



Creative Methodology for Teachers

**Exeter Devon U.K
10-23 Ιουλίου 2016**

Διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος ERASMUS+ KA1 "Infocourses" στην Αrouca της Πορτογαλίας και στο Digne les Bains της Γαλλίας κατά τη διάρκεια των δράσεων του προγράμματος ERASMUS+KA2 "Geoparks"

Κακαρίδου Μαρία ΠΕ04.01 – Μουτζουρέλλη Ειρήνη ΠΕ06

Η συμμετοχή μας στο πρόγραμμα κινητικότητας ERASMUS+ KA2 με τίτλο "Geoparks" στο οποίο συμμετέχει το Πειραματικό ΓΕΛ Μυτιλήνης θεωρήθηκε μια πολύ καλή ευκαιρία να εφαρμόσουμε κάποιες από τις δημιουργικές τεχνικές με τις οποίες ασχοληθήκαμε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα "Creative Methodologies for Teachers", το οποίο παρακολουθήσαμε στο πλαίσιο της κινητικότητας προσωπικού σχολικής εκπαίδευσης ERASMUS+ KA1 με τίτλο "Infoteachers".

Είχαμε έτσι την ευκαιρία να δούμε την απήχηση αυτών των τεχνικών σε ένα ευρύτερο κοινό εκτός της τάξης μας και ταυτόχρονα να συμβάλλουμε στην διάχυση των αποτελεσμάτων της επιμόρφωσής μας.

Στόχος της δραστηριότητας

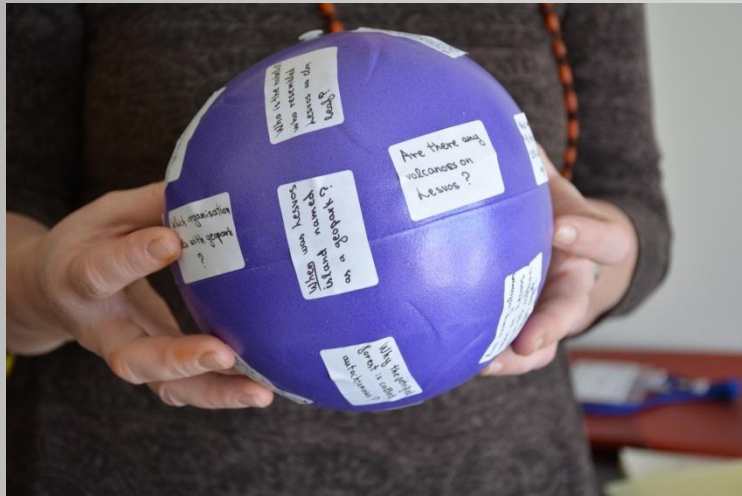
Στην Αρουσα της Πορτογαλίας, με σκοπό να ενισχύσουμε το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων μαθητών για το θέμα της εργασίας της ομάδας μας, που αφορούσε στη Λέσβο ως γεωπάρκο και τη γεωλογική μας κληρονομιά, επιλέχθηκε να εφαρμόσουμε την παρακάτω δημιουργική τεχνική.

**1^η συνάντηση του προγράμματος κινητικότητας
ERASMUS+ KA2 με τίτλο "Geoparks"**

- Προετοιμάσαμε μια σειρά από ερωτήματα σχετικά με την εργασία που έπρεπε να παρουσιάσουμε
- Οι ερωτήσεις γράφηκαν σε ετικέτες και κολλήθηκαν σε μια μπάλα
- Έγινε η παρουσίαση της εργασίας από την ομάδα των μαθητών μας
- Ένας από τους μαθητές ανέλαβε το ρόλο συντονιστή και χώρισε τους συμμετέχοντες σε ομάδες ανάλογα με τη χώρα συμμετοχής
- Σε κάθε ομάδα δόθηκε ένας έλληνας μαθητής ως βοηθός
- Ο συντονιστής εξήγησε τους κανόνες του παιχνιδιού στις ομάδες
 - Ο συντονιστής πετά την μπάλα σε ένα παίκτη της κάθε ομάδας
 - Ο παίκτης την πιάνει και απαντά στην ερώτηση της ετικέτας που ακουμπά ο δεξιός του αντίχειρας. Σωστή απάντηση δίνει στην ομάδα 3 πόντους.
 - Αν δεν γνωρίζει την απάντηση απαντά οποιοσδήποτε παίκτης της ομάδας του. Σωστή απάντηση δίνει στην ομάδα 2 πόντους.
 - Διαφορετικά απαντά ο βοηθός της ομάδας. Σωστή απάντηση δίνει στην ομάδα 1 πόντο.
- Αποφασίστηκε ο αριθμός των γύρων του παιχνιδιού και η ομάδα με τους περισσότερους πόντους ανακηρύχτηκε νικήτρια παίρνοντας και ένα μικρό έπαθλο (ένα κουτί σοκολάτες!)

