

Η Ρίψη "ο βασιλιάς" των κινητικών δεξιοτήτων

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Προσχολική Παιδαγωγική

Δημιουργός Σεναρίου: Αθηνά Ρούπα (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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Η Ρίψη "ο βασιλιάς" των κινητικών δεξιοτήτων**».

Δημιουργήθηκε στις **09/05/2015 - 19:15** 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/18760>

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: [agonismata stin arhaia epohi.pdf](#)
- 2η Φάση: [eikones ekpaideytikis paremvasis1.pdf](#)
- 3η Φάση: [eikones ekpaideytikis paremvasis2.pdf](#) , [ayto-axiologisi ripsi.pdf](#)
- 4η Φάση: [parartima tgmd test of gross motor development 2000 ypotest eleghoy antikeimenon.pdf](#)

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

Προσχολική Παιδαγωγική (Προσχολική)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι θεμελιώδεις κινητικές δεξιότητες συνιστούν ένα βασικό είδος δεξιοτήτων για το αναπτυσσόμενο άτομο καθώς αποτελούν τη βάση επί της οποίας θα στηριχθεί όλη η μετέπειτα εξέλιξη του συνόλου της προσωπικότητάς του. Οι βασικές κινητικές δεξιότητες χειρισμού αντικειμένων είναι ένα μόνο μέρος των θεμελιωδών κινητικών δεξιοτήτων και είναι σημαντικές διότι, μεταξύ των άλλων, διαμορφώνουν την κινητική βάση για συμμετοχή και επιτυχία σε κάθε είδος φυσικής δραστηριότητας και αθλητικής δεξιότητας στα χρόνια της εφηβείας και της ενήλικης ζωής. Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με την ανάπτυξη της βασικής κινητικής δεξιότητας χειρισμού αντικειμένων ρίψη.

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 περιεχομένου

Για την ανάπτυξη της βασικής κινητικής δεξιοτήτας χειρισμού αντικειμένων ρίψη, των μαθητών-τριών της προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, σχεδιάστηκε ένα σενάριο διδασκαλίας. Σκοπός του σεναρίου ήταν να αναπτύξουν οι μικροί μαθητές μία από τις βασικές κινητικές δεξιότητες, τη ρίψη και να γνωρίσουν κατά τη διδασκαλία της, στοιχεία από την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων εστιάζοντας στο αγώνισμα της ρίψης, ένα άθλημα από τα αρχαία Ολυμπιακά Αγώνισμα το οποίο αποτελούσε μέρος του πεντάθλου. Η εκπαιδευτική παρέμβαση ξεκινά με την αφορμή στους αρχαίους ολυμπιακούς Αγώνες. Γίνεται προβολή σύντομης ταινίας (8 λεπτά) "Μια αρχαία Ολυμπιακή Διοργάνωση" με κινούμενα σχέδια βασισμένη στο παραμύθι "Η Δέσποινα και το περιστέρι" (Τριβιζάς, 2001). Μετά από σύντομη συζήτηση ακολουθεί βιωματική προσέγγιση με τρέξιμο και ρίψη αντικειμένου στην αυλή, όπου ακολουθεί στεφάνωμα των μαθητών-τριων με στεφανάκια ελιάς.

Η ανάπτυξη της κινητικής δεξιότητας ρίψη γίνεται με την εφαρμογή προγράμματος τριών παρεμβάσεων, διάρκειας 45 λεπτών κάθε μία έχοντας αφιερώσει και δύο ώρες διδασκαλίας για αξιολόγηση(προαιρετικά)^[2] της δεξιότητας ως αρχική μέτρηση και τελική μέτρηση αντίστοιχα προκειμένου να έχουμε και μετρήσιμα αποτελέσματα.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται αναλυτικά ο σχεδιασμός του παρεμβατικού προγράμματος, τα περιεχόμενα και η εφαρμογή του.

Περιεχόμενα προγράμματος παρέμβασης

Το πρόγραμμα παρέμβασης της παρούσας έρευνας συνίσταται στην εφαρμογή 3 προσχεδιασμένων ωριαίων μαθημάτων, για το νηπιαγωγείο και την Α΄ δημοτικού. Η βασική δομή του κάθε μαθήματος ήταν τριμερής. Το πρώτο μέρος του κάθε μαθήματος περιελάμβανε ασκήσεις προθέρμανσης έτσι ώστε τα παιδιά να μπορέσουν να εγκλιματιστούν στις, από άποψη φυσιολογίας, απαιτήσεις των κινητικών ασκήσεων και παιχνιδιών του κυρίως μέρους κάθε μαθήματος. Ακολουθούσε μια σύντομη αναφορά της ύλης από το προηγούμενο μάθημα καθώς και εισαγωγή στην ύλη του τρέχοντος μαθήματος. Το δεύτερο μέρος του κάθε μαθήματος- κύριο μέρος- ξεκινούσε με την επίδειξη της δεξιότητας που έπρεπε να διδαχθεί και εν συνεχεία ακολουθούσαν σχετικές ασκήσεις και παιγνιώδους μορφής δραστηριότητες οι οποίες αυτονόητα περιελάμβαναν την εκάστοτε υπό διδασκαλία δεξιότητα. Το τρίτο και τελευταίο μέρος περιελάμβανε ένα είδος αξιολόγησης της προόδου τους ως προς την ποιοτική εκτέλεση των δεξιοτήτων αλλά και της κατανόησή τους. Σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος όπου ήταν εφικτό δίνονταν πληροφορίες σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Στα plána των μαθημάτων υπήρχαν εικόνες με τη σχηματική διάταξη των μαθητών στο γενικό χώρο του μαθήματος, που φροντίσαμε να δημιουργήσουμε με τη χρήση του ειδικού προγράμματος easy Sports-Graphics BALLSPORTS 1.0^[3] (Schreiner, Becker-Richter, Schreiner, & Becker, 2010). Επίσης στο τέλος του κάθε plάνου

