



Co-funded by
the European Union

Πώς να δημιουργήσετε ελκυστικά μαθήματα Πρωτοβουλία “Μαθητές–Διδάσκουν– Μαθητές”



NUTRI

ΚΛΙΜΑ

www.nutriclime.eu



1. Συμβουλές για τη χρήση οπτικών

Keep it Simple: Χρησιμοποιήστε καθαρά, ευανάγνωστα γραφικά. Αποφύγετε την ακαταστασία και το περιττό κείμενο.

Να είστε πολύχρωμοι: Χρησιμοποιήστε χρώμα για να επισημάνετε βασικά σημεία, αλλά βεβαιωθείτε ότι δεν είναι υπερβολικό.

Επιλέξτε σχετικές εικόνες: Συμπεριλάβετε διαγράμματα, φωτογραφίες ή εικόνες που σχετίζονται άμεσα με το θέμα σας.

Ενσωμάτωση βίντεο: Ένα σύντομο, συναρπαστικό βίντεο κλιπ μπορεί να τραβήξει αποτελεσματικά την προσοχή και να εξηγήσει έννοιες.

Παραδείγματα:

- Για ένα μάθημα επιστήμης: Συμπεριλάβετε ένα διάγραμμα κύκλου νερού με ετικέτα.
- Για τα μαθηματικά: Χρησιμοποιήστε γραφήματα με χρωματική κωδικοποίηση για να εμφανίσετε τάσεις ή μοτίβα.

2. Συμβουλές για ενδιαφέρουσες ερωτήσεις

Ερωτήσεις ανοιχτού τύπου: Ενθαρρύνετε την κριτική σκέψη και τη συζήτηση.

Παράδειγμα: "Γιατί πιστεύετε ότι τα φυτά χρειάζονται το φως του ήλιου για να αναπτυχθούν;"

Δημοσκόπηση στην τάξη: Χρησιμοποιήστε γρήγορες ερωτήσεις ναι/όχι ή ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής για να μετρήσετε το ενδιαφέρον ή την κατανόηση.

Υποθέσεις πρόκλησης: Θέστε ερωτήσεις που κάνουν τους μαθητές να ξανασκεφτούν αυτά που ξέρουν.

Παράδειγμα: "Τι θα συνέβαινε αν δεν υπήρχαν θρεπτικά συστατικά στο φαγητό μας;"



3. Συμβουλές για Διαδραστικές Στρατηγικές

Hands-On Activities: Δημιουργήστε ευκαιρίες για τους μαθητές να αγγίζουν, να κατασκευάζουν ή να χειρίζονται αντικείμενα.

Παράδειγμα: Δραστηριότητα δημιουργίας μοντέλων για θέματα STEM, π.χ. κατασκευή ενός φυσικού ή ψηφιακού μοντέλου ενός βιώσιμου συστήματος τροφίμων που εξισορροπεί τη διατροφή και τον περιβαλλοντικό αντίκτυπο.

Ομαδική εργασία: Ενθαρρύνετε τη συνεργασία μέσω ομαδικών προκλήσεων ή συνεδριών καταϊγισμού ιδεών.

Gamification: Μετατρέψτε τη μάθηση σε παιχνίδι με κουίζ, παζλ ή διαγωνισμούς.

Παραδείγματα παγοθραυστικών και δραστηριοτήτων για το 5Es Engage:

Παγοθραυστικός: "Και αν;" Σενάριο

Θέστε ένα δημιουργικό σενάριο σχετικό με το θέμα.

Παράδειγμα: "Κι αν δεν υπήρχαν δέντρα; Πώς θα άλλαζε η ζωή μας;"

Γρήγορη επίδειξη: Ένα απλό πείραμα ή τέχνασμα που τραβάει την προσοχή.

Παράδειγμα: Δείξτε πώς η χολή γαλακτωματοποιεί τα λίπη στην πέψη.

Εξερευνώ:

Πείραμα Hands-On:

Παράδειγμα: Παρέχετε υλικά στους μαθητές για να προσομοιώσουν τη διάσπαση των υδατανθράκων κατά την πέψη.

Δραστηριότητα παρατήρησης:

Παράδειγμα: Ζητήστε από τους μαθητές να παρατηρήσουν και να περιγράψουν διαφορές σε δύο παρόμοιες εικόνες.

Εξηγώ:

Διαδραστική παρουσίαση:

Χρησιμοποιήστε διαφάνειες με συμπληρωματικές ενότητες για να τις συμπληρώσουν οι μαθητές κατά τη διάρκεια της επεξήγησης.

Παιχνίδι ρόλων:

Παράδειγμα: Ζητήστε από τους μαθητές να πραγματοποιήσουν διαδικασίες απορρόφησης θρεπτικών συστατικών στο λεπτό έντερο.



Επεξεργάζομαι:

Εργασία επίλυσης προβλημάτων:

Παράδειγμα: Αναθέστε στους μαθητές να σχεδιάσουν μια λύση για τη μείωση των πλαστικών απορριμμάτων στην κοινότητά τους.

Δημιουργικό έργο:

Παράδειγμα: Δημιουργήστε μια αφίσα ή μια ψηφιακή παρουσίαση που συνδέει το μάθημα με ζητήματα του πραγματικού κόσμου.

Αξιολογώ:

Εμφάνιση κουίζ:

Χρησιμοποιήστε μια μορφή παιχνιδιού όπως "Κίνδυνος!" να αναθεωρήσει τις βασικές έννοιες.

Σχόλια από ομοτίμους:

Οι μαθητές αξιολογούν ο ένας την εργασία του άλλου χρησιμοποιώντας μια απλή ρουμπρίκα.

Βασικές υπενθυμίσεις για ένα συναρπαστικό μάθημα

- Να είστε ενθουσιώδεις καθώς η ενέργειά σας δίνει τον τόνο στην τάξη.
- Προσαρμόστε στο κοινό σας και να είστε ευέλικτοι εάν κάτι δεν λειτουργεί, επομένως δοκιμάστε μια διαφορετική προσέγγιση.
- Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή και κάντε τους μαθητές να αισθάνονται ότι τους ακούνε και τους εκτιμούν.
- Σκεφτείτε το μάθημα και βελτιωθείτε. Μετά το μάθημα, σκεφτείτε τι πήγε καλά και τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο.