

Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο!!!

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Διαθεματική Ομάδα

Δημιουργός Σεναρίου: ΧΑΡΑΛΑΜΠΙΑ ΠΙΚΕΑ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο!!!**».

Δημιουργήθηκε στις **07/12/2015 - 18:04** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/11758>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει
- 5η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Διαθεματική Ομάδα (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Η επιτακτική ανάγκη για την αντιμετώπιση συχνών καταστάσεων που αντιμετωπίζουμε ως καθηγητές Φυσικής Αγωγής στο μάθημά μας, όπως φαινόμενα σωματικής ή λεκτικής επιθετικότητας, αδυναμία ή άρνηση για αποδοχή και τήρηση των κανόνων του παιχνιδιού, δυσκολία πολλών μαθητών στη συναισθηματική διαχείριση της ήττας, ημιμάθεια των βασικών αξιών που διέπουν κάθε αθλητική δραστηριότητα αλλά και τη ζωή γενικότερα.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Στόχος του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να παρουσιάσει το σχεδιασμό, την υλοποίηση και τα αποτελέσματα ενός καινοτόμου δικτύου με θέμα τον αθλητισμό και τη βία στα γήπεδα, που υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2014 - 2015 σε δυο δημοτικά σχολεία της πόλης του Πύργου. Οι μαθητές των σχολείων είχαν την ευκαιρία να προσεγγίσουν τόσο τις αξίες του αθλητισμού όσο και την παθογένεια της βίας στα γήπεδα μέσα από τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες: του αθλητή, του δημοσιογράφου και του αστυνομικού. Στη συνέχεια μέσω της διαθεματικότητας διαμόρφωσαν τον δικό τους πρότυπο φίλαθλο και τον ανέδειξαν μέσα από εικαστικές δημιουργίες, κόμικς, φωτο-ιστορίες, βιντεοκλίπ. Η εργασία μας φιλοδοξεί να παρουσιάσει μια νέα προσέγγιση για την αθλητική διαπαιδαγώγηση των μαθητών, η οποία αξιοποιεί τις αρχές της ενσυναίσθησης και του κοινωνικού γραμματισμού και στηρίζεται στην επιστήμη της Κοινωνιολογίας του Αθλητισμού που βασίζεται σε εμπειρικά δεδομένα και σε μεθοδολογικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται γενικότερα από τις κοινωνικές επιστήμες.

Διδακτικοί Στόχοι

- 1. Να κατανοήσουν το «Ευ» του Αθλητισμού
- 2. Να κατανοήσουν την έννοια του φιλαθλητισμού και τη διαφορά μεταξύ φιλάθλου και οπαδού.
- 3. Να διευρύνουν τη γνώση τους και να κατανοήσουν ουσιαστικά τι σημαίνει «αγαπώ τον Αθλητισμό».
- 4. Να συνειδητοποιήσουν ότι οι αρχές του «ευ αγωνίζεσθαι» συντελούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη
- 5. Να οδηγηθούν σε αλλαγή στάσεων και να εφαρμόζουν συμπεριφορά τίμιου παιχνιδιού

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Αθλητική Παιδεία
- Τίμιο Παιχνίδι
- Κοινωνικός Γραμματισμός

Υλικοτεχνική υποδομή

Υπολογιστές, Αθλητικό υλικό, Γραφική ύλη

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Πικέα Χαραλαμπία (Φυσικής Αγωγής) & Πλακούδα Κωνσταντίνα (Φυσικής Αγωγής)

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

9-12

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Θεωρητικό υπόβαθρο με έρευνα και συζήτηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Θεωρητικό υπόβαθρο
2. Θεωρητικό υπόβαθρο
3. Θεωρητικό υπόβαθρο
4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο
5. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο
6. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο

2η Φάση: Καλλιτεχνικές Δημιουργίες - Μασκότ

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα εικαστικών

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Εικαστικές Δημιουργίες
2. Μασκότ
3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Εικαστικές Δημιουργίες

3η Φάση: Συνέντευξη - Αθλοπαιδιές

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αμφιθέατρο - Προαύλιο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Συνέντευξη
2. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Αθλοπαιδιές
3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Συνέντευξη
4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Αθλοπαιδιές