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.

μαθήματος αναφέρονταν συνοπτικά τα όργανα και τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν, η προσδοκώμενη μάθηση, και κάποιες ενδεικτικές συμβουλές διδασκαλίας.

Στα μαθήματα που αφορούσαν στη ρίψη περιέχονταν δραστηριότητες που εστίαζαν αρχικά στη ρίψη από απόσταση και μετά στη ρίψη για ακρίβεια. Οι ασκήσεις που περιλαμβάνονταν στις δραστηριότητες αυτές ήταν διαφορετικών επιπέδων και απαιτήσεων, για παράδειγμα ρίψεις από διαφορετικές αποστάσεις. Η έμφαση δόθηκε στην απόσταση, στην ταχύτητα και τέλος στην ακρίβεια της ρίψης.

Βασικό χαρακτηριστικό των μαθημάτων του παρεμβατικού προγράμματος της παρούσας εργασίας ήταν ότι:

(α) παρείχαν πολλές ευκαιρίες στα παιδιά για εξάσκηση τους πάνω στις υπό εξέταση δεξιότητες- προκειμένου να αποκτήσουν το ώριμο μοντέλο κίνησης

(β) λάμβαναν υπόψη του τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και το επίπεδο των ικανοτήτων τους

(γ) η διαδικασία εκμάθησης των κινητικών δεξιοτήτων ήταν σταδιακή και με κατεύθυνση από το γενικό στο μερικό και από το ευκολότερο στο δυσκολότερο και

(δ) το υλικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν ποικίλο και περιελάμβανε μπάλες διαφορετικών μεγεθών και χρωμάτων, μπαλόνια, σακουλάκια στεφάνια κλπ.

Τέλος τα επιμέρους μαθήματα ήταν κατανομημένα στους διάφορους χώρους του σχολείου εσωτερικούς ή εξωτερικούς.

Η Μουσική του προγράμματος

Στα μαθήματα όπου ο γενικός χώρος μαθήματος το επέτρεπε χρησιμοποιήθηκε μουσική συνοδεία κατά την διάρκεια της διδασκαλίας.

Η άποψη, για τη σπουδαιότητα μιας αγωγής που θα φέρει το νεαρό άνθρωπο σε επαφή με τον κόσμο «του Ωραίου, του Μεγάλου και του αληθινού» έχει τονιστεί από τον Πλάτωνα ως τον Jacques-Emile Dalcroze, τον Karl Orff και πολλούς μεγάλους παιδαγωγούς. Ο Ράτσικας & Ζιάκας, (2011) μετά από διερεύνηση, καταδεικνύουν την αναγκαιότητα της διατήρησης του Ωραίου ως υπέρτατου αγαθού της τέχνης και ο Χαραλάμπους (2004: 15) προτείνει, μεταξύ άλλων, «τη μουσική, τα μικρά παιδιά ας μην την «αγγίξουν». Στην αρχή ας την «αισθανθούν», ας τη «μυρίσουν». Και μόνο το «άρωμά» της είναι αρκετό να τα κινητοποιήσει, να τα κάνει να νιώσουν ευφορία και πληρότητα».

Η μουσική στην προσχολική και στην πρώιμη σχολική ηλικία συμβάλλει, όπως έχει ήδη τονισθεί, στην καλλιέργεια της αισθητικής αντίληψης του παιδιού (Χαραλάμπους, 2004), στην ψυχοκινητική και συναισθηματική ανάπτυξή του (Tsarakidou, Zachoroulou, & Zografou, 2001) και στην απόκτηση κινητικών

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.

δεξιοτήτων (Ρούπα, 2013), δημιουργώντας ένα ευχάριστο περιβάλλον μάθησης (Karageorgis & Terry, 1997). Για το λόγο αυτό, η επιλογή της κατάλληλης μουσικής που συνοδεύει το παρεμβατικό μας πρόγραμμα, δεν μπορεί να είναι τυχαία. Αντίθετα, πρέπει να συνάδει με τα είδη των ασκήσεων που αυτό περιέχει και τους εκάστοτε σκοπούς του, αλλά και να μπορεί να κινητοποιεί τα παιδιά προς την εκμάθηση και αρμονική επιτέλεση της κίνησης.

