

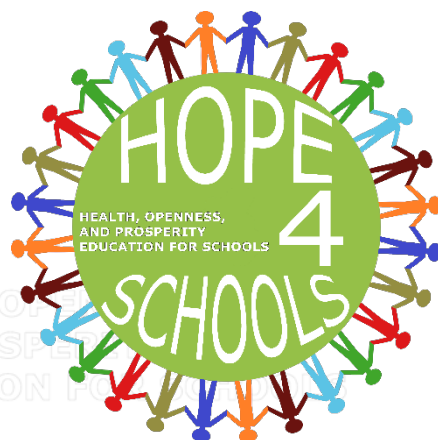


GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΙΘΟΥΣΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ



HOPE4schools

Health, openness, and prosperity education for schools

2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΙΘΟΥΣΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ (ΟΦΕΛΗ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ)

Jamie Birt

Ενημερώθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2023

Η Jamie Birt είναι προπονήτρια καριέρας με περισσότερα από 5 χρόνια εμπειρίας στο να βοηθάει όσους αναζητούν εργασία να πλοηγηθούν στην αναζήτηση εργασίας μέσω ατομικής προπόνησης, διαδικτυακών σεμιναρίων και εκδηλώσεων. Έχει ως κίνητρο την αποστολή να βοηθήσει τους ανθρώπους να βρουν την ολοκλήρωσή τους και να νιώθουν ότι ανήκουν στην καριέρα τους.

Ένα χέρι μετακινεί ένα πιόνι σκακιού σε μια σκακιέρα.

Τα παιχνίδια στην τάξη δεν είναι μόνο μια διασκεδαστική προσθήκη στα σχέδια μαθημάτων, αλλά μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να διαμορφώσουν καλύτερες σχέσεις με τους μαθητές τους, ενώ παράλληλα τους βοηθούν να βελτιώσουν τις απαραίτητες δεξιότητες. Πολλά παιχνίδια στην τάξη μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με το πρόγραμμα σπουδών και το επίπεδο των μαθητών σας, ώστε να μπορείτε να εισαγάγετε μια δραστηριότητα που ταιριάζει στην τάξη σας.

Σε αυτό το άρθρο, συζητάμε για τα παιχνίδια τάξης και τα οφέλη τους και ρίχνουμε μια ματιά σε 20 παιχνίδια τάξης που μπορείτε να σκεφθείτε για την τάξη σας.

ΟΦΕΛΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Τα παιχνίδια στην τάξη είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να δημιουργήσετε ολοκληρωμένα σχέδια μαθημάτων. Ακολουθούν ορισμένα οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών στην τάξη:



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Ενθαρρύνουν τη δημιουργική έκφραση: Πολλά παιχνίδια στην τάξη περιλαμβάνουν ένα καλλιτεχνικό στοιχείο, επιτρέποντας στους μαθητές να αναπτύξουν τις πρωτότυπες ιδέες τους και να εκφραστούν δημιουργικά.

Επιτρέπουν ποικίλα μαθησιακά στυλ: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε παιχνίδια στην τάξη για να ενσωματώσετε διαφορετικά στυλ μάθησης στο πρόγραμμα σπουδών σας. Για παράδειγμα, ορισμένοι μαθητές μαθαίνουν δεξιότητες πιο αποτελεσματικά συμμετέχοντας σε μια δραστηριότητα παρά διαβάζοντας ή γράφοντας κείμενο.

Βοηθούν τους μαθητές να προσαρμοστούν στο σχολείο: Τα παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν στρατηγική για να βοηθήσετε τους μαθητές να προσαρμοστούν αφού περάσουν χρόνο μακριά από την τάξη. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους μαθητές που είναι νέοι στο σχολείο.

Δημιουργούν ένα άνετο μαθησιακό περιβάλλον: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παιχνίδια για να δεθείτε με τους μαθητές σας, να δημιουργήσετε κατευθυντήριες γραμμές στην τάξη και να προωθήσετε μια άνετη και φιλόξενη ατμόσφαιρα για την εκμάθηση νέων δεξιοτήτων.

Προτρέπουν την αλληλεπίδραση: Τα παιχνίδια είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να αλληλεπιδρούν οι μαθητές μεταξύ τους με διασκεδαστικό και χαλαρό τρόπο. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα ευεργετικό για τους ντροπαλούς ή εσωστρεφείς μαθητές.

