΝΑΣΤΑΛΤΙΚΟ ΣΤΟΝ ΕΝΘΑΡΡΥΝΤΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ

	ΑΝΑΣΤΑΛΤΙΚΟΣ	ΕΝΘΑΡΡΥΝΤΙΚΟΣ
Οργανωτικές δραστηριότητες	<ul style="list-style-type: none"> - Περιορίζει τον χρόνο, είναι ανυπόμονος - Διευθετεί τη διαδοχή και τον έλεγχο των εργασιών 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παραχωρεί χρόνο ✓ Οργανώνει τη συμμετοχή των μαθητών
Συναισθηματικό κλίμα	<ul style="list-style-type: none"> - Είναι αυταρχικός, απόμακρος - Είναι αυστηρός, αποφεύγει το χιούμορ - Είναι απαισιόδοξος στις διαπιστώσεις του. Δεν περιμένει βελτίωση στις επιδόσεις των «δύσκολων» μαθητών (αυτοεκπληρούμενη προφητεία) - Ενισχύει την εξάρτηση - Γελοιοποιεί το λάθος - Ενεργεί ως ανώτερος - Κάνει πρόωρη και αρνητική κριτική - Διατηρεί τη μονοτονία 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Είναι φιλικός ✓ Είναι διαθέσιμος, χρησιμοποιεί το χιούμορ ✓ Είναι αισιόδοξος. Προωθεί τη βελτίωση και την πρόοδο όλων των μαθητών ✓ Προωθεί την ανεξαρτησία και την πρωτοβουλία ✓ Εκμεταλλεύεται μαθησιακά το λάθος ✓ Παρακολουθεί τα ενδιαφέροντα των μαθητών ✓ Αποφεύγει την πρόωρη κριτική και την αποδοκιμασία ✓ Ενθαρρύνει την ποικιλία και το παιχνίδι
Στάση απέναντι στη διδασκαλία	<ul style="list-style-type: none"> - Μένει προσκολλημένος στα γεγονότα, κάνει αναπαραγωγικές ερωτήσεις - Προωθεί την ομοιομορφία - Προκαθορίζει την απάντηση - Απορρίπτει τις νέες ιδέες - Απορρίπτει τα απρόσμενα ερωτήματα των παιδιών μέσα σε ένα κλίμα απειλών - Απορρίπτει ασυζητητί τις λανθασμένες ιδέες <p><i>(Ξανθάκου, 1998)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενισχύει τον πλούτο των προτεινόμενων καταστάσεων, κάνει ποικίλες ερωτήσεις ✓ Δέχεται την ποικιλία και τη διαφορά ✓ Καθοδηγεί τα παιδιά να βρουν μόνα τους την απάντηση ✓ Ακούει τις νέες ιδέες των παιδιών και τα βοηθά να ανακαλύψουν την αξία τους ✓ Ρυθμίζει τη μάταιη πολυλογία ✓ Σέβεται τις απαντήσεις των παιδιών, έστω και αν είναι λανθασμένες. Βαθμιαία τα βοηθά να βελτιώσουν την ποιότητα των απαντήσεών τους.

Λόγοι που αρέσουν τα παιχνίδια:

1. Κανόνες
2. Σκοποί και Στόχοι
3. Έκβαση και Ανάδραση
4. Σύγκρουση/ Ανταγωνισμός/ Πρόκληση/
Αντιπαράθεση
5. Διάδραση
6. Αναπαράσταση ή Σενάριο



Τεχνικές διδασκαλίας με τη μορφή παιχνιδιού στο μάθημα της
Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας από το Πρωτότυπο



Δημιουργήστε παιχνίδια με κάρτες!

- Γράψιμο διαλόγων
- Γράψιμο ιστοριών
- Γράψιμο κανονισμών
- Διόρθωση προτάσεων/κειμένου
- Έλεγχος
- Κατασκευή πινάκων/διαγραμμάτων/καταλόγου/ευρετηρίου
- Καταγραφή δεδομένων και πληροφοριών
- Καταγραφή σχεδιαγράμματος και προετοιμασία παρουσίασης



Παίξτε στο μάθημα με κάρτες!



Φτιάξε τη δική σου ιστορία!



Σχημάτισε τη θεωρία!



Δημιούργησε την παρουσίασή σου!



Συζητήσέ το με τον/τη διπλανό/ή σου!



Κάνε έλεγχο!

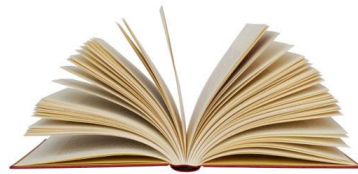
Κάρτες για βοήθεια



Βοήθεια κοινού



Βοήθεια ειδικού



Βοήθεια βιβλίου



Βοήθεια λεξικού



Βοήθεια διαδικτύου

Χρησιμοποιήστε κάρτες καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος!



Δώστε δεύτερες ευκαιρίες

Όπως στα παιχνίδια, ο μαθητής έχει κι άλλες ζωές για να δώσει τη σωστή απάντηση



Εποικοδομητική ανατροφοδότηση

Οι μαθητές συνεργάζονται και συμβουλεύονται τον εκπαιδευτικό, όπου κρίνεται απαραίτητο



Μπάρες

Δώστε τους μαθητές πόντους για την ατομική ή ομαδική τους πρόοδο – Αντικαταστήστε τη βαθμολογία με ποσοστά σε μπάρες



Επιβράβευση

Μοιράστε κάρτες ή μάρκες ή αναμνηστικά (βίντεο, εικόνες, ζωγραφιές) ως επιβράβευση στις ομάδες που ήταν σωστές, γρήγορες κ.λπ.