Έτσι, προσπαθώντας, με βάση τα παραπάνω, να βρούμε ρυθμικά ζωντανά μουσικά δημιουργήματα που θα μπορούσαν να επηρεάσουν και να αγγίξουν τις αισθήσεις των μικρών παιδιών δίνοντάς τους το ερέθισμα για αρμονική κίνηση. Η μουσική, προκειμένου να προσελκύσει το ενδιαφέρον των παιδιών και να τα κινητοποιήσει κινητικά, δεν είναι απαραίτητο να είναι μόνο ήπια, απαλή και ήρεμη ή μόνο ζωντανή και γρήγορη· αντίθετα, τα ποικίλα ρυθμικά σχήματα και οι ρυθμικές μεταπτώσεις μπορούν να λειτουργήσουν κάλλιστα προς τον επιδιωκόμενο σκοπό μας (Χαραλάμπους, 2004).

Η μουσική που νιώσαμε ότι ικανοποιεί τις ως άνω προϋποθέσεις ήταν η κλασική μουσική. Μουσικά έργα τέχνης με ζωηρό και χαρούμενο ρυθμό που έχουν αντέξει στη φθορά του χρόνου, υποστηρίζουν την διαχρονική τους αξία και μοναδικότητά τους, και είναι ικανά, κατά την ακρόασή τους, να διεγείρουν το συναίσθημα την φαντασία και την αυτενέργεια του ατόμου. Δημιουργήματα τέχνης που θα φέρουν το παιδί σε επαφή με τον κόσμο των ήχων και αισθητικών μορφών.

Τα κομμάτια που επιλέχθηκαν για την παρούσα έρευνα, καλύπτουν σχεδόν όλο το φάσμα της κλασικής μουσικής. Καλύπτουν την περίοδο της κλασικορομαντικής εποχής από το 1750 έως το 1900 περίπου. Είναι μουσικά διαχρονικά δημιουργήματα που απεικονίζουν τη ζωή του ανθρώπου στο πέρασμα των αιώνων και αναφέρονται στη φύση, στα βιώματα, στα συναισθήματα, στον τρόπο ζωής, στην εξέλιξη της ιστορίας γενικότερα. Στο πέρασμα του χρόνου ορίζουν την αλληλεπίδραση και τη συνάφεια των μουσικών περιόδων και των συνθετών που επιλέχθηκαν για τις ανάγκες της εργασίας μας.

Πιο συγκεκριμένα επιλέξαμε δημιουργίες των (α) Antonio Vivaldi, (β) Μπαχ, (γ) Mozart, (δ) Johann Strauss, (ε) D Scostakovich, (στ) Korsakov, (ζ) Rossini, (η) Chatschaturian, (θ) Offenbach και (ι) J P. Sousa.

Το μέτρο των μουσικών κομματιών

Τα μουσικά κομμάτια που χρησιμοποιήθηκαν είναι τριών ειδών, ως προς το μέτρο:

(α) σε μέτρο 2/4 (*The Flight of the bumblebee*- ιντερλούδιο από την όπερα : *Ο θρύλος του Τσάρου Σαλτάν* του Rimsky Korsakov, *All Turka* από τη σονάτα N11 για πιάνο του W. A. Mozart, *Manhattan Beach* του J P. Sousa, *Tritsch Polka* πόλκα- έργο αριθμός 214- του Johann Strauss, *La danca Tarantella Napoleta* του Rossini και *Guillame Tell*, Οβερτούρα από την ομώνυμη όπερα του Rossini),

(β) σε μέτρο 3/4 (*Schonen Blaven Donan* op. 314 του J. Strauss, *Vals Maskarada* του Chatschaturjan, *Champagne*

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.

polka, έργο 211 Johann. Strauss, *Vals Suite N2* του Scostakovich, *Schonen Blaven Donan* op 314 του J. Strauss) και

(γ) σε μέτρο 4/4 (*Can-Can* από την όπερα *Orpheus in the Underworld* του J. Offenbach, *Radetzy Marsch* του Johann Straus και *The Spring* από *The Four Seasons*, 1ο μέρος, του A. Vivaldi.).

Με βάση την παραπάνω εκπαιδευτική παρέμβαση αναμένουμε μαθησιακά αποτελέσματα :

α) σχετικά με την ανάπτυξη και την ορθή εκτέλεση της αδρής κινητικής δεξιότητας της ρίψης. Περιμένουμε ότι θα υποβοηθήσει τα παιδιά του εν λόγω ηλικιακού φάσματος να μάθουν και να εκτελέσουν ποιοτικότερα και αποτελεσματικότερα την προαναφερθείσα δεξιότητα

β) μέσα από τις συχνές αναφορές-προσέγγιση περιμένουμε να κρατήσουν πολλές πληροφορίες σχετικά με τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες

γ) απόκτηση θετικής στάσης για την Φυσική δραστηριότητα και ένα υγιεινό τρόπο ζωής και τέλος

δ) απόκτηση ακαδημαϊκών γνώσεων μέσα από παιγνιώδεις μορφές μάθησης.