Ενθαρρύνουν το ομαδικό πνεύμα: Οι μαθητές που εργάζονται σε ομάδες μαθαίνουν την αξία του να είσαι ομαδικός παίκτης και πώς η συνεισφορά ενός ατόμου μπορεί να ωφελήσει ολόκληρη την ομάδα. Οι δεξιότητες ομαδικής εργασίας μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους μαθητές να εργάζονται πιο αποτελεσματικά μέσα σε ομάδες μελέτης.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΤΕ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΤΙΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΗΣ

1. Διαγωνισμός μελέτης

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να μελετήσουν το περιεχόμενο του μαθήματος και να αναλύσουν γρήγορα τις πληροφορίες, γεγονός που το καθιστά ωφέλιμο για την επανάληψη του υλικού των εξετάσεων. Σχεδιάζετε δύο κύκλους στον πίνακα ή στην οθόνη του βιντεοπροβολέα και ονομάζετε τον έναν "Ναι" και τον άλλο "Όχι".

Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες και καλέστε έναν εκπρόσωπο από την καθεμία να ακούσει μια δήλωση και να αποφασίσει αν είναι σωστή ή λανθασμένη. Ο πρώτος μαθητής που θα αγγίξει τον κύκλο με τη σωστή απάντηση κερδίζει τον γύρο για την ομάδα του.

2. Βρείτε τις ενδείξεις

Κατά τη διάρκεια αυτού του χρονομετρημένου παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να εξασκήσουν τη συγκέντρωσή τους και τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες ενώ μελετούν το υλικό του μαθήματος. Παρέχετε διάφορους όρους ή ονόματα σε μικρά κομμάτια χαρτιού και αναθέτετε συγκεκριμένο αριθμό πόντων σε κάθε ένα από αυτά.

Δουλεύοντας σε ομάδες, ένας μαθητής διαλέγει μια λέξη και δίνει στους συμπαίκτες του στοιχεία χωρίς να την πει. Στόχος τους είναι να αναγνωρίσουν όσο το δυνατόν περισσότερες λέξεις. Η ομάδα που έχει τις περισσότερες μετά από 60 δευτερόλεπτα κερδίζει τον γύρο.

3. Βρείτε το αντικείμενο ή την εικόνα

Σε αυτή τη φυσική δραστηριότητα, οι μαθητές μπορούν να μάθουν δεξιότητες έρευνας, ενώ παράλληλα μαθαίνουν τα συστατικά μιας τάξης. Παρέχετε έναν κατάλογο αντικειμένων ή εικόνων στην τάξη και βάζετε ένα χρονόμετρο για τρία λεπτά, ενώ οι μαθητές τα αναζητούν.

Μπορείτε επίσης να κρύψετε μαθηματικές εξισώσεις γύρω από την αίθουσα και να δώσετε εντολή στους μαθητές να τις λύσουν εντός του χρονικού πλαισίου. Μπορεί να είναι χρήσιμο να παρέχετε πρόσθετες οδηγίες για την εύρεση αντικειμένων, ώστε να ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία και την επικοινωνιακή εξερεύνηση.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

4. Διαγωνισμός κατηγορίας

Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, οι μαθητές χρησιμοποιούν τη βάση των γνώσεών τους για να μάθουν πώς να συνδέουν ξεχωριστές έννοιες. Παρέχετε θέματα και σχετικές κατηγορίες και στη συνέχεια καθοδηγείτε τις ομάδες των μαθητών να σκεφτούν λέξεις που σχετίζονται με αυτό και αρχίζουν με ένα τυχαία επιλεγμένο γράμμα.

Για παράδειγμα, ένα θέμα θα μπορούσε να είναι το "διάστημα" και μια σχετική κατηγορία θα μπορούσε να είναι οι "πλανήτες". Αν το γράμμα που έχει οριστεί είναι το "Α", ο πλανήτης θα μπορούσε να είναι ο Άρης. Θα μπορούσε να είναι χρήσιμο να σχεδιαστεί ένα σύστημα πόντων με βάση διάφορες παραμέτρους, όπως η πολυπλοκότητα της λέξης.

5. Μπίγγκο

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να επαναλάβετε το περιεχόμενο του μαθήματος και να βοηθήσετε τους μαθητές να μελετήσουν για τις εξετάσεις, ιδίως όταν διδάσκετε λέξεις λεξιλογίου ή πίνακες πολλαπλασιασμού. Ετοιμάζετε ένα πλέγμα για κάθε μαθητή με διαφορετικές ερωτήσεις ή μαθηματικές εκφράσεις.