4η Φάση: Ηλεκτρονικό κόμικ & Φωτο-ιστορίες

Χρονική Διάρκεια: 360λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Πληροφορικής - Αίθουσα Θεατρικής Αγωγής - Προαύλιο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικς
2. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο - ιστορίες
3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικ "Κερδίζεις-Χάνεις"
4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικ 2 "Ο Φιλαθλίξ και το μαγικό φίλτρο"
5. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο-ιστορία 1 "Η Fairplay στην πρώτη θέση"
6. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο-ιστορία 2 "Νίκη ή τίμιο παιχνίδι;"

5η Φάση: Δημιουργία βιντεοκλίπ κατά της βίας.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Προαύλιο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο "Βίντεο κλιπ κατά της βίας"

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Θεωρητικό υπόβαθρο με έρευνα και συζήτηση

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα

Στην πρώτη φάση του προγράμματος στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής, με αφετηρία το κεφάλαιο 9 του βιβλίου της Φυσικής Αγωγής της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης δημοτικού σχολείου για τη σωστή αθλητική συμπεριφορά, δημιουργήθηκε το θεωρητικό υπόβαθρο με έρευνα και συζήτηση. Οι μαθητές μας, ομαδοσυνεργατικά, με καταγισμό ιδεών, χρήση του διαδικτύου και τη μέθοδο Project προσέγγισαν θεωρητικά τις βασικές αρχές και αξίες που διέπουν τον Αθλητισμό. Έμαθαν τι είναι το αθλητικό ιδεώδες, ποια είναι τα χαρακτηριστικά του «ευ» στον Αθλητισμό, ποια είναι η διαφορά του φιλάθλου από τον οπαδό και τι σημαίνει τίμιο παιχνίδι (fair play).

Φύλλα εργασίας:

1. Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11771>

2. Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11773>

3. Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11774>

4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11797>

5. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11798>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

6. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Θεωρητικό υπόβαθρο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1328#11799>

2η Φάση: Καλλιτεχνικές Δημιουργίες - Μασκότ

Χρονική Διάρκεια: 90λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα εικαστικών

Στη δεύτερη φάση ζητήθηκε από τους μαθητές να φτιάξουν ομάδες και όλα όσα είχαν μάθει ως εκείνη την στιγμή να τα εκφράσουν με ζωγραφίες, κατασκευές, ποιήματα, τραγούδια και κάθε είδους καλλιτεχνική δημιουργία. Στη συνέχεια με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών των Εικαστικών δημιούργησαν την μασκότ του προγράμματος, τον «Φιλαθλίξ», ο οποίος πήρε μορφή από τις ιδέες των μαθητών

Φύλλα εργασίας:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Εικαστικές Δημιουργίες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1329#11763>

Διευκρίνιση: Σύντομο βίντεο με εικαστικές δημιουργίες των μαθητών

2. Μασκότ

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1329#11765>

Διευκρίνιση: Δημιουργία μασκότ από τους μαθητές

3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Εικαστικές Δημιουργίες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1329#11786>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

3η Φάση: Συνέντευξη - Αθλοπαιδιές

Χρονική Διάρκεια: 180λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αμφιθέατρο - Προαύλιο

Στην τρίτη φάση οι μαθητές ανέλαβαν το ρόλο του δημοσιογράφου και με καλεσμένους έναν αθλητή του μπάσκετ (τοπικής ομάδας), μία αθλητικογράφο (τοπικού τύπου) και έναν αστυνομικό είχαν την ευκαιρία να προσεγγίσουν τόσο τις αξίες του αθλητισμού, όσο και την παθογένεια της βίας στα γήπεδα μέσα από τις τρεις διαφορετικές οπτικές τους γωνίες. Οι μαθητές, πριν την συνέντευξη και σε ομάδες που οι ίδιοι δημιούργησαν, είχαν καταγράψει τις απορίες τους σε ερωτήσεις. Οι τρεις καλεσμένοι, που ο καθένας αντιπροσώπευε μια σημαντική πτυχή του Αθλητισμού, απαντώντας στις ερωτήσεις των μαθητών, που ενδεικτικά αφορούσαν τη φύση ή τις δυσκολίες του επαγγέλματος τους και την άποψή τους για αθλητικά ζητήματα, μοιράστηκαν εμπειρίες, προσωπικά βιώματα, συναισθήματα και έδωσαν το δικό τους στίγμα για την πραγματική αξία αλλά και την αγάπη του ανθρώπου για τον αθλητισμό.