Ο σχεδιασμός του παρεμβατικού προγράμματος

Για το σχεδιασμό του προγράμματος λάβαμε υπόψη μας τα στάδια απόκτησης των κινητικών δεξιοτήτων (Δέρρη, 2007; Gallahue, 2002; Graham, Hot/Hale, & Parker, 1993) με στόχο να έχουμε ένα αναπτυξιακό πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις μαθησιακές ανάγκες που αφορούν την προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία (Αυγερινός, 2011). Σκοπός μας είναι η ανάπτυξη της κινητικής δεξιότητας χειρισμού αντικειμένων και η ικανοποιητική εκτέλεση της. Και αφορά σε μία από τις αδρές κινήσεις του σώματος, στις οποίες μεταδίδεται ή λαμβάνεται δύναμη από αντικείμενα (Gallahue & Ozmun, 1995). Η ρίψη, η υποδοχή, το κλότσημα, η ντρίμπλα, το κτύπημα της μπάλας και το κύλισμα, αποτελούν τις βασικές κινητικές δεξιότητες χειρισμού.

Σχεδιάσαμε ένα αναπτυξιακό πρόγραμμα με στόχο να αναπτύξουν οι μαθητές-τριες την παραπάνω δεξιότητα, ενσωματώνοντας τις κινητικές έννοιες του χώρου (γενικός χώρος, προσωπικός χώρος, κατευθύνσεις, επίπεδα, τροχιές και προεκτάσεις), τις κινητικές έννοιες της προσπάθειας (χρόνος, δύναμη και ροή), τις κινητικές έννοιες των σχέσεων (με τα μέρη του σώματος σχήματα, τη βάση στήριξης, με αντικείμενα ή άτομα). Εστίασαμε στην σημασία της αλληλουχίας των δεξιοτήτων (Gallahue, 2002), και σε μια προβλέψιμη σειρά μάθησης (Buschner, 1994), αναγνωρίζοντας ότι κάθε παιδί είναι μοναδικό (Bredenkamp, 1990).

Ακολουθώντας την αρχή της προοδευτικότητας της διδασκαλίας, από τις απλές στις σύνθετες δραστηριότητες, χρησιμοποιήθηκαν μεμονωμένα και κατά περίπτωση στοιχεία από όλες τις μεθόδους διδασκαλίας, αλλά στο μεγαλύτερο μέρος από το περιεχόμενό της εφαρμόστηκαν οι έμμεσες μέθοδοι διδασκαλίας όπως της εξερεύνησης, επίλυσης προβλημάτων και της καθοδηγούμενης ανακάλυψης, καθώς

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.

επίσης και παιχνίδια χαμηλής οργάνωσης (τροποποιημένες συνθήκες παιχνιδιού με στόχο την ποσοτική εκτέλεση – αποτέλεσμα) (Gallahue, 2002; Rink, 2002) που σκοπό έχουν να ενισχύσουν το παρόν επίπεδο της δεξιότητας και να δώσουν τη δυνατότητα στο μικρό μαθητή-τρια να βιώσει τη νίκη μέσα από την επιτυχημένη προσπάθεια. Στα πλαίσια διεξαγωγής των παιχνιδιών προτάθηκαν συνθήκες ανάπτυξης της αυτοπεποίθησης και του θάρρους των παιδιών καθώς επίσης και των κοινωνικών δεξιοτήτων με σκοπό την αποδοχή των άλλων και την αποτελεσματική συνεργασία μεταξύ τους (Αυγερινός, 2011), καθώς «το παιχνίδι είναι ευεργετικό και συντελεί στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού» (Σακελλαρίου & Ρέντζου, 2012). Στο σημείο αυτό δίνονταν η δυνατότητα για αναγνώριση της σημασίας του “ευ αγωνίζεσθαι” (Οργανισμός Διεθνούς Απολυτηρίου, 2003).

Στα αρχικά στάδια της δεξιότητας δουλέψαμε με «κομμάτια» (Buschner, 1994: 25) της κινητικής δεξιότητας και ακολουθώντας την αναπτυξιακή προσέγγιση (Αυγερινός, 2011; Gallahue, 2002; Graham, 1991; Pangrazi, 1999; Ζαχοπούλου, 2007; Zimmer, 2007), δώσαμε έμφαση στην αλληλουχία των δεξιοτήτων. Αρχικά επιμείναμε με βοήθο την ανατροφοδότηση, στην ποιοτική εκτέλεση (τεχνική) των δεξιοτήτων με στόχο σε επόμενο βήμα την εισαγωγή και ποσοτικών στοιχείων που αφορούν κινητικές έννοιες που αναφέραμε σε προηγούμενα κεφάλαια (π.χ. απόσταση, ακρίβεια, ταχύτητα κ.ά.). Χρησιμοποιήθηκαν καρτέλες- σκίτσα, επίδειξης των κινητικών δεξιοτήτων με σκοπό την παροχή της οπτικής περιγραφής της άσκησης προσδιορίζοντας τα πρότυπα της ορθής - αποδεκτής εκτέλεσης (Gallahue, 2002, σ. 138).