Στη συνέχεια, οι μαθητές διαβάζουν στοιχεία από έναν αντίστοιχο κατάλογο και οι μαθητές ακούνε τις επιλογές τους, σημειώνοντας στο πλέγμα τη σωστή απάντηση. Ο μαθητής που θα σημειώσει ολόκληρο το πλέγμα του με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις κερδίζει τον γύρο.

3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΝΙΣΧΥΟΥΝ ΤΗ ΜΝΗΜΗ

1. Απομνημόνευση αντικειμένων

Αυτό το παιχνίδι μπορεί να είναι ένας ελκυστικός τρόπος για να εισαγάγετε ένα νέο θέμα με πολλά σχετικά εργαλεία και υλικά, όπως η ημερία. Τοποθετείτε τουλάχιστον 15 διαφορετικά αντικείμενα σε ένα τραπέζι της τάξης και οι μαθητές τα μελετούν μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Στη συνέχεια, καλύπτετε τα αντικείμενα και ζητάτε από τους μαθητές να ανακαλέσουν στη μνήμη τους ορισμένες λεπτομέρειες σχετικά με αυτά και να εξηγήσουν ποιον σκοπό μπορεί να εκπληρώνουν. Μπορείτε επίσης να βάλετε τους μαθητές να δουν εικόνες σε μια οθόνη προβολέα αντί για αυτό.

2. Ολοκληρώστε την πρόταση

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να διδάξετε στους μαθητές δεξιότητες απομνημόνευσης και συγκέντρωσης, ιδίως αν βρίσκονται σε επίπεδο γυμνασίου. Γράφτε στον



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

πίνακα τη μισή πρόταση, όπως "Φεύγω για διακοπές και φέρνω", ακολουθούμενη από κενό χώρο για το δεύτερο μισό.

Ο πρώτος μαθητής προσθέτει ένα στοιχείο σε μια λίστα, όπως "Φεύγω για διακοπές και φέρνω τον σκύλο μου". Στη συνέχεια, κάθε μαθητής επαναλαμβάνει όλες τις προηγούμενες προσθήκες πριν συμπεριλάβει τη δική του.

3. Αντικαταστήστε τον αριθμό

Κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού, οι μαθητές μπορούν να εξασκήσουν τις ικανότητες συγκέντρωσης και να μάθουν σημαντικά σύνολα αριθμών. Επιλέγετε έναν αριθμό και τον αντικαθιστάτε με έναν ήχο ή μια λέξη όπως "ζινγκ" ή "βουητό".

Στη συνέχεια, οι μαθητές διαβάζουν δυνατά τους αριθμούς και χρησιμοποιούν την αντικατάσταση αντί του επιλεγμένου αριθμού. Αν ο μαθητής πει τον αριθμό αντί για την αντικατάσταση, βγαίνει από το παιχνίδι μέχρι να ξεκινήσει ο επόμενος γύρος.

5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΒΕΛΤΙΩΣΗ ΤΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΟΜΑΔΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Παντομίμες

Στο παιχνίδι της παντομίμας, οι μαθητές μπορούν να μελετήσουν λέξεις του λεξιλογίου και να μάθουν δεξιότητες δημόσιας ομιλίας κάνοντας σωματική άσκηση. Ένας μαθητής εκτελεί ενέργειες ή κινήσεις που σχετίζονται με μια λέξη, ενώ οι συμμαθητές του την μαντεύουν δυνατά. Το άτομο που μαντεύει τη σωστή επιλογή λαμβάνει την επόμενη λέξη που πρέπει να εκτελέσει.

Για παράδειγμα, αν η λέξη είναι "συζήτηση", τότε ένας μαθητής μπορεί να προσομοιώσει μια ανταλλαγή απόψεων με ένα άλλο άτομο. Μπορείτε να προσθέσετε το στοιχείο της ομαδικής εργασίας χωρίζοντας την τάξη σε ομάδες και καθοδηγώντας τους να μαντέψουν τις λέξεις μόνο για τα άλλα μέλη της ομάδας τους.

