

Ενδεικτική φόρμα Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος

“ΣΜΙΛΑ”	Γράψτε τον τίτλο του σεναρίου
---------	-------------------------------

Γενικές πληροφορίες

Συγγραφέας: ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ Καθηγητής Φυσικής Αγωγής 23^{ου} Δημοτικού Σχολείου Καλλιθέας	Γράψτε το όνομα (ή τα ονόματα) του δημιουργού (ή των δημιουργών) του σεναρίου
Σύντομη περιγραφή/ Κύρια ιδέα Η ιδέα ήρθε από το χωριό το οποίο κατάγομαι Σμίλα το οποίο απέχει 8χιλ. από τον ιερό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας. Λέγεται πως διερχόμενος από εκεί ο Πραξιτέλης όταν ολοκλήρωνε το άγαλμα του Ερμή τον 4^ο αιώνα π.Χ. “έχασε” την σμίλη του. Η σμίλη αυτή ήταν “μαγική” και αυτός που την άγγιζε άθελά του εμποτιζόταν από ισχυρές αξίες άμεμπτες ως προς τις Ολυμπιακές προθέσεις και σκοπούς. Εδώ ο “καλός” Ερμής έχει το ρόλο του ξακουστού προγυμναστή των αθλητών. Η φήμη του διαδίδεται παντού και γίνεται περιζήτητος από πολλούς αθλητές που θέλουν να τους προετοιμάσει για τους Αγώνες. Οι ικανότητες και λάμψη του ήταν τέτοια που ο ξακουστός γλύπτης Πραξιτέλης θέλησε να του κάνει το άγαλμα που από την αρχή προκάλεσε τον θαυμασμό όλων. Αρκετοί όμως και πρώτος από όλους ο Δίας τον ζήλεψαν. Το τιμώμενο πρόσωπο των αγώνων με το κολοσσιαίο άγαλμά του στην Ολυμπία αισθάνθηκε να χάνει την αίγλη του βλέποντας τα βλέμματα όλων αλλά κυρίως της Αφροδίτης να στρέφονται στις ξεχωριστές ικανότητες και γοητεία του Ερμή. Ο Δίας “παίζοντας” με τους θνητούς θα κάνει τη ζωή του δύσκολη βάζοντας με αθέμιτους τρόπους εμπόδια ενάντια στο	Σύντομη περιγραφή του σεναρίου ώστε να επεξηγηθούν τα σημεία στα οποία εστιάζει καθώς και οι λειτουργίες του κάθε σεναρίου. Εδώ περιγράφεται το τι ο μαθητής πρέπει να κάνει στην πορεία του σεναρίου. Τα ακόλουθα σημεία αναλύονται: σημεία αναφοράς του σεναρίου, στόχοι και σκοποί, τελικά αποτελέσματα/μαθησιακά προϊόντα που αναμένονται από τους μαθητές κατά τη διάρκεια και στο τέλος του σεναρίου.

πνεύμα των Αγώνων. Είναι αυτός που έβαλε την πανέμορφη Φρύνη την λεγόμενη "Αφροδίτη της Κνίδου" στενή φίλη του ερωτευμένου Πραξιτέλη να τον προκαλεί ακόμα βάζοντας ακόμα και φωτιά στο εργαστήριό του, θέλοντας να της αποκαλύψει για το ποιο άγαλμα θεωρούσε ωραιότερο: το δικό της ή του Ερμή. Βλέποντας πως αυτός απέφευγε να απαντήσει και καθώς επέστρεφε προς την Ολυμπία του άρπαξε τη σμίλη του κρυφά και την πέταξε σε κάποιο δύσβατο αγρό για να μη του ολοκληρώσει το άγαλμα. Δεν ήταν εύκολο να την καταστρέψει. Ο Ερμής βλέποντας τον Πραξιτέλη να μη μπορεί να προχωρήσει με άλλη σμίλη το άγαλμά του έδωσε εντολή στο Φοίνικα το μυθικό πουλί να ψάξει και να φέρει πίσω τη σμίλη. Αλλά ο Φοίνικας έπεφτε πάνω στην οργή του Δία ο οποίος μόλις την έβρισκε του έκαιγε τα φτερά. Μέχρι να ξαναγεννηθεί από τις στάχτες του ο Φοίνικας η σμίλη έπεφτε στα χέρια κάποιων ανθρώπων και αγγίζοντάς την κάτι τους διαπερνούσε που τους ενδυνάμωνε εσωτερικά. Οι άνθρωποι αυτοί δεν είναι τυχαίοι αλλά θέλουμε να περάσουμε κάποια μηνύματα μέσα από αυτούς. Η Καλλιπάτειρα θα είναι η γυναίκα που της άρεσε ο αθλητισμός αλλά δεν την άφηναν ούτε να παρακολουθήσει τους αγώνες. Της ήρθε η ιδέα της μεταμφίεσής της σε προγυμναστή αθλητών αλλά τελικά την ανακάλυψαν όταν νίκησε ο γιός της και πανηγύρισε. Ο Σπαρτιάτης Λυκούργος που ενώ προετοιμαζόταν για τους αγώνες, μετά από κάποια μάχη έμεινε ανάπηρος και ενώ ήταν το ίδιο ικανός αναβάτης τέθριππου δεν είχε δικαίωμα συμμετοχής. Ο Θρακιώτης Σπάρτακος κάποιος υπηρέτης (σκλάβος) τόσο δυνατός που ακόμα και αν προσπάθησε το αφεντικό του να πάρει μέρος στους αγώνες παγκρατίου, έπεσε πάνω στην σφοδρή αντίδραση των αντιπάλων αθλητών. Ο άμεμπτος Ηλείος ελλανοδίκης Κόροιβος που ανακάλυψε αθλητή να κάνει χρήση μαγικών φίλτρων θεόσταλτα από τον Δία. Ο Γάλλος περιηγητής Πιέρ των Αγώνων που θα διεκδικούσε την παγκοσμιοποίηση των Ολυμπιακών Αγώνων και γενικότερα άνθρωποι που θα πολεμούσαν για το δίκαιο στην Οδύσσεια της επιστροφή της σμίλης. Οι ζάνες που βρίσκονταν στο χώρο για να υποδεικνύουν τις παραβάσεις των αθλητών εξαφανίζονται με μυστήριους τρόπους από κάποιους που υπονομεύουν τον Ολυμπισμό. Πολλοί θέλουν να μιλήσουν, να πουν τις αλήθειες αλλά διστάζουν

... σιωπούν. Σμίλα..., Σσσ... μίλα είναι η εσωτερική παρότρυνση που νοιώθουν κάποιοι ρομαντικοί υπερασπιστές του δίκαιου, του καθαρού ... ευ αγωνίζεσθαι για το οποίο όμως πρέπει να εκπαιδευτείς. Να μιλήσεις, να προσπαθείς να βγεις μπροστά πολεμώντας το άδικο, αψηφώντας τις επιπτώσεις που μπορεί να έχεις και τελικά να βγεις νικητής στον τίμιο αγώνα της ζωής. Στην ιστορία μας η σμίλη αναδεικνύει αυτή τη δύναμη που έχουμε μέσα μας ξεπερνώντας κάθε μας αναστολή. Τελικά η σμίλη θα πέσει και πάλι στα χέρια του Πραξιτέλη όπου ολοκληρώνοντας τον Ερμή κρατώντας τον Διόνυσο στο ένα χέρι και στο άλλο του έδειχνε τη σμίλη με ένα τσαμπί σταφύλι για να μπορεί να επιλέξει. Ξαφνικά ο Δίας μαινόμενος ρίχνει κεραυνό που κατάστρεψε για πάντα τη σμίλη κόβοντας το χέρι και λιώνοντας τα φτερά του Ερμή. Δευτερόλεπτα πριν ο Διόνυσος κατάφερε να αγγίξει τη "μαγική" σμίλη και με αυτόν τον τρόπο να μπορεί να μεταλαμπαδεύσει το πραγματικό νόημα των Ολυμπιακών Αγώνων στις επόμενες γενιές εξισορροπώντας έτσι το πάθος του για το κρασί.	
Γενικοί Μαθησιακοί Στόχοι Σεναρίου: Κυρίως με τη σπίθα της προσωπικής δημιουργικής φαντασίας να αναπτύξουν τις Ολυμπιακές αξίες τους. Με το χρόνο σαν κύμα θα παρασύρουν ο ένας τον άλλο και τελικά όλο τον κόσμο πετυχαίνοντας το στόχο που δεν είναι άλλος από την ένωση στην κυριολεξία και των 5 σύγχρονων Ολυμπιακών κύκλων.	Περιγράφονται οι γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που οι μαθητές θα πρέπει να αποκτήσουν. Ο γενικός σκοπός και οι επιμέρους στόχοι εξαρτώνται από το θεωρητικό πλαίσιο που επιλέχθηκε. Ο σκοπός και οι στόχοι που θέτονται, καθορίζουν τον τύπο και το περιεχόμενο των μαθησιακών δραστηριοτήτων.

Μαθησιακό Πλαίσιο

Γλώσσα: Ελληνικά	Γλώσσα στην οποία είναι γραμμένο το σενάριο και οι πόροι
Τάξη & Ηλικία: Όλες οι βαθμίδες θα μπορούσαν να μετέχουν, απλά ο βαθμός δυσκολίας θα άλλαζε.	Καθορίστε την ηλικία και τη βαθμίδα των μαθητών. Για τη