Σύμφωνα με την Nichols (1994), ακολουθήθηκαν τα στάδια που αφορούν τη διαδικασία ανάπτυξης των δεξιοτήτων. Στο πρώτο στάδιο που αφορά στην αντίληψη εισάγεται η δεξιότητα με έμφαση σε δυο -τρία σημεία κλειδιά της δεξιότητας, όπου ο μαθητής/τρια κατανοεί γενικά την εκτέλεσή τους και προσπαθεί να την εκτελέσει στο αρχικό στάδιο της δεξιότητας. Παρείχαμε ευκαιρίες για εξάσκηση, οδηγίες και ανάλυση, συγκεκριμένη ανατροφοδότηση, ενθάρρυνση και διδασκαλία με στόχο την απόκτηση του ώριμου σταδίου της δεξιότητας και την απόλαυση της φυσικής δραστηριότητας.

Η εφαρμογή τέτοιων προγραμμάτων στο νηπιαγωγείο και την Α΄ δημοτικού, επιβάλλει την ατομική οργάνωση των μαθητών/τριών ή την οργάνωσή τους σε ζευγάρια, προκειμένου να τα κρατήσουν απασχολημένα με την μέγιστη συμμετοχή και ευκαιρίες για επιτυχία (Buschner, 1994; Gallahue, 2002; Pangrazi, 1999; Σακελλαρίου, 2002). Μια τέτοια οργάνωση υποστηρίζεται από τη χρήση μικρών ατομικών οργάνων αθλητικού εξοπλισμού (μπάλες από διάφορα υλικά και διαφόρων μεγεθών, όπως σπόγγινες, θαλάσσης, πλαστικές μπάλες ποδοσφαίρου ελαφρώς ξεφούσκωτες, μπάλες του τένις, του baseball, μπαλόνια, σακουλάκια, ράβδους, κώνους, μαστούνια baseball, διάφορα μακριά όργανα κλπ.). Η χρήση αυτού του υλικού επιτρέπει την εκτέλεση των δεξιοτήτων σύμφωνα με τον προσωπικό ρυθμό ανάπτυξης κάθε παιδιού, που ευνοείται, εφόσον δεν συγκρίνεται διαρκώς με τα άλλα παιδιά και δεν αισθάνεται να απορρίπτεται από την υπόλοιπη ομάδα. Ακόμα ο χειρισμός αυτού του υλικού από το μικρό παιδί, υποστηρίζει την εκμάθηση κινητικών δεξιοτήτων, όπως οι βασικές κινητικές δεξιότητες χειρισμού αντικειμένων (Gallahue, 2002).

Με βάση τα στοιχεία αυτά σχεδιάσαμε το περιεχόμενο του σεναρίου διδασκαλίας που αφορά την ανάπτυξη της κινητικών δεξιοτήτων χειρισμού ρίψη αντικειμένου.

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.

Η έννοια και η σημασία των βασικών κινητικών δεξιοτήτων

Όπως ήδη αναφέραμε ανωτέρω, οι βασικές κινητικές δεξιότητες αποτελούν το πρώτο είδος ή στάδιο των κινητικών δεξιοτήτων. Ορίζονται δε ως οι λειτουργικές εκείνες δεξιότητες οι οποίες συμβάλλουν στην καθημερινή ενέργεια και δράση του ατόμου και συμβάλλουν στη βελτίωση του βιοτικού επιπέδου της ζωής του αλλά και στην επιθυμία του για δια βίου άσκηση (Panagazi, 1997). Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μια «οργανωμένη σειρά» βασικών κινήσεων στις οποίες συμπεριλαμβάνονται συνδυασμοί «κινητικών μοντέλων»^[1] δύο ή περισσότερων μελών του σώματος» (Gallahue, 2002:30).

Οι βασικές κινητικές δεξιότητες είναι ιδιαίτερα σημαντικές για το αναπτυσσόμενο άτομο (Graham, 1992, 1987) ότι:

- (α) Συνιστούν την βάση, από άποψη κίνησης, για την μετέπειτα ανάπτυξη πιο σύνθετων δεξιοτήτων.
- (β) Η εξάσκησή τους προκαλεί μεγάλη ευχαρίστηση στα παιδιά, υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι είναι ενσωματωμένες σε ένα ελκυστικό και αναπτυξιακά κατάλληλο πρόγραμμα Φυσικής Αγωγής.
- (γ) Όταν τα παιδιά κατακτήσουν αυτές τις δεξιότητες, δεν τις ξεχνούν ποτέ.
- (δ) Συμβάλλουν στην νοητική, ψυχοσυναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.