2. Ρίσκο

Σε αυτόν τον διαγωνισμό, οι μαθητές μπορούν να διδαχθούν την ομαδική εργασία και να επαναλάβουν το περιεχόμενο του μαθήματος κερδίζοντας πόντους. Γράφετε ερωτήσεις ή μαθηματικές εξισώσεις σε κάρτες ευρετηρίου και καταγράφετε πόντους στην άλλη πλευρά της κάρτας με βάση τη δυσκολία του περιεχομένου.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Χωρίστε τις κάρτες σε κατηγορίες και τοποθετήστε τις σε μια οθόνη ή έναν πίνακα, ώστε οι ομάδες να επιλέξουν και να προσπαθήσουν να απαντήσουν. Για παράδειγμα, μια κατηγορία μπορεί να είναι οι τετραγωνικές εξισώσεις και η κάρτα της με 500 πόντους να έχει πολλά βήματα, ενώ μια κάρτα με 100 πόντους να έχει πολύ λίγα.

3. Σύνδεση μέσω ιστοριών

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να συνδεθούν μεταξύ τους και να προβληματιστούν σχετικά με τη συμπεριφορά τους, ιδιαίτερα αν είναι στο λύκειο. Μπορείτε να πάρετε μια μπάλα νήματος και να μοιραστείτε ένα προσωπικό ανέκδοτο μιας κατάστασης όπου λύσατε ένα πρόβλημα και μάθατε κάτι καινούργιο.

Στη συνέχεια, κρατάτε την άκρη του νήματος και δίνετε τη μπάλα σε έναν μαθητή, ο οποίος μοιράζεται μια δική του κατάσταση. Όταν τελειώσουν, κρατούν το νήμα από το κορδόνι και δίνουν ξανά τη μπάλα, δημιουργώντας μια φυσική αναπαράσταση της σύνδεσης με άλλους ανθρώπους.

4. Συνεργατική ζωγραφική

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές μπορούν να μάθουν δεξιότητες ομαδικής εργασίας και να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους. Παρέχετε σε κάθε μαθητή ένα φύλλο χαρτί και ένα εργαλείο γραφής και, στη συνέχεια, τους καθοδηγείτε να ζωγραφίσουν μια εικόνα μέσα σε ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα.

Στη συνέχεια, ο μαθητής δίνει τη ζωγραφιά του σε έναν άλλο συμμαθητή του και συνεχίζει τη ζωγραφιά κάποιου άλλου. Αυτό συνεχίζεται μέχρι ο μαθητής να παραλάβει το πρωτότυπο έργο του και να το περιγράψει στην υπόλοιπη τάξη.

5. Ορισμός λέξης

Σε αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές μπορούν να εμβαθύνουν στην κατανόηση των σχετικών λέξεων του λεξιλογίου, ιδιαίτερα των επιλογών υψηλού επιπέδου. Επιλέγετε μια λέξη και καθοδηγείτε τους μαθητές να γράψουν σε ένα χαρτί τι νομίζουν ότι σημαίνει.

Διαβάζετε φωναχτά τους ορισμούς και βάζετε τους μαθητές να ψηφίσουν ποια επιλογή είναι πιθανότατα σωστή. Μπορεί να είναι χρήσιμο να δώσετε συμβουλές στους μαθητές κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού (π.χ. εντοπισμός οικείων λέξεων κ.λπ.).

3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΟΥΝ ΑΣΚΗΣΗ

1. Περάστε το αντικείμενο



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Σε αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές μπορούν να ασκηθούν, ενώ παράλληλα επαναλαμβάνουν σημαντικούς όρους και αριθμητικές εκφράσεις. Χωρίζετε τους μαθητές σε ομάδες και τους δίνετε από ένα μαλακό αντικείμενο ή μια μικρή μπάλα για να πετάξουν από μερικά μέτρα. Στη συνέχεια, αποκαλύπτετε μια ερώτηση, την οποία ο μαθητής πρέπει να απαντήσει πριν πετάξει τη μπάλα σε κάποιον άλλον, ο οποίος απαντά στην επόμενη ερώτηση. Όταν κάθε μαθητής σε μια ομάδα ολοκληρώσει το πέρασμα του αντικειμένου, κερδίζει τον γύρο.

2. Τέσσερις γωνίες

Αν έχετε μεγαλύτερη τάξη, μπορείτε να δοκιμάσετε αυτό το παιχνίδι για να βοηθήσετε τους μαθητές να εκτονώσουν την ενέργειά τους. Οι εκπαιδευτές ορίζουν ονόματα σε τέσσερις γωνίες της αίθουσας και καθοδηγούν τους μαθητές να διαλέξουν μια γωνία για να σταθούν κατά τη διάρκεια ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος.

Στη συνέχεια, ανακοινώνετε μία από τις τέσσερις γωνίες και οι μαθητές που στέκονται εκεί πρέπει να αποχωρήσουν από το παιχνίδι μέχρι τον επόμενο γύρο. Ο τελευταίος μαθητής που στέκεται σε μια γωνία είναι ο νικητής.