Επιλέγω την Γ' τάξη (Πρωτοβάθμια) γιατί τότε σύμφωνα με το πρόγραμμα αρχίζουν την επαφή τους με την Μυθολογία.	βαθμίδα εκπαίδευσης επιλέξτε ανάμεσα σε: • Προσχολική • Πρωτοβάθμια • Δευτεροβάθμια
Ειδικές Ανάγκες: Ο αποκλεισμός των αθλητών με αναπηρίες από τους Α.Ο.Α. είναι μέρος του σεναρίου. Η συμπεριφορά των διοργανωτών ακόμη και παρακολούθηση των Αγώνων που μαζί με τις γυναίκες ήταν στο περιθώριο. Στην ανακάλυψη της χαμένης σμίλης, δένοντας τα μάτια τους όλοι οι μαθητές να ψάχνουν για το σημείο όπου θα βρεθεί.	Καθορίστε πώς λαμβάνονται υπόψη οι μαθητές με ειδικές ανάγκες. Επιλέξτε ανάμεσα στις ακόλουθες κατηγορίες ειδικών αναγκών: • Οπτικές • Ακουστικές • Ψυχοκινητικές • Συμπεριφοράς • Δεν αναφέρεται Επιπρόσθετα, μια περιγραφή του πώς οι ειδικές ανάγκες λαμβάνονται υπόψη στη μαθησιακή δραστηριότητα.
Γνωστική Περιοχή: Μυθολογία, Γεωγραφία, Φυσική Αγωγή, Θεατρική Αγωγή, ΤΠΕ.	Επιλέξτε τη γνωστική περιοχή: • Φυσική • Μαθηματικά • ΤΠΕ • Φυσική Αγωγή • Άλλο
Λέξεις- κλειδιά Θέματος: Ολυμπιακές αξίες, ισότητα, ρατσισμός, δικαιοσύνη, σμίλη, σμίλα	Λέξεις- κλειδιά του περιεχομένου στο σενάριο (ή την εκπαιδευτική διαδρομή).
Προαπαιτούμενα : Μυθολογία, αρχαία Ολυμπιακά αγωνίσματα	Γνώσεις και δεξιότητες που απαιτούνται για τη θεματική περιοχή του σεναρίου/ της εκπαιδευτικής διαδρομής.
Δυσκολία: Μέτρια	Εκτιμήστε τη σχετική δυσκολία του σεναρίου (ή της εκπαιδευτικής διαδρομής), λαμβάνοντας υπόψη την εκπαιδευτική βαθμίδα/τάξη και την πρότερη γνώση των μαθητών. Επιλέξτε ανάμεσα σε: • Εύκολη • Μέτρια • Δύσκολη
Μαθησιακό Περιβάλλον: Εναρμονισμένο με εργασία πεδίου (Field-based), Διάλεξη (Lecture-based), Χρήση υπολογιστών, ταινία,	Υποδείξτε τον τύπο του μαθησιακού περιβάλλοντος. Χρησιμοποιήστε τις ακόλουθες επιλογές: • Βασισμένο σε ήχο (audio-based) • Χρήση υπολογιστών (Computer-

έρευνα, αναζήτηση	based) • Εναρμονισμένο με εργασία πεδίου (Field-based) • Εναρμονισμένο με εργασία εργαστηρίου (Lab-based) • Διάλεξη (Lecture-based) • Σεμινάριο (Seminar-based) • Ταινία (Video) • Βασισμένο στην εργασία (Work-based)
Διάρκεια: 15 ώρες	Χρόνος που απαιτείται συνολικά από το σενάριο (πόσες ώρες και λεπτά)
Διδακτική προσέγγιση Συνεργατική μάθηση Αλληλοδιδασκαλία Επίλυση προβλήματος	Χαρακτηρίστε τη διδακτική προσέγγιση. Χρησιμοποιήστε τις επιλογές που υπάρχουν στην στήλη «διδακτικές προσεγγίσεις» του παραρτήματος ή χρησιμοποιήστε μία νέα προσέγγιση. Σιγουρευτείτε ότι η διδακτική προσέγγιση είναι σε συμφωνία με την πληροφορία που βρίσκεται στο πεδίο «Θεωρητικό πλαίσιο». Όπου είναι δυνατό, συμπεριλάβετε συνδέσμους σε πηγές αναφοράς όπου η συγκεκριμένη προσέγγιση εξηγείται.
Στρατηγική αξιολόγησης: διαγνωστική αξιολόγηση αξιολόγηση εργασιών άλλων μαθητών	Υποδείξτε πώς τα μαθησιακά αποτελέσματα θα αξιολογηθούν. Επιλέξτε ανάμεσα σε: • Διαγνωστική αξιολόγηση • Αξιολόγηση εργασιών άλλων μαθητών • Αυτο-αξιολόγηση • Τελική αξιολόγηση

Φάση Χ

Τίτλος: Στο δρόμο για την Ολυμπία	Γράψτε τον τίτλο της 1 ^{ης} Φάσης
-----------------------------------	--

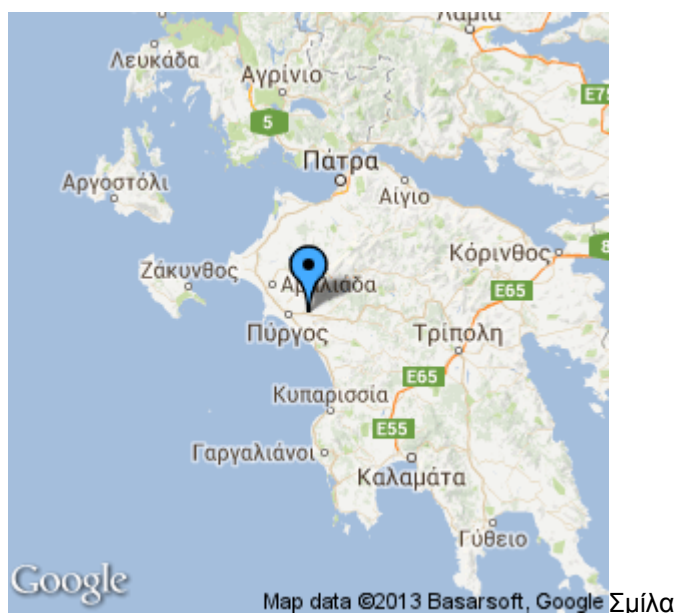
Σύντομη περιγραφή: Προετοιμασία με εικόνες, χάρτη Ελλάδας, Ολυμπιους Θεούς, αγωνίσματα, εργαλεία (σμίλη), βίντεο, παραολυμπιακά αγωνίσματα.	Περιγράψτε αυτήν την Φάση (π.χ. πριν την εφαρμογή, κατά την εφαρμογή, μετά την εφαρμογή)