«Αντίστροφο Brainstorming»

- Το ερώτημα:
«Τι περιμένουμε να ακολουθήσει στο κείμενο/πρόταση;»,
μπορεί να τεθεί ως εξής:
«Τι δεν περιμένουμε να ακολουθήσει στο κείμενο/πρόταση;».
- Με την αντιστροφή του ερωτήματος, επιδιώκεται να αναδειχθούν οι καταστάσεις που επιτείνουν το πρόβλημα, και έτσι να διευκολυνθούν οι μαθητές να εξετάσουν νέες ιδέες για πιθανές λύσεις.



(Παρασκευόπουλος, 2004)

Η χαρτογράφηση μιας ιδέας

- Η χαρτογράφηση είναι ένας εικονογραφικός τρόπος αποτύπωσης ιδεών στο χαρτί και ένας τρόπος βοήθειας των μαθητών στο να κρατούν σημειώσεις, χρησιμοποιώντας μόνο λέξεις-κλειδιά και εικόνες.
- Αποτελεί μια γραφική αναπαράσταση εννοιών, όπου κόμβοι αντιπροσωπεύουν τις έννοιες και τις συνδέσεις μεταξύ των εννοιών.
- Οι συνδέσεις αυτές γίνονται με τόξα ή γραμμές και μπορεί να είναι μονόδρομες, αμφίδρομες ή μη κατευθυντικές.



(Φορτούνη & Φραγκάκη, 2002)

Συμφωνόληκτα
(χαρακτήρα σύμφωνο)

Αφωνόληκτα
Με χαρακτήρα άφωνο
κόραξ - κόρακος

Ημιφωνόληκτα
Με χαρακτήρα ημίφωνο
άκτις - άκτῖνος

Ουρανικόληκτα
(κ, γ, χ)
όνουξ - όνουχος

Οδοκτικόληκτα
(τ, δ, θ)
όρνις - όρνιθος

Χειλικόληκτα
(π, β, φ)
κώνωψ - κώνωπος

Ενρινόληκτα
(ν)
χιτών - χιτώνας

Υγρόληκτα
(λ, ρ)
κρατήρ - κρατήρος

Σιγμόληκτα
βέλος - βέλους
(<βέλεσος)



ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ

Το υποκείμενο κανονικά τίθεται σε πτώση **ονομαστική** και συμφωνεί με το ρήμα σε πρόσωπο και αριθμό.



ΤΟ ΑΠΑΡΕΜΦΑΤΟ



Έναρθρο
τό γράφειν, τό λύειν, τό παιδεύειν

Άναρθρο
κελεύειν, ρίπτειν, κόπτειν



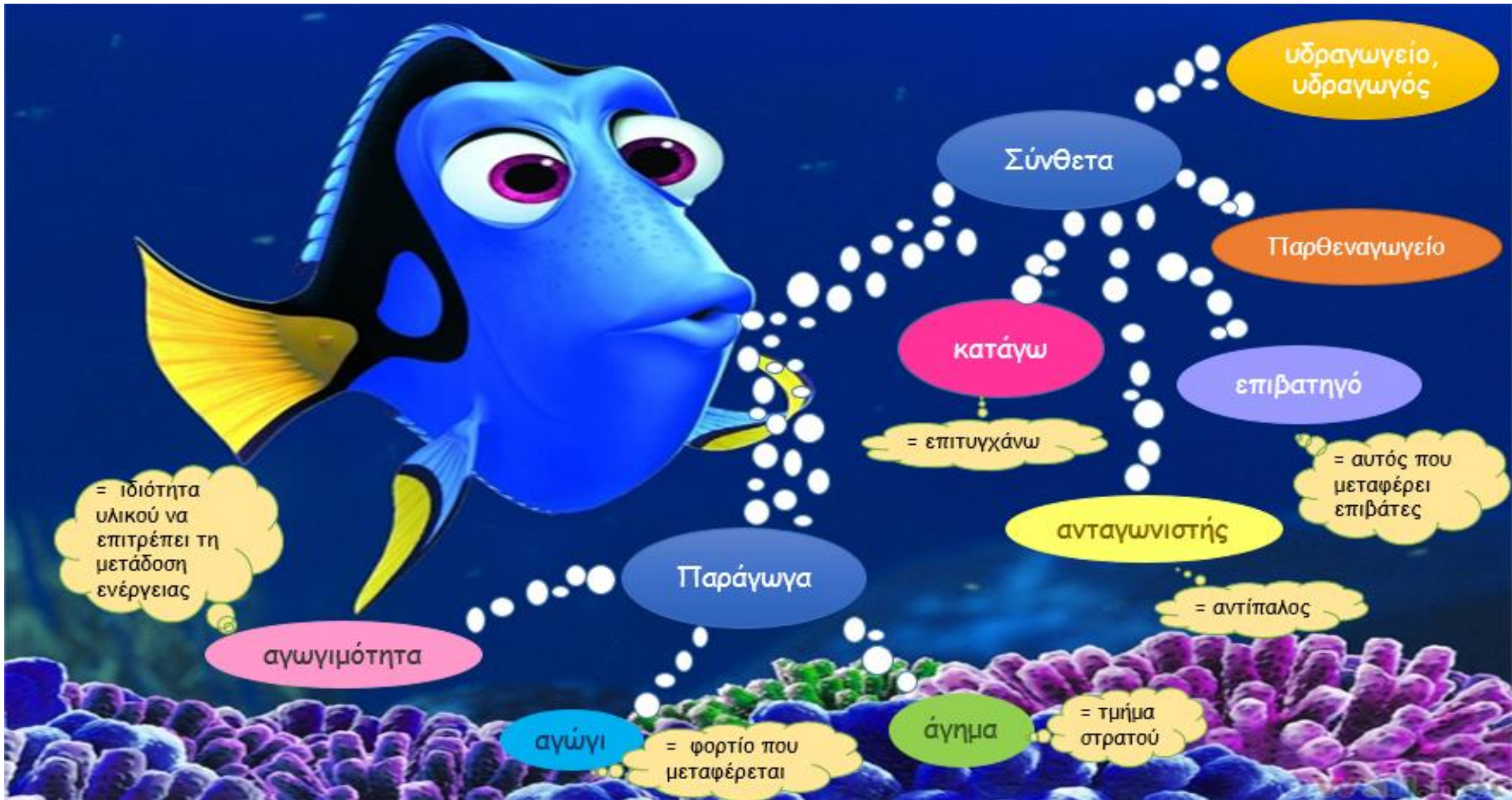
Λειτουργεί ως:

Υποκείμενο
*Τό λακωνίζειν ἐστί
φιλοσοφεῖν*

Αντικείμενο
*Ἦρξαντο τοῦ
διαβαίνειν*

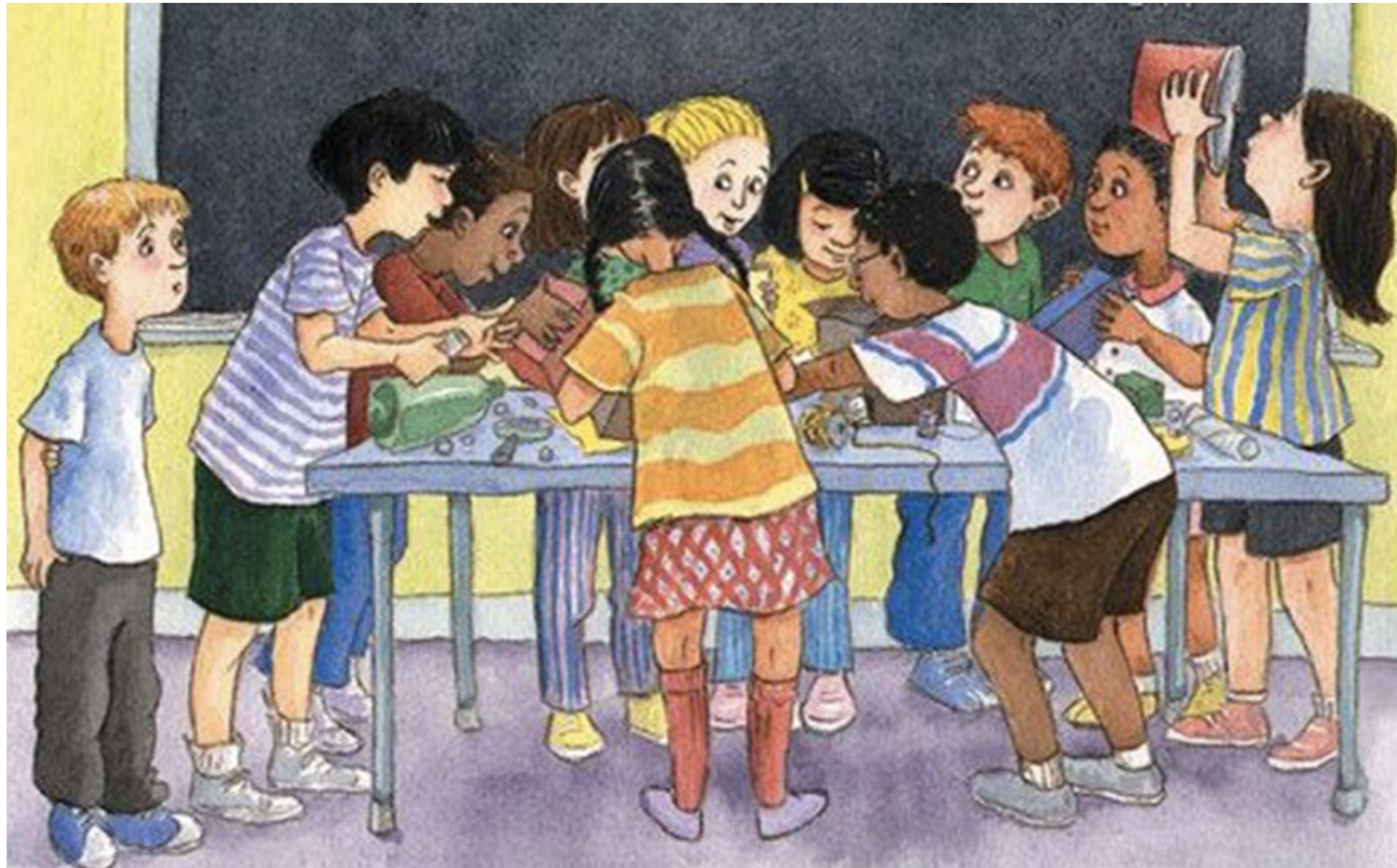
Κατηγορούμενο
*Τό κακῶς ποιεῖν ἐστί
ἀδικεῖν*

Προσδιορισμός
*Δημοσθένης ἦν
δεινότατος λέγειν*



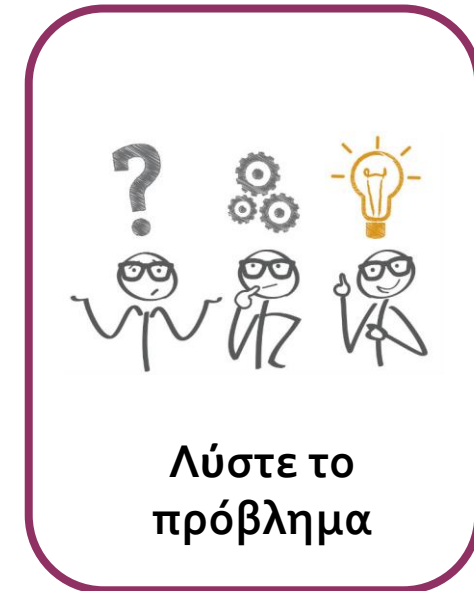
Παράδειγμα χαρτογράφησης κατά τη διδασκαλία του λεξιλογικού πίνακα με θέμα το ρήμα ἄγω

Ομάδες Εργασίας



Επίλυση προβλήματος

- Βασίζεται σε μια ερώτηση - πρόβλημα
- Έχει σχεδιαστεί με σκοπό να:
 - ✓ ενεργοποιεί την περιέργεια,
 - ✓ προτρέπει σε εξερευνήσεις,
- Αναπτύσσει:
 - ✓ την πρωτοβουλία,
 - ✓ τη συνεργασία,
 - ✓ τη διαθεματική προσέγγιση της μάθησης, και τη δημιουργική ανακάλυψη της γνώσης.