3. Διακοπή της μουσικής

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να βοηθήσετε τους μαθητές να προετοιμαστούν για ένα ακαδημαϊκό μάθημα μετά το διάλειμμα ή για να κλείσετε τη σχολική ημέρα με θετικό τρόπο. Οι μαθητές μετακινούν όλα τα τραπέζια και τις καρέκλες σε μια πλευρά της αίθουσας, ενώ εσείς στήνετε ένα ηχείο για να παίζει διασκεδαστική μουσική. Καθοδηγείτε τους μαθητές να σταματήσουν να κινούν το σώμα τους όταν διακόπτετε τη μουσική σε τυχαίες στιγμές. Εάν ένας μαθητής συνεχίσει να κινείται, βγαίνει από το παιχνίδι για τον τρέχοντα γύρο.

4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΒΕΛΤΙΩΝΟΥΝ ΤΙΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

1. Μυστικός ερευνητής

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να διδάξετε δεξιότητες επαγωγικού συλλογισμού μεταξύ ακαδημαϊκών μαθημάτων. Γράφετε μια λέξη στον πίνακα και επιλέγετε έναν μαθητή να είναι ο ερευνητής και να φύγει από την αίθουσα, ενώ εσείς επιλέγετε έναν άλλο να είναι ο μυστικός αρχηγός.

Αυτός ο μαθητής συντονίζει τους υπόλοιπους σε μια ενέργεια όπως το χειροκρότημα ή το ψέλλισμα λέξεων, τις οποίες αλλάζουν κάθε 30 δευτερόλεπτα. Όταν ο ερευνητής επιστρέψει στην αίθουσα, η αποστολή του είναι να προσδιορίσει ποιος είναι ο μυστικός αρχηγός.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

2. Διαγωνισμός στοιβάγματος

Σε αυτόν τον διαγωνισμό, οι μαθητές μπορούν να εκπαιδευτούν στην ομαδική εργασία και να εξασκηθούν στην επίλυση προβλημάτων. Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και δώστε τους πλαστικά ποτήρια, ένα λαστιχάκι και σπάγκο.

Οι μαθητές δένουν κομμάτια σπάγκου στο λαστιχάκι, ένα για κάθε μέλος της ομάδας, και στη συνέχεια τυλίγουν το λαστιχάκι γύρω από το πρώτο ποτήρι. Στόχος τους είναι να βρουν έναν τρόπο να σηκώσουν τα ποτήρια χρησιμοποιώντας τα κορδόνια ως ομάδα και να τα στοιβάξουν σε ένα συγκεκριμένο σχήμα, όπως μια πυραμίδα.

3. Επινοήστε μια λύση

Οι μαθητές μπορούν να παίξουν αυτό το παιχνίδι κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων για να εξασκηθούν στην επίλυση προβλημάτων σε ομάδες και να μάθουν πώς να δημιουργούν πρωτότυπες ιδέες. Ανακοινώνετε ένα πρόβλημα που οι μαθητές μπορούν να λύσουν χρησιμοποιώντας μόνο τρία παρεχόμενα αντικείμενα.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δημιουργικά παραδείγματα όπως η σωτηρία του κόσμου από ένα φανταστικό πλάσμα ή μια κατάσταση από την καθημερινή ζωή, όπως το πώς να βοηθήσετε έναν φίλο να πάρει μια σημαντική απόφαση. Μετά από ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, κάθε ομάδα παρουσιάζει τη λύση στην τάξη και στη συνέχεια απαντά σε ερωτήσεις σχετικά με αυτήν.

4. Μαντέψτε έναν συμμαθητή σας

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι για να βοηθήσετε τους μαθητές να αποκαταστήσουν τη συγκέντρωσή τους και να εξασκήσουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων μετά από ένα διάλειμμα. Οι μαθητές κλείνουν τα μάτια τους και τοποθετούν τα χέρια τους σε ένα τραπέζι μπροστά τους.

Επιλέγετε μερικούς μαθητές να γυρίσουν στην τάξη και να χτυπήσουν απαλά τα χέρια άλλων μαθητών. Στη συνέχεια, οι μαθητές αυτοί μαντεύουν ποιος συμμαθητής τους χτύπησε το χέρι τους και αλλάζουν ρόλους αν η απάντησή τους είναι σωστή.

Πηγή:

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/classroom-games>



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.