Είδη βασικών κινητικών δεξιοτήτων

Η σχετική με το θέμα αυτό ελληνική (Δέρρη, 2007;) και διεθνής βιβλιογραφία (Graham et al., 1998) κατατάσσει στην ύπαρξη τριών ειδών βασικών κινητικών δεξιοτήτων:

- (α) Δεξιότητες σταθεροποίησης ή Στατικές Δεξιότητες: Στην κατηγορία αυτή ανήκουν δεξιότητες οι οποίες αποτελούν τη «βάση» για όλες τις άλλες δεξιότητες- μετακίνησης, δηλαδή, και χειρισμού- για τον απλό λόγο ότι δεν υφίσταται κίνηση η οποία να μην απαιτεί ένα «στοιχείο σταθεροποίησης» (Gallahue, 2002:32). Μπορούν να οριστούν ως οι δεξιότητες εκείνες στο πλαίσιο των οποίων το ανθρώπινο σώμα παραμένει μεν σταθερό αλλά κινείται γύρω από τον οριζόντιο ή κάθετο άξονά του. Με άλλα λόγια, το σώμα κινείται αλλά δεν μετακινείται στο χώρο. Επίσης, στην κατηγορία αυτή ανήκουν δεξιότητες που έχουν να κάνουν με την ισορροπία. Έτσι, για παράδειγμα, μια προσποίηση κατά την προσπάθεια αποφυγής μιας μπάλας μπορεί να θεωρηθεί ως ανήκουσα στην κατηγορία των δεξιοτήτων σταθεροποίησης, λόγω της έμφασης που η άσκηση δίνει στην ικανότητας ισορροπίας- δυναμικής ή στατικής^[2]- του ασκουμένου. Στην κατηγορία των σταθεροποιητικών δεξιοτήτων ανήκουν εκτός από την ισορροπία, οι αξονικές κινήσεις όπως για παράδειγμα η (περι)στροφή, η δίπλωση και η διάταση, αλλά και άλλες όπως η μεταφορά, ή ώθηση ή/και η έλξη ενός αντικειμένου (Gallahue, 2002).

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.

(β) Δεξιότητες Μετακίνησης: Στην κατηγορία αυτή ανήκουν δεξιότητες στο πλαίσιο των οποίων το σώμα του ασκούμενου μεταφέρεται, μετακινείται από το ένα σημείο στο άλλο προς κάθε διεύθυνση και φορά- οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια, μπροστά, πίσω ή πλάι. Εδώ ανήκουν κινήσεις, όπως είναι το άλμα, το κουτσό, τα πλάγια βήματα, οι χόπλες, τα συνεχόμενα άλματα και το σκίπινγκ (Gallahue, 2002).

(γ) Δεξιότητες Χειρισμού: Πρόκειται για μια μεγάλη ομάδα δεξιοτήτων η οποία περιλαμβάνει κινήσεις που έχουν να κάνουν με τον τρόπο που μπορεί ένας άνθρωπος να χειριστεί αντικείμενα του περιβάλλοντός του. Οι δεξιότητες χειρισμού διακρίνονται στις «αδρές» δεξιότητες χειρισμού και στις «λεπτές» δεξιότητες χειρισμού (Gallahue, 2002: 34). Στην πρώτη υποκατηγορία περιλαμβάνονται κινήσεις που αφορούν στην παροχή δύναμης σε ένα αντικείμενο ή στην λήψη δύναμης από αυτό η ρίψη, η υποδοχή, το λάκτισμα της μπάλας ή το σταμάτημά της με το πόδι είναι παραδείγματα τέτοιων δεξιοτήτων. Στη δεύτερη υποκατηγορία η έμφαση δίνεται στον κινητικό συντονισμό και έλεγχο και στην ποιοτική εκτέλεση μιας κίνησης, δηλαδή στην ορθότητα και την ακρίβειά της.

Η ως άνω τριμερής διάκριση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων αποτέλεσε έμπνευση των Smith & Smith (1962) και σύμφωνα με τους Burton & Miller, (1989:50) βασίσθηκε στις «γεωμετρικές ιδιότητες» του περιβάλλοντος και στα διάφορα επίπεδα του εγκεφάλου που υποστηρίζουν την κίνηση καθώς και στην «αναπτυξιακή ακολουθία των κινήσεων». Στο πλαίσιο της σχολικής Φυσικής Αγωγής η έμφαση δίνεται περισσότερο στην απόκτηση των βασικών αδρών δεξιοτήτων χειρισμού και για το λόγο αυτό οι εν λόγω δεξιότητες αποτελούν και το αντικείμενο του παρόντος πονήματος. Ως εκ τούτου θα τις εξετάσουμε εκτενέστερα και λεπτομερέστερα στην αμέσως επόμενη ενότητα, αφού πρώτα παρουσιάσουμε κάποια γενικά στοιχεία για την ανάπτυξη και τη διδασκαλία τους. Κατ' αυτό τον τρόπο, θα μπορέσει να γίνει, πιστεύουμε, περισσότερο κατανοητή η διδασκαλία των δεξιοτήτων χειρισμού που έπεται.