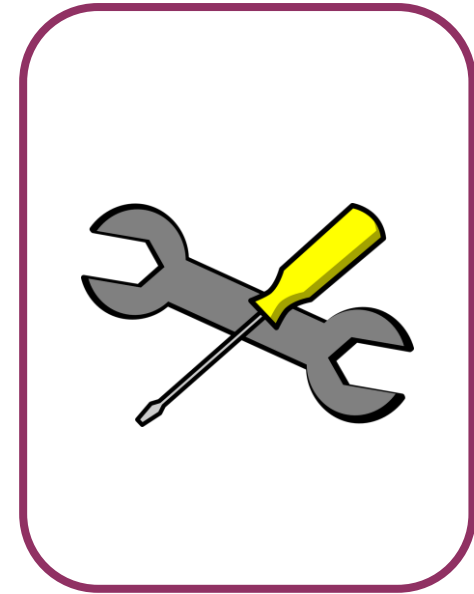
(Ξανθάκου & Καΐλα, 2002)

Αγώνες λόγου (Debates)



- Είναι η τυπική και προφορική αντιπαράθεση ανάμεσα σε δύο ή περισσότερα πρόσωπα, τα οποία παρουσιάζουν τις αντίθετες πλευρές ενός ζητήματος-προβλήματος.
- Επιτρέπει τη συζήτηση και την ανταλλαγή απόψεων εκατέρωθεν με σκοπό να πεισθούν οι δύο πλευρές.

(Κουκουναράς-Λιάγκης, 2011)



Έμφαση στις δεξιότητες
*Κριτική σκέψη, επίλυση
προβλημάτων, συνεργασία,
δημιουργικότητα κ.λπ.*

Σχέδιο εργασίας (Project)



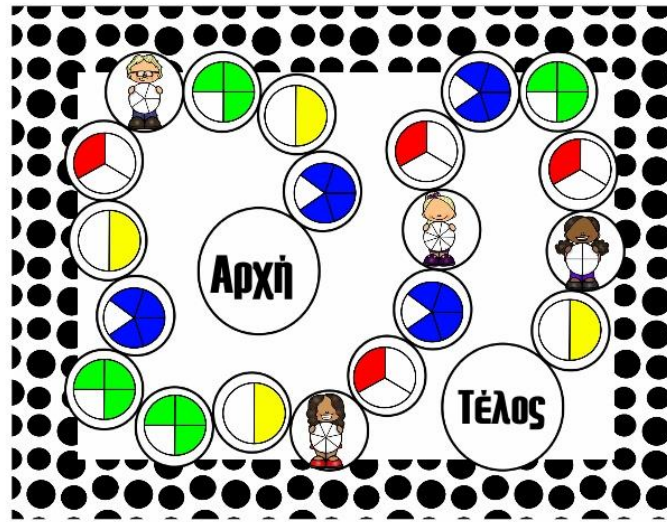
- Στη σχολική τάξη το σχέδιο εργασίας (project) αποτελεί την εργασία των μαθητών σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, με σκοπό να ερευνήσουν ένα πρακτικό θέμα και να το παρουσιάσουν.

(Χρυσ αφίδης, 1996: 51)