Δραστηριότητα X

Τίτλος: Ανακαλύπτοντας τη μαγική σμίλη	Γράψτε τον τίτλο της μαθησιακής δραστηριότητας
Περιγραφή: Κάποιος μαθητής αναλαμβάνει να κρύψει κάπου τη σμίλη (αυτό μπορεί να γίνει και στην αυλή του σχολείου). Τα παιδιά βγαίνουν στην αναζήτηση της μαγικής σμίλης όπου ανακαλύπτοντάς την: θα βρουν το θάρρος και θα παρουσιαστούν στην "Ολυμπιακή Επιτροπή". Θα μιλήσουν για το άδικο που αποκόμισαν από τις μέχρι τώρα αφηγήσεις του σεναρίου και απαιτώντας θα διεκδικήσουν να αποκατασταθεί το δίκαιο προτείνοντας τρόπους. Σαν επιβράβευση θα υπάρχει ένας σύγχρονος κότινος.... Αυτό μπορεί να γίνει και σε ζευγάρια ο ένας να κατευθύνει και ο άλλος να έχει κλειστά μάτια με μια κορδέλα ή μαντίλι, ούτως ώστε ανακαλύπτοντας τη σμίλη να μπορεί να αισθανθεί τη διαφορετικότητα εκφράζοντας τις σκέψεις του και προτείνοντας λύσεις.	Περιγράψτε τις δράσεις των μαθητών σε αυτήν την μαθησιακή δραστηριότητα (τύπος εργασίας) και πώς μπορούν αυτές να πραγματοποιηθούν (τεχνικές). Χρησιμοποιήστε τους όρους «τύπος εργασίας» και «τεχνικές» από το «παράρτημα». Σιγουρευτείτε ότι υπάρχει μία συσχέτιση των ενεργειών των μαθητών με αυτά που αναφέρετε στο πεδίο «θεωρητικό πλαίσιο» (αν το έχετε συμπληρώσει).
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας: Γνωστικός τομέας: Να αποκτήσουν γνώσεις που σχετίζονται με τις Ολυμπιακές αξίες, τη μυθολογία, την Ελλάδα και τον κόσμο Συναισθηματικός τομέας: Να αναπτύξουν ψυχικές αρετές όπως θέληση, θάρρος, υπομονή, επιμονή, υπευθυνότητα Ψυχοκινητικός τομέας: να μάθουν να εξερευνούν, να ανακαλύπτουν, να συνεργάζονται και να αναπτύξουν αισθήσεις κινητικές έκφρασης με στοιχεία της κίνησης στο χώρο σε συνθήκες άγνωστες στο καθημερινό τους περιβάλλον	- Γνωστικός τομέας - Συναισθηματικός τομέας - Ψυχοκινητικός τομέας

Αλληλεπίδραση & ρόλοι Συνεργατική αναλαμβάνοντας πρωταγωνιστικούς σεναριακούς ρόλους να αποκτήσουν δημιουργική σκέψη που θα τους οδηγεί σε ασφαλή συμπεράσματα. Να αποκτήσουν ικανότητα διαλόγου και επιχειρηματολογίας, σεβασμό στη διαφορετική άποψη και τέλος στην ικανότητα λήψης τελικής απόφασης. Ζευγάρια με ρόλους Μικρή ομάδα 4-5 ατόμων με ρόλους Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνοντας το θέμα θα υποκινήσει το ενδιαφέρον των μαθητών όπου και θα υπάρξει καταιγισμός ερωτήσεων. Θα συντονίσει, θα υποστηρίξει και θα αναθέσει σε ομάδες θέματα εργασιών: 1^η ομάδα, ο συμβολισμός των Ολυμπιακών Αγώνων, 2^η ομάδα: οι διαφορές Αρχαίων και Σύγχρονων Ο.Α. 3^η ομάδα: Φωτογραφίες και ανάλογα βίντεο 4^η ομάδα: δημιουργίας παιχνιδιού ανακάλυψης της σμίλης 5^η ομάδα: γενική Συνέλευση λήψης αποφάσεων	Υποδείξτε εάν και πώς οι μαθητές θα συνεργάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας. Επιλέξτε από τα παρακάτω: • Συνεργατική - ολόκληρη η τάξη - μικρή ομάδα - ζευγάρια - ένας με πολλούς • Ατομική Οι ρόλοι και υπευθυνότητες του εκπαιδευτικού, π.χ. διευκολυντικός, συντονιστικός, διαχειριστικός, υποστηρικτικός, παρατηρεί, κρίνει, μοντελοποιεί, κτλ.
Εργαλεία: Υπολογιστής, Ακουστικά, Εξοπλισμός εργαστηρίου, PDA, Tablet / iPad, Προβολέας, Records, Ειδικός εξοπλισμός, Video, Κάμερες, Διαδραστικός πίνακας	Παρακαλούμε περιγράψτε χρησιμοποιώντας τις επιλογές που υπάρχουν στο Παράρτημα (στήλες 'hardware' και 'software'). Όπου υπάρχει διαθέσιμο, παρακαλούμε δώστε το URL στο οποίο υπάρχουν διαθέσιμα τα εργαλεία • Υλικό (hardware) • Λογισμικό
Πόροι: Χάρτης, Εικόνες, Κείμενα, Βίντεο, Αναπαράσταση δεδομένων, σμίλη, μαντίλια, (γραφήματα/πίνακες/διαγράμματα)	Παρακαλούμε αναφέρετε τους συγκεκριμένους πόρους που χρειάζονται ώστε οι μαθητές να υλοποιήσουν τη δραστηριότητα. Περιγράψτε χρησιμοποιώντας