Φάσεις Ανάπτυξης των Βασικών Κινητικών Δεξιοτήτων

Η περίοδος που θεωρείται σημαντικότερη- «ιδανική» κατά τον Gallahue (2002:36)- για την ανάπτυξη των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, είναι αυτή των 2-7 ετών (Gallahue, 2002). Αναπτύσσονται δε σταδιακά (Martin & Ellermann, 2001) προοδεύοντας με συνέχεια και συνέπεια από «το αρχικό στο στοιχειώδες και τελικά στο ώριμο στάδιο» (Gallahue, 2002: 36), όπως φαίνεται και σχηματικά στην εικόνα 6, αμέσως πιο κάτω. Ας δούμε εν συντομία τα βασικά στοιχεία αυτών των τριών σταδίων.

Το πρώτο στάδιο ανάπτυξης των βασικών κινητικών δεξιοτήτων είναι το αρχικό. Από αυτό διέρχονται τα παιδιά στην ηλικία των 2-3 ετών και στο πλαίσιο του προβαίνουν στην πρώτη τους σκόπιμη και συνειδητή απόπειρα εκτέλεσης των υπό εξέταση δεξιοτήτων. Βασικά χαρακτηριστικά της κίνησης στο στάδιο αυτό είναι η αργή εκτέλεση της δεξιότητας χωρίς ροή και ρυθμό, όπου το άτομο κάνει πολλά λάθη και καταβάλλοντας μεγάλη προσπάθεια (Δέρρη, 2007) διαπιστώνεται ή αδεξιότητα και η έλλειψη συναρμογής (Gallahue, 2002).

Καθώς τα παιδιά ωριμάζουν εισέρχονται στο δεύτερο στάδιο ανάπτυξης των δεξιοτήτων, το στοιχειώδες. Πρόκειται για ένα μεταβατικό στάδιο που βασίζεται στην ωρίμανση του παιδιού. Βασικά χαρακτηριστικά του

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.

είναι η αύξηση των επιπέδων κινητικής συναρμογής. η βελτίωση της ρυθμικής εκτέλεσης της κίνησης, αλλά ταυτόχρονα και η έλλειψη ροής στην κίνηση (Gallahue, 2002), ενώ τα λάθη είναι λιγότερα χωρίς η κίνηση να είναι ακόμα τέλεια (Δέρρη, 2007). Η σημασία του σταδίου αυτού είναι μεγάλη, λόγω της μεταβατικότητάς του και γι αυτό το λόγο ο πρωταρχικός σκοπός των εκάστοτε προγραμμάτων Φυσικής Αγωγής για τα παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας, που σχεδιάζονται ώστε να λαμβάνουν υπόψη τους την αναπτυξιακή διάσταση της ύπαρξής τους, θα πρέπει να είναι η υποβοήθηση των παιδιών να προχωρήσουν από το στοιχειώδες στάδιο στο ώριμο ως προς όλες τις βασικές κινητικές δεξιότητες.

Στο ώριμο στάδιο, τέλος, η κίνηση διακρίνεται από καλή συναρμογή, από σωστή μηχανική και από αποτελεσματικότητα (Gallahue, 2002). Σε αυτό το στάδιο η εκτέλεση της κίνησης είναι πλέον ομαλή, γρήγορη και χωρίς λάθη (Δέρρη, 2007). Για τα περισσότερα παιδιά η ηλικία στην οποία φτάνουν σε αυτό το στάδιο είναι τα 6-7 έτη. Και λέμε για τα περισσότερα παιδιά, διότι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου σταδίου είναι οι διαφορετικοί ρυθμοί με τους οποίους φτάνουν τα παιδιά σε αυτό.

Ο Gallahue (2002) δέχεται τον ίδιο αριθμό σταδίων εκμάθησης των κινητικών δεξιοτήτων με τους Fitls & Posner (1967). Δέχεται δηλαδή και αυτός τρία στάδια, τα οποία όμως ονομάζει «επίπεδα εκμάθησης» (Gallahue, 2002:40) Το πρώτο επίπεδο εκμάθησης των βασικών κινητικών δεξιοτήτων είναι το αρχικό ή «επίπεδο αρχαρίων» (Gallahue, 2002:40, 196). Βασικός σκοπός του μαθητεύμενου, στο πρώτο αυτό στάδιο, είναι η κατανόηση της δεξιότητας και η εστίαση της προσοχής στις λεπτομέρειές της έτσι ώστε αυτή να εκμαθευτεί σωστά. Προς επίτευξη του ως άνω σκοπού, ο/η καθηγητής / τρια Φυσικής Αγωγής παρέχει στους μαθητές/τριες μια γενική εικόνα- ο Gallahue, (2002) την ονομάζει «γνωστικό σχεδιασμό» (σ.62) ή «γνωστικό χάρτη» (σ.196) και ιδέα της δεξιότητας και εκείνοι/ες αρχίζουν να δομούν ένα νοητικό σχήμα της και να την κατανοούν για να μπορέσουν κατόπι να καταστούν ικανοί να την εξερευνήσουν. Η δεξιότητα παρουσιάζεται ως μια ενότητα αρχικά και μετά διασπάται σε απλούστερα στοιχεία και εκτελείται αυτόνομα, χωρίς δηλαδή συνδυασμό με άλλες δεξιότητες (Gallahue, 2002). Στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας εκμάθησης σημαντικό ρόλο διαδραματίζει η επιμονή στη λεπτομέρεια της κίνησης. Για το λόγο αυτό, η εκτέλεσή της είναι φτωχή και η κόπωση των μαθητών μεγαλύτερη (Gallahue, 2002). Προοδευτικά, οι μαθητές καθίστανται ικανοί να ανακαλύπτουν όλο και περισσότερα στοιχεία της δεξιότητας με τη βοήθεια κατάλληλων διδακτικών μεθόδων, όπως η επίλυση προβλήματος, δραστηριότητες εξερεύνησης και καθοδηγούμενης ανακάλυψης, καθώς και διάφορες έμμεσες μέθοδοι διδασκαλίας - παρατήρηση άλλων, μελέτη ταινιών κλπ. και έτσι αποκτούν μεγαλύτερο έλεγχο και συντονισμό των κινήσεών τους. Οι μαθητές αυτού του επιπέδου εκμάθησης βρίσκονται συνήθως στις δύο πρώτες φάσεις ανάπτυξης των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, δηλαδή είτε στην αρχική, είτε στη στοιχειώδη.