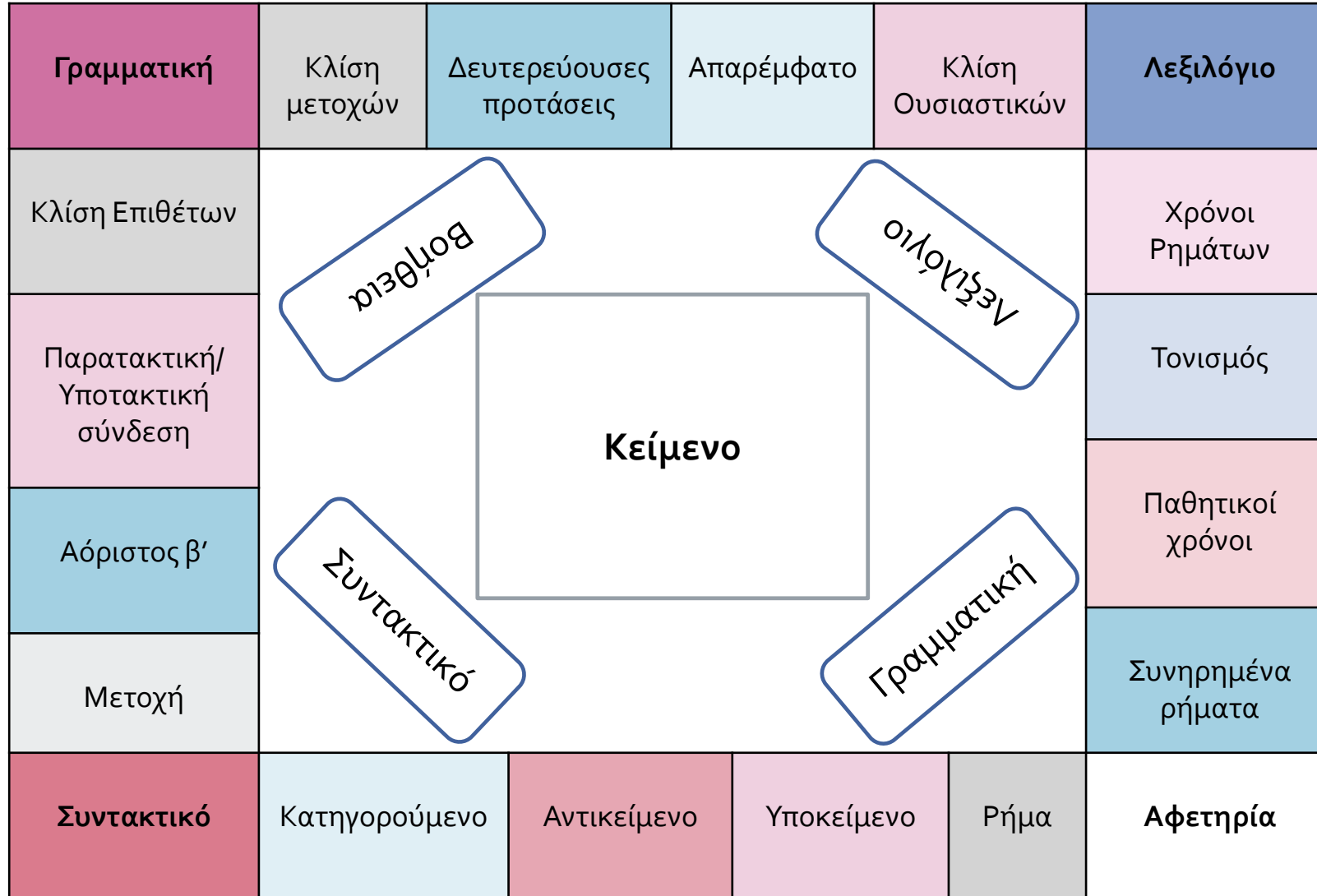


Πρόσκληση στην πρόκληση
*Παρουσιάστε το επόμενο project
ως μια νέα αποστολή που
καλούνται να φέρουν εις πέρας.*

Λωρεάν Σταθμός Εεκούρασης	Αιγέας	Αριίδων	ΗΡΑ	Θηοίας	Σκύλακ	Αγαμέμνων	Ιφινέεια	ΟΜΗΡΟΥ ΟΜΗΡΟΥ ΙΛΙΑΔΑ	Κλυταιμνήστρα	Πήγαυε στον Ευρυσθέα
Αχιλλέας	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block; margin-bottom: 20px;">Αποφάσεις</div> <h1 style="font-size: 2em; margin: 0;">Mythology</h1> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">by eipirlex©</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; display: inline-block; margin-top: 20px;">Εντολές</div>							Κένταυρος		
ΔΙΑΣ								ΔΙΑΣ		
Έκτορας								Θηάνειρα		
Πάτροκλος								Ηρακλής		
Μινώταυρος								Σειρήνες		
Πάρης								ΗΡΑ		
Ελένη								Αίας		
ΟΜΗΡΟΥ ΙΛΙΑΔΑ	ΔΙΑΣ	Οδυσσεύς								
Μενέλαος	Ε	Αφειθήρια								
	Γρομηθέας	Δικακίαινας	ΔΙΑΣ	Γιόρακ	Χάρυβδη	Άργον	Ορφέας	ΔΙΑΣ	Ιάκωνας	



Η Γνωστικούπολη



Χρήση Νέων Τεχνολογιών

- Αλλαγές στα μαθησιακά χρονοδιαγράμματα και τα προγράμματα σπουδών.
- Δημιουργία καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας με νέα μαθησιακά υλικά.
- Υιοθέτηση μαθησιακών πρακτικών (προσαρμογή της μάθησης στους ρυθμούς του χρήστη, εξατομικευμένη μάθηση, συνεργατική μάθηση κ.λπ.)
- Μαθησιακός έλεγχος και δυνατότητες (αυτο)αξιολόγησης.
- Δημιουργία ευνοϊκών συνθηκών για άμεση επικοινωνία, σύνδεση με την κοινωνία και προβολή του έργου που παράγεται.
- Προσέγγιση μεγάλου όγκου πληροφοριών.
- Μεταβολή παραδοσιακών ρόλων δασκάλου-μαθητή.

(Παναγιωτακόπουλος, 2002)



Ενδεικτικά Λογισμικά

Παζλ

- <http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/>

Συννεφόλεξα

- <http://www.wordle.net> (Wordle)
- <http://www.tagxedo.com/> (Tagxedo)
- <https://wordart.com/> (Tagul)

Νοητικοί χάρτες

- <http://www.spicynodes.org/> (SpicyNodes)
- <https://www.mindmeister.com/> (Mindmeister)
- <https://www.mindomo.com/> (Mindomo)

Αφίσσα

- <http://edu.glogster.com>

Διάφορα λογισμικά/εργαλεία

- <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6673?locale=el>



Ώρα για τεχνολογία
*Χρησιμοποιήστε την τεχνολογία,
ώστε οι μαθητές να
δημιουργήσουν, εμποδώσουν,
συνεργαστούν, αξιολογήσουν κ.λπ.*

Εργαλεία αξιολόγησης

- <https://hotpot.uvic.ca/> (Hot Potatoes)
 - **JQUIZ** (σύντομη απάντηση)
 - **JMIX** (μπερδεμένη πρόταση)
 - **JCROSS** (σταυρόλεξο)
 - **JMATCH** (αντιστοίχιση)
 - **JCLOZE** (συμπλήρωση κενών)
- <http://www.kubbu.com/> (Kubbu)
- <https://quizlet.com/> (Quizlet)
- <http://www.quizrevolution.com/ch/a162277/go> (My Studiyo Quizrevolution)
- <http://www.classmarker.com/> (ClassMarker)

Περισσότερες πληροφορίες

<https://blogs.sch.gr/evagel/2012/04/07/%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%AF%CE%B1-%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%AF%CE%B6/>

Δημιουργία Κόμικς

- Δημιουργήστε τα δικά σας κόμικς ή βάλτε τους μαθητές να δημιουργήσουν δικά τους.
- ComicStripCreator
 - <https://www.comicstripcreator.org/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=GCQJqPOEDhM>
- KABAM! Comic Creator, εργαλείο αυτοαξιολόγησης και δημιουργίας κόμικ
 - <https://www.cdc.gov/bam/life/kabam.html>
- Pixton



Δημιουργήστε
κόμικς



Παράδειγμα κόμικς κατά τη διδασκαλία του λεξιλογικού πίνακα με θέμα το ρήμα φέρω

Πρωταθλήματα ή Αγώνας Ομάδων

- Συνεργασία μαθητών μέσα στην ομάδα & συναγωνισμός των ομάδων μεταξύ τους
- Το μάθημα οργανώνεται ως εξής:
 1. Ανακοίνωση του στόχου του μαθήματος
 2. Ανάκληση αναγκαίων πρότερων γνώσεων
 3. Προσφορά νέου περιεχομένου
 4. Διαχωρισμός των μαθητών σε ομάδες και εργασία συνεργατικής επίδοσης εντός της ομάδας
 5. Ομαδική μελέτη (π.χ. χρήση λεξικού, Γραμματικής, Συντακτικού, Διαδικτύου κ.λπ.)
 6. Πρωτάθλημα ή αγώνας μεταξύ των ομάδων
 7. Αξιολόγηση (προσδιορισμός βαθμού ατομικής βελτίωσης)
 8. Αναγνώριση



**Ώρα για
πρωτάθλημα**

Χρονομετρημένη ανταλλαγή ιδεών σε ζευγάρια

Να συμπληρωθεί ο πίνακας με την οριστική μέλλοντα μέσης φωνής των παρακάτω ρημάτων

ἐγώ	ἀλείψομαι					
σὺ		κελεύση (-ει)				
οὗτος			βλάπεται			
ἡμεῖς				κηρυζόμεθα		
ὕμεις					παιδεύεσθε	
οὗτοι						παρασκευάζονται



Χρονόμετρο

Μέθοδος Ομαδικής Συναρμολόγησης ή Ομαδικός Γρίφος

Στάδιο Α Ανάθεση Ευθυνών

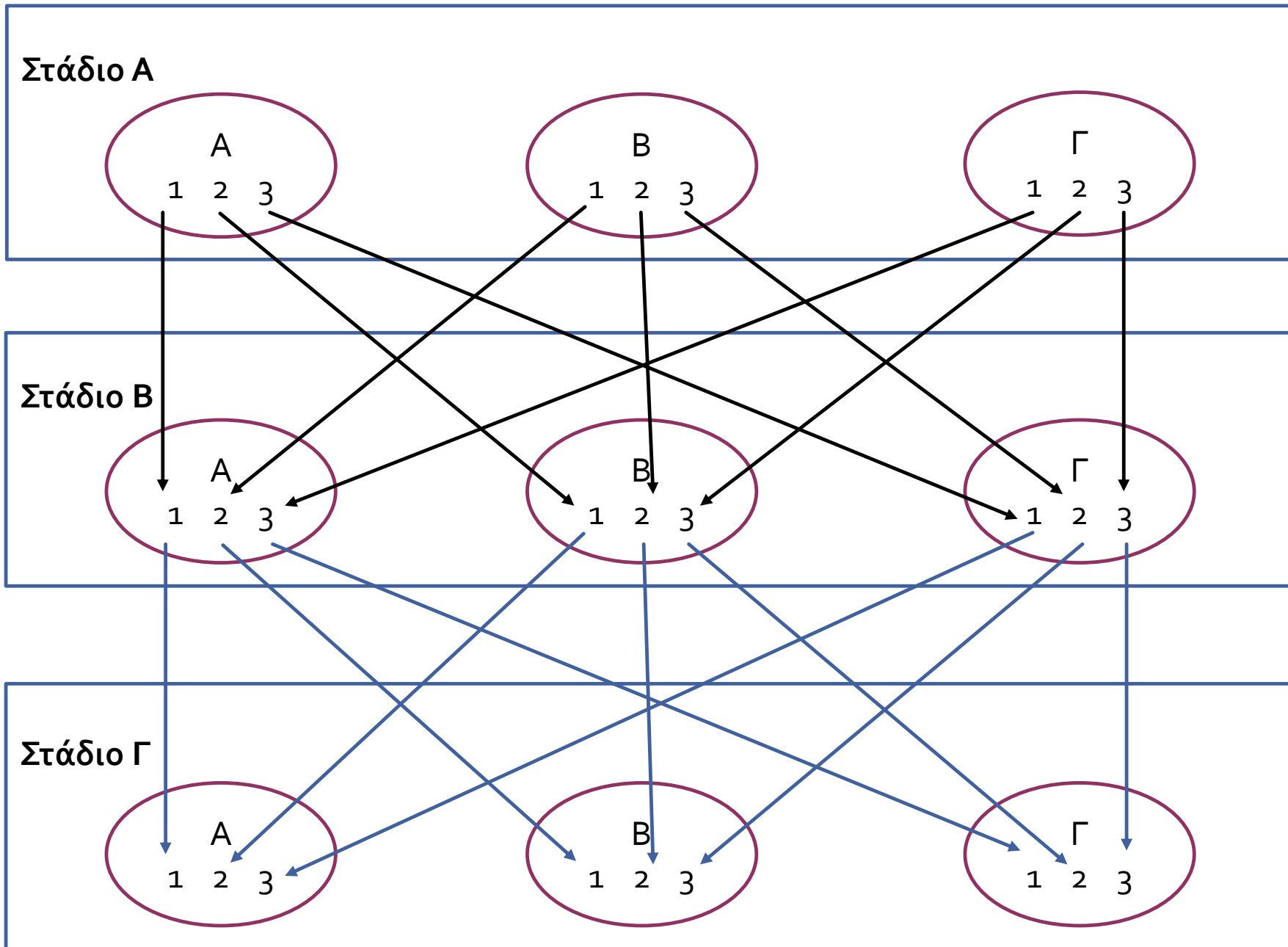
- ✓ Οργάνωση χώρου
- ✓ Σύνθεση ομάδων
- ✓ Ανακοίνωση του στόχου της ομάδας
- ✓ Ανάκληση αναγκαίων προϋπάρχουσων γνώσεων
- ✓ Προσφορά νέου περιεχομένου
- ✓ Ανάληψη ευθυνών και καταμερισμός του έργου