	τις επιλογές που υπάρχουν στο Παράρτημα. Όπου υπάρχει διαθέσιμο, παρακαλούμε δώστε το URL στο οποίο υπάρχουν διαθέσιμοι οι πόροι
Διάρκεια: 15 ώρες	Χρόνος που απαιτείται για τη δραστηριότητα (σε ώρες ή/και λεπτά).
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας: Αυτο-αξιολόγηση με ερωτηματολόγιο του τύπου να αναπτύξουν τις σκέψεις τους π.χ. συνεργάστηκα σωστά με τους συμμαθητές μου στην ομάδα? Αν όχι τι έφταιξε? Υπήρχαν προβλήματα και πως λύθηκαν? Είχα το χρόνο να αναπτύξω την εργασία μου και τις σκέψεις μου όπως ακριβώς θα ήθελα? Αν όχι τι με εμπόδισε? Τι θα ήθελα να βελτιώσω περισσότερο σε εμένα? Έμαθα καινούργια πράγματα από αυτή τη μέθοδο διδασκαλίας? Τι θα πρότεινα στον κ.φ.α.? Αξιολόγηση εργασιών άλλων μαθητών αλλά και κινητική αξιολόγησή τους. Τελική αξιολόγηση	Υποδείξτε πώς οι μαθησιακοί στόχοι θα αξιολογηθούν: • Διαγνωστική αξιολόγηση • Αξιολόγηση εργασιών άλλων μαθητών • Αυτο-αξιολόγηση • Τελική αξιολόγηση





Σμίλη



Σμίλη



Σμίλα



Σμίλα



Άγαλμα Ολυμπίου Διός



Ερμής του Πραξιτέλη





Αρχαία Ολυμπιακά αγωνίσματα



Προετοιμασία αθλητών







Αφροδίτη



Φρύνη "Αφροδίτη της Κνίδου"



Φρύνη



Φοίνικας (μυθικό πουλί)



Καλλιπάτειρα



Τέθριππο



Σπάρτακος



Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία (στάδιο)



Αρχαία Ολυμπία (στάδιο)



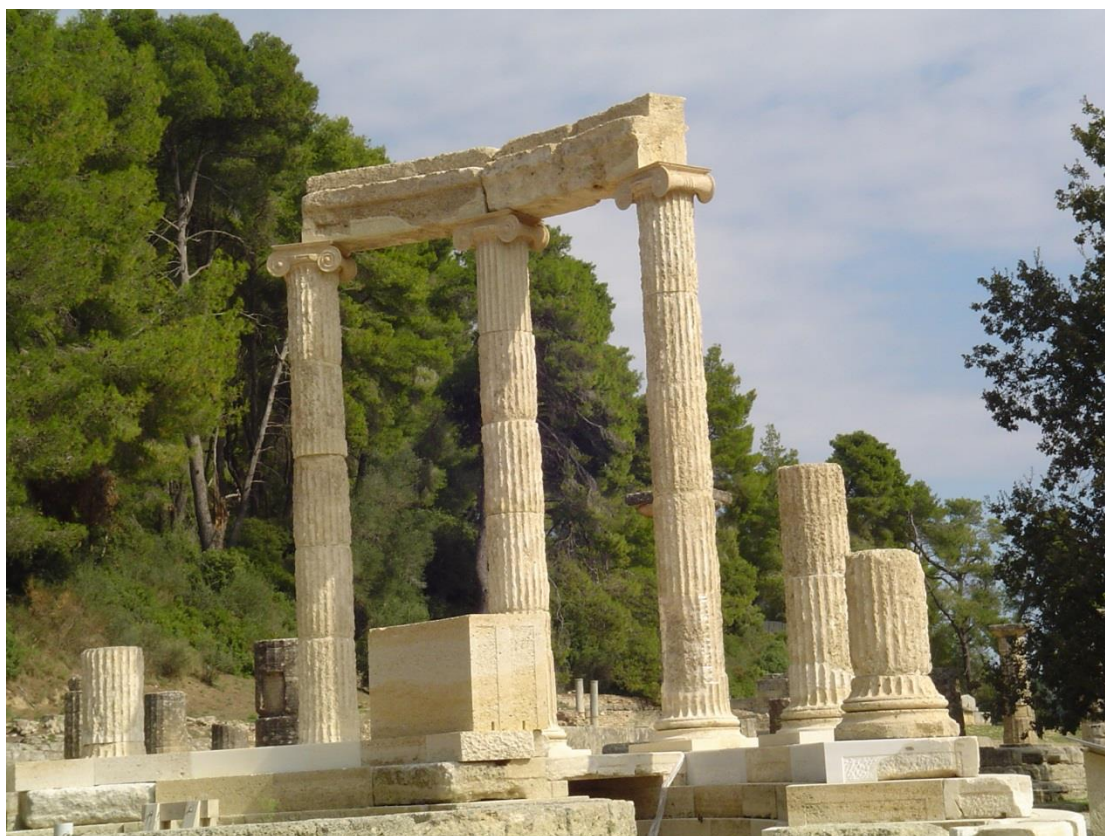
Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία(Ζάνες)



Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία



Αρχαία Ολυμπία



Ολυμπιακοί Αγώνες 2004 - Αρχαία Ολυμπία











Βαλβίδα Σφαιροβολίας - Ολυμπιακοί Αγώνες 2004 - Αρχαία Ολυμπία



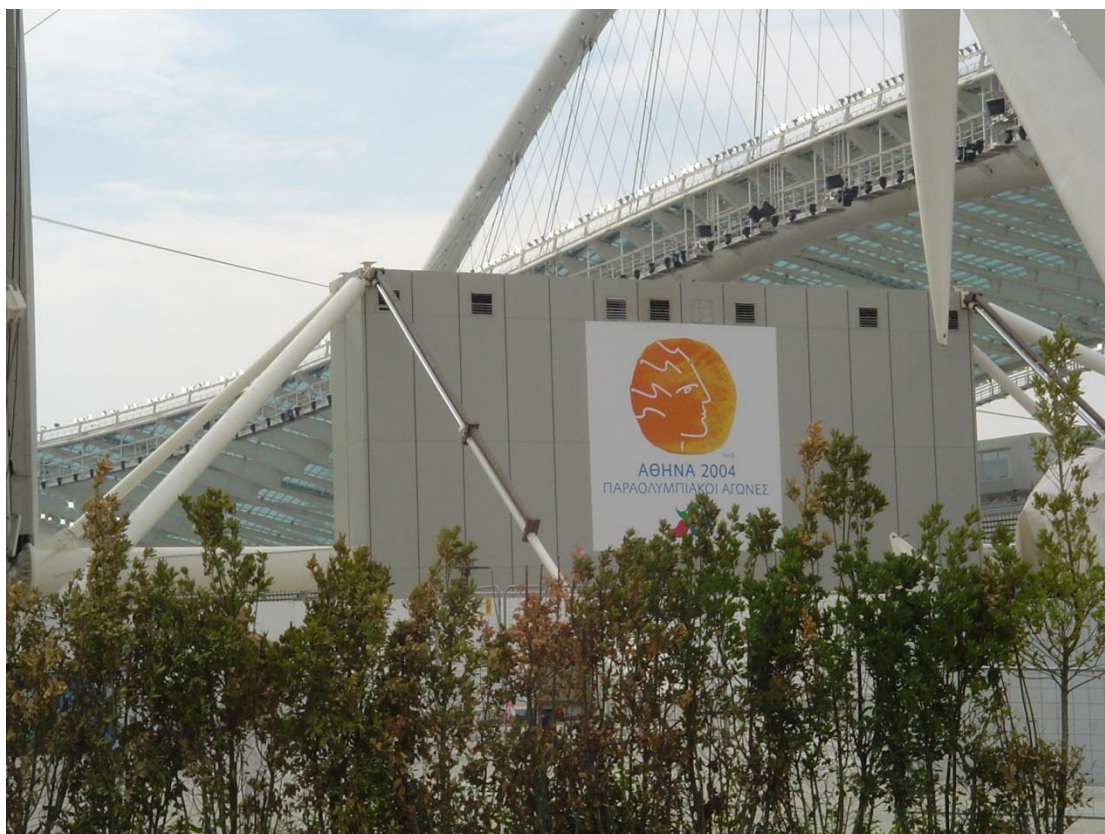
Ολυμπιακοί Αγώνες 2004 - Αρχαία Ολυμπία (Ουκρανή νικήτρια που βρέθηκε ντοπαρισμένη)



Ολυμπιακή Ακαδημία (Εκδρομή Σχολείου)

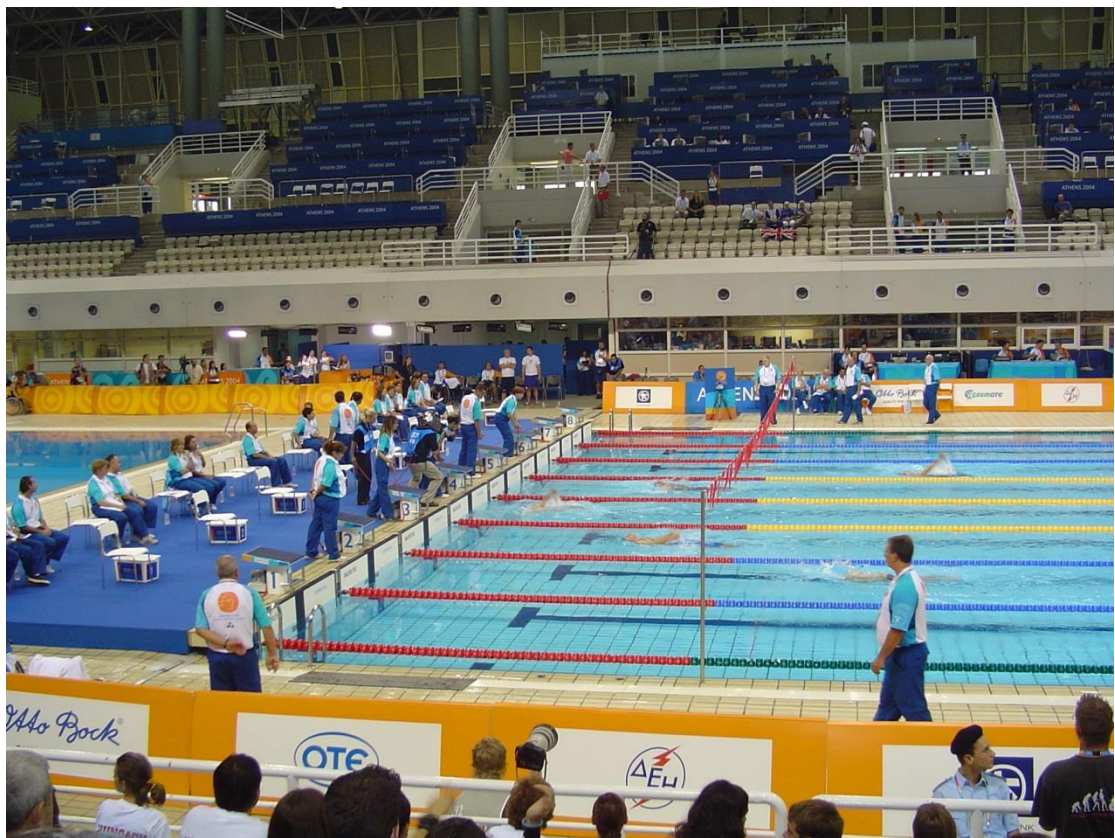


Αθήνα



Αθήνα - Παραολυμπιακοί Αγώνες 2004







Επίσκεψη με το σχολείο στους αγώνες

Παράρτημα: ταξινόμηση μαθησιακών δραστηριοτήτων

Μαθησιακό πλαίσιο		Εργασίες		Εργαλεία και πηγές	
Μαθησιακοί στόχοι	Διδακτικές προσεγγίσεις	Τύπος	Τεχνική	Εργαλεία	Πηγές
Γνωστικοί	Συμπεριφορισμός	Λήψη πληροφοριών	Λήψη πληροφοριών	Υλικό	Μαθησιακές πηγές
Επίπεδο 1: Απομνημόνευση	Προγραμματισμένα διδασκαλία	Ακούω	Σκανάρισμα	Υπολογιστής	Πείραμα
Θυμάμαι	Εξάσκηση & πρακτική	Διαβάζω	Κριτική ανάγνωση	Ακουστικά	Προσομοίωση
Ονομάζω		Βλέπω	Τεχνική ανάγνωση	Εξοπλισμός εργαστηρίου	Ανοικτή δραστηριότητα
Περιγράφω			Λήψη σημειώσεων	PDA	Διερευνητική δραστηριότητα
Αφηγούμαι	Γνωστικές προσεγγίσεις	Διαχείριση πληροφοριών	Υπογράμμιση σχετικών πληροφοριών	Tablet / iPad	Project
Ορίζω		Αναλύω		Προβολέας	Παιχνίδι ρόλων
Απαριθμώ	Μετωπική διδασκαλία	Ταξινομώ	Διαχείριση πληροφοριών	Recorders	Σχέδιο μαθήματος
Καταγράφω	Συνεργατική μάθηση	Συλλέγω	Ιδεοθύελλα	Ειδικός εξοπλισμός	Εκπαιδευτική διαδρομή
	Διερευνητική μάθηση	Χειρίζομαι	Εννοιολογική χαρτογράφηση	Video	Σειρά μαθημάτων
Επίπεδο 2: Κατανόηση	Επίλυση προβλήματος		Σταυρόλεξα	Κάμερες	Εκπαιδευτικό παιχνίδι
Κρίνω			Ορισμοί	Διαδραστικός πίνακας	Εξάσκηση και πρακτική
Εξηγώ	Αλληλοδιδασκαλία	Επικοινωνία	Αναζήτηση στο δίκτυο		Άσκηση
Ταξινομώ		Κριτικάρω		Λογισμικό	Αξιολόγηση
Διατυπώνω συλλογισμούς	Επικοινωνιακός	Έρχομαι σε αντιπαράθεση		Εργαλεία παραγωγικότητας	Μελέτη περίπτωσης
Δίνω παραδείγματα	Γνωστική μαθητεία	Συζητώ	Επικοινωνία	Κειμενογράφος	Επίδειξη
Κάνω περίληψη	Σωκρατική διδασκαλία	Παρουσιάζω	Ιδεοθύελλα	Λογισμικό παρουσίασης	Παρουσίαση
Συνοψίζω	Βιωματική μάθηση		Συντονισμένος συλλογισμός	Εργαλεία αναζήτησης πληροφορίας	Διάλεξη
Καταλαβαίνω	Έρευνα δράσης	Παραγωγή	Επιχειρηματολόγηση	Βιβλιοθήκες	Μαθησιακό σενάριο
			Καθοδήγηση	Μηχανές αναζήτησης	Εφαρμογή
Επίπεδο 3:		Μοντελοποιώ	Αντιπαράθεση/συζή	Φυλλομετρητές ισ	Εργαλείο
					Λεξικό
					Οδηγός