Η μεθοδολογία

Η προετοιμασία



ΕΤΙΚΕΤΕΣ με ερωτήσεις αξιολόγησης γνώσεων ΕΠΙΚΟΛΛΟΥΝΤΑΙ Πάνω στην μπάλα.

Η παρουσίαση της
εργασίας



Agrouppamento de escolas de Arouca
Arouca Portugal

Το παιχνίδι αξιολόγησης των γνώσεων που απέκτησαν από την παρουσίαση ξεκινά!



Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και ενημερώνονται για τους κανόνες του παιχνιδιού



Σε κάθε ομάδα δόθηκε ένας βοηθός παίκτης



Η νικήτρια ομάδα απολαμβάνει το έπαθλό της

Η αποδοχή και ο ενθουσιασμός των μαθητών ξεπέρασε τις προσδοκίες μας και στην ακόλουθη συνάντηση των εκπαιδευτικών των τεσσάρων χωρών, είχαμε την ευκαιρία να τους ενημερώσουμε για το πρόγραμμα "Creative Methodologies for Teachers", το οποίο παρακολουθήσαμε στο πλαίσιο της κινητικότητας προσωπικού σχολικής εκπαίδευσης ERASMUS+ KA1 με τίτλο "Infoteachers" και να απαντήσουμε στις ερωτήσεις τους.

Η αξιολόγηση

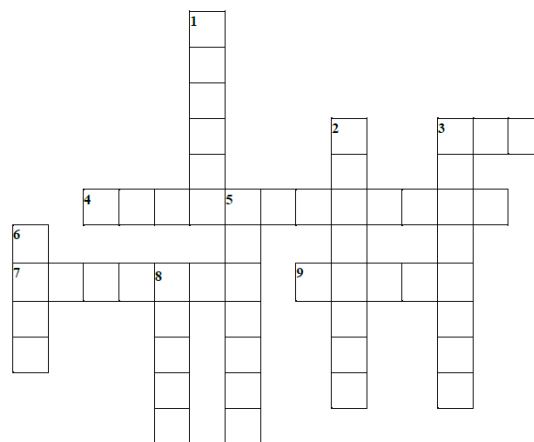
Η αποδοχή της πρώτης δραστηριότητας μας ώθησε να παρουσιάσουμε μια ακόμη δημιουργική τεχνική για την αξιολόγηση των γνώσεων που θα αποκτούσαν οι συμμετέχοντες μαθητές στη 2^η συνάντηση στο Digne les Bains της Γαλλίας, μετά από την παρουσίαση της εργασίας που αφορούσε στη χλωρίδα και πανίδα της Λέσβου.

**2^η συνάντηση του προγράμματος κινητικότητας
ERASMUS+ KA2 με τίτλο "Geoparks"**

- Προετοιμάσαμε ένα σταυρόλεξο με ερωτήσεις που αφορούσαν στο θέμα μας
- Παρουσιάστηκε η εργασία στους μαθητές
- Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες ανά χώρα
- Τρεις μαθητές της ελληνικής ομάδας ορίστηκαν ως επιβλέποντες
- Σε κάθε ομάδα δόθηκε ένας έλληνας μαθητής ως βοηθός
- Ορίστηκε ο χρόνος διάρκειας για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας
- Μοιράστηκε το φύλλο εργασίας με το σταυρόλεξο στις ομάδες των μαθητών
- Με τη λήξη του χρόνου αυτοαξιολογήθηκαν οι απαντήσεις με βιντεοπροβολή των απαντήσεων.
- Η ομάδα με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις ανακηρύχτηκε νικήτρια παίρνοντας και ένα μικρό έπαθλο (ένα κουτί σοκολάτες!)