Στάδιο Β Μελέτη Εμπειρογνωμόνων

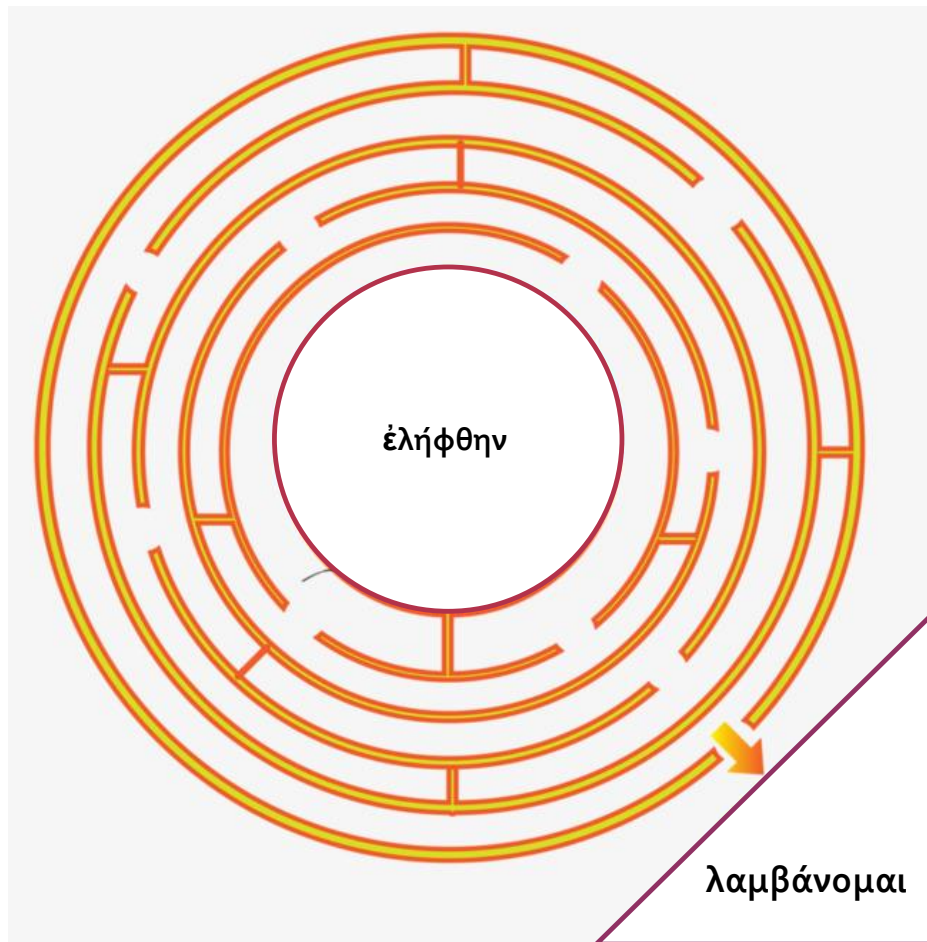
- ✓ Δημιουργία ομάδων εμπειρογνωμόνων
- ✓ Προσφορά ύλης
- ✓ Ενθάρρυνση συνεργατικής συμπεριφοράς
- ✓ Εμπέδωση νέου περιεχομένου
- ✓ Προσφορά ανατροφοδότησης

Στάδιο Γ Διδασκαλία Εμπειρογνωμόνων

- ✓ Επιστροφή των μαθητών σε μητρική ομάδα
- ✓ Παρουσίαση του υλικού
- ✓ Αξιολόγηση γνωστικού αποτελέσματος
- ✓ Αξιολόγηση της λειτουργίας της ομάδας



Κίνηση μαθητών κατά στάδιο ομαδικής συναρμολόγησης



Βρες την απάντηση!

#1 «.....σαι
μια, αντί μου και φως μου, ποια
είναι η ομορφότερη λιμνοθάλασσα του
κράτους»

#2 «...ονόμαζομαι ο αγάθος
αντιπάλος σου και έχω ένα αγαθό
...αλλά
...σε κερδίζω, γιατί κερδίζω»

#3 Το διαβάζεις κάθε βράδυ πριν να κοιμη-
θείς.
Στη πλάκα 10 για να δούμε τι θα
βρεις....

#4 Πες 3 φορές: «δόντια, δυο δόντια»
Και μετά πήγαινε να τα πλύνεις!

#5 Πόδια: Έχει.
Πλάτη: Έχει.
Κεφάλι: Δεν έχει!
Αναποδογύρισέ την για να βρεις το
επόμενο κλειδί.

#6 Τι είναι γεμάτο τρύπες αλλά κρατάει
νερό;
Βρες εκεί το επόμενο κλειδί.

#7 Πουν' το, πουν' το το
ψάξε, ψάξε όε θα το βρεις...

#8 Τελικά το βρήκατε! Βήσαυ όμως... Κάνε
κράσι εκεί μέσα και το επόμενο κλειδί θα
ξεπληρώσει...

#9 «Το κοκκινό κερκασί να σε ξυπνάει
κάθε πρωί!!
Βρες το επόμενο κλειδί εκεί που ξυπνάς
κάθε πρωί!

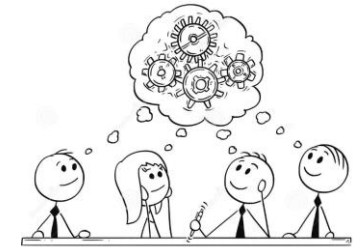
© AspaOnline | www.aspaonline.gr



Κυνήγι κρυμμένου
θησαυρού

«Αρίθμηση, Σύσκεψη, Απάντηση»

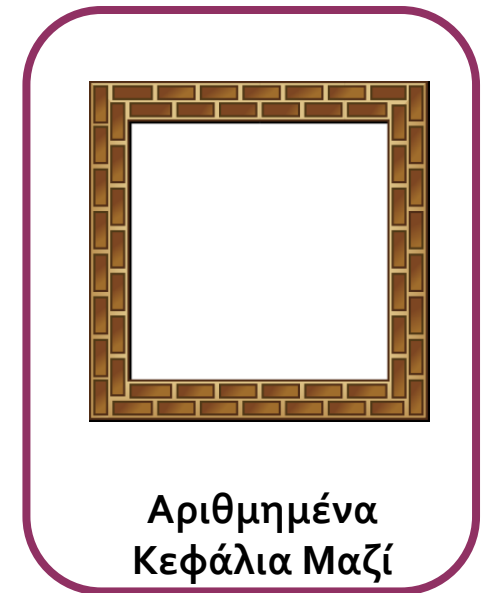
- Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες (κυρίως 4 ατόμων)
- 1. Γίνεται αρίθμηση των μαθητών από το 1 έως το 4.
- 2. Ο εκπαιδευτικός θέτει το ερώτημα/ πρόβλημα.
- 3. Οι μαθητές συσκέπτονται/ προσπαθούν να βρουν ορθή απάντηση.
- 4. Ο εκπαιδευτικός καλεί έναν αριθμό από το 1 έως το 4 (μπορεί να γίνει χρήση καρτών)
- 5. Ο καλούμενος αριθμός δίνει την απάντηση.



**Αρίθμηση, Σύσκεψη,
Απάντηση**

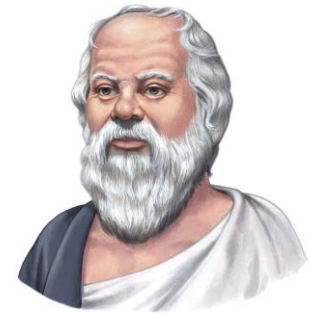
«Αριθμημένα Κεφάλια Μαζί»

- Παραλλαγή της προηγούμενης τεχνικής «Αρίθμηση, Σύσκεψη, Απάντηση»
 1. Γίνεται αρίθμηση των μαθητών από το 1 έως το 4.
 2. Ο εκπαιδευτικός θέτει το ερώτημα/ πρόβλημα.
 3. Οι μαθητές συσκέπτονται/ προσπαθούν να βρουν ορθή απάντηση.
 4. Ο εκπαιδευτικός καλεί έναν αριθμό από το 1 έως το 4.
 5. Ο μαθητής, που φέρει τον αριθμό, δίνει την απάντηση, αφού πρώτα συσκεφθεί και με τα άλλα μέλη στην ομάδα.
 - Η απάντηση δίνεται κρατώντας οι μαθητές ψηλά μια πινακίδα για να παρουσιάσουν την καλύτερη τους απάντηση, ή την καταγράφουν στον πίνακα.



14. «Περικυκλώστε τον Σοφό»

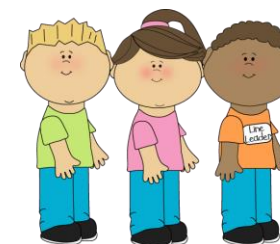
- «Circle the Sage» (Kagan, 2006)
- Οι μαθητές μαζεύονται γύρω από διαφορετικούς «σοφούς» (ειδικούς) για ένα θέμα και πληροφορούνται να μάθουν στοιχεία σχετικά με αυτό. Κατά τη συνάντηση αυτή μπορούν να παίρνουν και σημειώσεις.
- Οι μαθητές που άκουσαν τον «σοφό», επιστρέφουν στις ομάδες τους, όπου συγκρίνουν τις σημειώσεις τους και διδάσκουν τους συμμαθητές τους γι' αυτά που έμαθαν.



Περικυκλώστε τον
σοφό

15. Γραμμή Υπολογισμού και Πρόβλεψης

- «Estimate and Prediction Line-Ups» (Kagan, 2005)
- Δημιουργείται ιεραρχικά μια γραμμή
- Οι μαθητές στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλον, ανάλογα με τον βαθμό πεποίθησης/ ή υποστήριξης που έχει ο κάθε μαθητής της ομάδας αναφορικά με μια στάση, ή ιδέα, ή πράξη.
- Η γραμμή διπλώνει, έτσι ώστε αυτοί που έδωσαν υψηλές εκτιμήσεις να «συνδιαλεχτούν» με αυτούς που έδωσαν χαμηλές, και αντίθετα.



Γραμμή Υπολογισμού
και Πρόβλεψης

Κριτήρια επιλογής τεχνικών και στρατηγικών διδασκαλίας

- ✓ Σκοπός - Στόχοι του μαθήματος
- ✓ Περιεχόμενο μαθήματος
- ✓ Χρονικό πλαίσιο
- ✓ Γνωστικό επίπεδο τάξης – Μαθησιακή ετοιμότητα
- ✓ Ενδιαφέροντα μαθητών-εκπαιδευτικού
- ✓ Διαθέσιμα μέσα