Εφαρμογή	Κοινότητες πρακτικής	ώ	τηση	τού	Βιβλίο μαθήματος
Αξιοποιώ	Μάθηση βασισμένη στη σχεδίαση	Συνθέτω	Μέθοδος γυάλα	Διαδικτυακές βάσεις δεδομένων	Αναφορά
Λύνω (ένα πρόβλημα)		Δημιουργώ	Δραστηριότητες γνωριμίας	Ιστοεξερευνήσεις	Broadcast
Δραματοποιώ		Ζωγραφίζω	Συνέντευξη	Βασικά εργαλεία επικοινωνίας	Ιστοσελίδα
Γενικεύω		Παράγω	Διαπραγματέυση	Email	Ιστολόγιο
Επιδεικνύω		Γράφω	Επιτόπου αναζήτηση	Instant messaging	Wiki
Κάνω χρήση		Βιώμα	Διάλογος σε ζευγάρια	Video conferencing	Κοινωνικά δίκτυα
Εφαρμόζω		Εφαρμόζω	Συζήτηση στην ολομέλεια	Chat	Άλλα
Επεκτείνω		Βιώνω	Αμοιβαία ανταλλαγή	Πίνακες συζητήσεων	Μαθησιακοί πόροι
Ελέγχω		Ανακαλύπτω	Ερωταποκρίσεις	Τυποποιημένο λογισμικό	Ήχοι
Επίπεδο 4: Ανάλυση		Διερευνώ	Παροχή βοήθειας	Tutorials	Εικόνες
Αντιπαραβάλλω		Μιμούμαι	Σύντομη απάντηση	Εξάσκησης και πρακτικής	Κείμενα
Συσχετίζω		Κάνω πρακτική	Χιονοστιβάδα	Εφαρμογές υπολογιστή	Βίντεο
Κατηγοριοποιώ			Δομημένη αντιπαράθεση	Παιχνίδια	Αναπαράσταση δεδομένων (γραφήματα/πίνακες/διαγράμματα)
Διακρίνω			Παραγωγή	Πρόγραμμα για ήχο, κείμενο ή βίντεο	Τύποι μέσων
Κάνω διάγραμμα			Μοντελοποίηση	Εργαλεία πολυμέσων	Εφαρμογή
Διασαφηνίζω			Τεχνούργημα	Εργαλεία γραφικών	Έγγραφο/xls
Αποσυνθέτω			Ανάθεση εργασίας	Συγκεκριμένα νοητικά εργαλεία	Powerpoint
Συγκρίνω			Αναφορά βιβλίου	Οπτικοποίησης	Flash/video/animation
Επίπεδο 5: Σύνθεση			Διατριβή	Λογιστικά φύλλα	Ήχος
Οργανώνω			Εξάσκηση και πρακτική	Στατιστικά πακέτα	Εικόνα
Προβλέπω			Δοκίμιο	Λογισμικό μοντελοποίησης	Κείμενο
Συνθέτω			Άσκηση	Προσομοιώσεις	Video
Συνδυάζω			Δημοσιογραφία	Εννοιολογικής	Άλλο
Σκέφτομαι δημιουργικά			Επισκόπηση		

Επινοώ			βιβλιογραφίας	χαρτογράφησης	
Αναπαριστώ			Ερώτηση πολλαπλών επιλογών	Εργαλεία τύπου Web 2.0	
Μοντελοποιώ				Wikis	
Γενικεύω			Φάκελος μαθητή	Ιστολόγια	
			Παρουσίαση	Podcasts	
Επίπεδο 6: Αξιολόγηση			Προϊόν	Rss feeds	
Σκέφτομαι κριτικά			Παζλ	Κοινωνικά δίκτυα	
Εκτιμώ			Αναφορά/δημοσίευση	3D εικονικά περιβάλλοντα	
Ιεραρχώ			Τεστ	Εργαλεία διαχείρισης μάθησης	
Εξετάζω			Ψηφοφορία/Γκάλοπ	Project manager	
Επαληθεύω				Ηλεκτρονικοί φάκελοι μαθητών	
Επικυρώνω			Βίωμα	Εργαλεία για σχέδια μαθημάτων	
Ερμηνεύω			Μελέτη περίπτωσης	Εργαλεία η- αξιολόγησης	
Συμπεραίνω			Πείραμα	Εργαλεία συγγραφής	
Συναιθηματικός			Μελέτη πεδίου	Συστήματα διαχείρισης μάθησης	
Δίνω προσοχή			Παιχνίδι	Τεχνολογίες (α)- σύγχρονης η- μάθησης	
Ανταποκρίνομαι και συμμετέχω			Παιχνίδι ρόλων	Διαδραστικά εργαλεία	
Οργανώνω αξίες			Κυνήγι θησαυρού	Εικονικά περιβάλλοντα μάθησης	
Οργανώνω προτεραιότητες			Προσομοίωση		
Εσωτερικοποιώ ένα σύστημα αξιών					
Ψυχοκινητικός					
Μιμούμαι και δοκιμάζω					
Διακρίνω μη- προφορικούς κώδικες					

επικοινωνίας					
Εκτελώ κινήσεις με αυτοπεποίθηση					
Εκτελώ κινήσεις με ακρίβεια					
Προσαρμόζομαι					
Χρησιμοποιώ ανωτέρου επιπέδου δεξιότητες δημιουργικά					