Στην ίδια φάση πραγματοποιήθηκε η δεύτερη δράση που αυτή τη φορά είχε χαρακτήρα αθλητικό. Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να παίξουν παραδοσιακά παιχνίδια, να κάνουν αθλοπαιδιές σε μεικτές ομάδες που δημιουργήθηκαν και να βιώσουν την χαρά του παιχνιδιού που σε καμία στιγμή δεν είχε διαγωνιστικό χαρακτήρα.

Φύλλα εργασίας:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Συνέντευξη

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1330#11777>

Διευκρίνιση: Βίντεο από συνέντευξη που πήραν οι μαθητές σε αθλητή, αθλητικογράφο, αστυνομικό

2. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Αθλοπαιδιές

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1330#11783>

Διευκρίνιση: Βίντεο με τις αθλοπαιδιές των μαθητών

3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Συνέντευξη

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1330#11787>

4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Αθλοπαιδιές

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1330#11788>

4η Φάση: Ηλεκτρονικό κόμικ & Φωτο-ιστορίες

Χρονική Διάρκεια: 360λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα Πληροφορικής - Αίθουσα Θεατρικής Αγωγής - Προαύλιο

Στην τέταρτη φάση οι δράσεις αφορούσαν στη δημιουργία σεναρίων πάνω στις βασικές αξίες του αθλητισμού που έκαναν οι μαθητές στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής. Δύο από τα σενάρια μεταφέρθηκαν σε ιστορίες κόμικς. Το πρώτο έγινε ηλεκτρονικό κόμικ «Κερδίζεις - Χάνεις» με το εργαλείο web 2.0 εργαλείο ToonDoo (www.toondoo.com) στο μάθημα της ΤΠΕ και πραγματοποιήσαν την αξία της συμμετοχής στο παιχνίδι και γενικότερα στον αθλητισμό. Το δεύτερο σενάριο έγινε κόμικ με σκίτσα, «Ο Φιλαθλίξ και το μαγικό φίλτρο», στο μάθημα των Εικαστικών και αφορούσε στην αξία της πραγματικής αγάπης για τον αθλητισμό. Το κόμικ πήρε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή. Και στα δύο κόμικς, στην ηλεκτρονική τους μορφή, οι μαθητές χάρισαν τις φωνές τους στους ήρωες. Επίσης, στις διδακτικές ώρες της Φυσικής Αγωγής, δυο ακόμα σενάρια με θέμα το τίμιο παιχνίδι (fair play), έγιναν φωτο - ιστορίες: «Η fair play στην πρώτη θέση» και «Νίκη ή τίμιο παιχνίδι;». Στις φωτο - ιστορίες αυτές οι μαθητές έγιναν οι ίδιοι πρωταγωνιστές δραματοποιώντας κάθε σκηνή στις οποίες και φωτογραφήθηκαν. Οι φωτο - ιστορίες έγιναν έντυπο αλλά και ηλεκτρονικό περιοδικό με ηχογραφημένους τους διαλόγους.

Φύλλα εργασίας:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικς

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11789>

2. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο - ιστορίες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11790>

3. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικ "Κερδίζεις-Χάνεις"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11792>

Διευκρίνιση: Κόμικ από τους μαθητές για το ευ αγωνίζεσθαι

4. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Κόμικ 2 "Ο Φιλαθλίξ και το μαγικό φίλτρο"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11793>

Διευκρίνιση: Κόμικ από τους μαθητές για το ευ αγωνίζεσθαι

5. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο-ιστορία 1 "Η Fairplay στην πρώτη θέση"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11795>

Διευκρίνιση: Φωτο-περιοδικό από τους μαθητές για το τίμιο παιχνίδι

6. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο - Φωτο-ιστορία 2 "Νίκη ή τίμιο παιχνίδι;"

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1331#11796>

Διευκρίνιση: Φωτο-περιοδικό από τους μαθητές για το τίμιο παιχνίδι

5η Φάση: Δημιουργία βιντεοκλίπ κατά της βίας.

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Προαύλιο

Σε αυτή τη φάση οι μαθητές φωτογραφήθηκαν για την δημιουργία βιντεοκλίπ κατά της βίας.

Φύλλα εργασίας:

1. Ο Φιλαθλίξ πάει γήπεδο "Βίντεο κλιπ κατά της βίας"

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/11758/1332#11794>

Διευκρίνιση: Βίντεο από τους μαθητές κατά της βίας

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.