Η μεθοδολογία

THE FLORA AND FAUNA IN THE GEOPARK OF LESVOS



Across

- 3. How many species of lizards exist in Lesvos?
- 4. The founder of botany
- 7. This flower was named after the Greek word for "wind"
- 9. The only venomous snake in Lesvos

Down

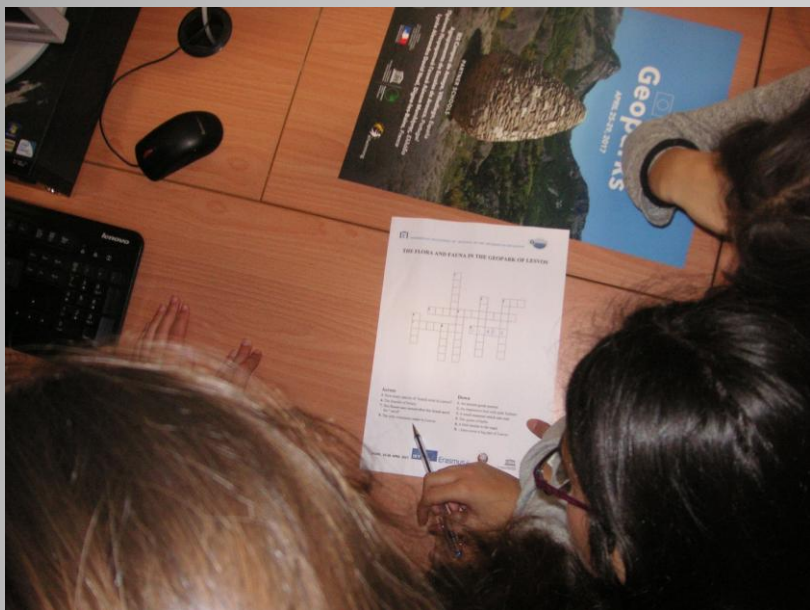
- 1. An ancient greek poetess
- 2. An impressive bird with pink feathers
- 3. A small mammal which eats nuts
- 5. The queen of herbs
- 6. A bird similar to the eagle
- 8. ...trees cover a big part of Lesvos

Η παρουσίαση της εργασίας



**Lecee Alexandra David Neel
Digne les Bains - France**

Το παιγνίδι αξιολόγησης των γνώσεων που απέκτησαν από την παρουσίαση ξεκινά!



Οι μαθητές επιλύουν το σταυρόλεξο

Οι συμμετέχοντες μαθητές έδειξαν και πάλι ιδιαίτερο ενδιαφέρον και με χαρά συμμετείχαν στην δραστηριότητα.

Η αποδοχή και ο ενθουσιασμός των μαθητών ενίσχυσε την πεποίθησή μας ότι η εμπλοκή των μαθητών σε δημιουργικές δραστηριότητες που προάγουν την απόκτηση της γνώσης μέσα από το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές και το πρόγραμμα "Creative Methodologies for Teachers", το οποίο παρακολουθήσαμε στο πλαίσιο της κινητικότητας προσωπικού σχολικής εκπαίδευσης ERASMUS+ KA1 με τίτλο "Infoteachers" ενίσχυσε την δεξιότητά μας στην οργάνωση και εφαρμογή τους στην πράξη.

Η αξιολόγηση

Το αυξημένο ενδιαφέρον και η προθυμία των μαθητών να συμμετάσχουν μας δίνει την δύναμη να συνεχίσουμε την ενσωμάτωση δημιουργικών τεχνικών τόσο στις συναντήσεις του επόμενου έτους όσο και στην καθημερινότητα της τάξης.

Συνεχής αξιοποίηση της δεξιότητας οργάνωσης και εφαρμογής δημιουργικών τεχνικών μάθησης



Οι συμμετέχοντες στο επιμορφωτικό πρόγραμμα

Creative Methodology for Teachers

Exeter, Devon, U.K

10-23 Ιουλίου 2016



infocourses

Erasmus+ KA1

Το λογότυπο του προγράμματος