Το δεύτερο επίπεδο εκμάθησης είναι το ενδιάμεσο ή «επίπεδο εξάσκησης» (Gallahue, 2002:41). Η αφετηρία του σταδίου αυτού βρίσκεται στο χρονικό εκείνο σημείο που ο/η μαθητής/τρια έχει κατανοήσει πλέον τη δεξιότητα, τόσο γενικά όσο και στις λεπτομέρειές της. Από το σημείο αυτό και μετά είναι έτοιμος/η να εστιάσει την προσοχή του/της πλέον στα αποτελέσματα της κίνησης και όχι τόσο στις λεπτομέρειες εκτέλεσής της. Με την εξάσκηση στη δεξιότητα οι μαθητές/τριες φτάνουν στο σημείο να μειώσουν αισθητά την αδεξιότητα της κίνησης, να αποκτήσουν την «αίσθηση της δεξιότητας» και να βελτιώσουν την «κιναισθητική ευαισθησία» τους (Gallahue, 2002:41). Ως αποτέλεσμα των δεδομένων αυτών, οι μαθητές βασίζονται

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.

περισσότερο στη «μυϊκή αίσθηση» και λιγότερο σε «λεκτικά ή οπτικά ερεθίσματα» (Gallahue, 2002:41). Ο/ Η καθηγητής/ τρια Φυσικής Αγωγής, από την άλλη μεριά, στο στάδιο αυτό στοχεύει στην εκλέπτυνση της δεξιότητας και δίνει, για αυτό το λόγο, μεγάλη σημασία στην ανατροφοδότηση από τους μαθητές.

Το προχωρημένο ή «επίπεδο συντονισμού» (Gallahue, 2002:42) συνιστά το τρίτο και τελευταίο επίπεδο εκμάθησης των βασικών κινητικών δεξιοτήτων. Με τη βοήθεια των δύο προηγούμενων σταδίων οι μαθητές έχουν πλέον μια συνολική άποψη και αντίληψη του συνόλου της δεξιότητας και έτσι είναι έτοιμοι, στο πλαίσιο του συγκεκριμένου σταδίου, να εκλεπτύνουν και να συντονίζουν τις δεξιότητές τους. Δίνουν ελάχιστη σημασία πλέον στα γνωστικά στοιχεία της δεξιότητας και την κατέχουν σε τέτοιο βαθμό ώστε δίνουν την αίσθηση της αυτόματης κίνησης και ενέργειας, αν και στην πραγματικότητα δεν ισχύει κάτι τέτοιο, αφού απαιτείται συνειδητή σκέψη για την εκτέλεσή της- έστω και ελάχιστη (Gallahue, 2002). Απλά η κινητική δεξιότητα τείνει προς την τελειοποίησή της τόσο πολύ ώστε δίνει την εντύπωση αυτοματοποιημένης κίνησης.

Η μετάβαση του αναπτυσσόμενου ατόμου από το πρώτο επίπεδο στο δεύτερο και από κει στο τρίτο αντιπροσωπεύει τις εσωτερικές «ποιοτικές αλλαγές του μοτίβου κίνησης» (Pollatou & Xatzitaki, 2001:103), που έλαβαν χώρα με τη συμβολή της εξάσκησης αλλά και συγκεκριμένων νοητικών διαδικασιών και οι οποίες αφορούν στον προσδιορισμό της δυνατότητας του ατόμου να εκτελέσει μια δεδομένη κίνηση (Schmidt & Wrisberg, 2008). Με άλλα λόγια, μέσω της ως άνω μετάβασης επέρχεται η κινητική μάθηση, το παιδί δηλαδή μαθαίνει να εκτελεί όλο και πιο σωστά και πιο αποτελεσματικά τις διάφορες κινητικές δεξιότητες. Η κινητική μάθηση αυτή γίνεται φανερή από τις σχετικά μόνιμες αλλαγές στην κινητική απόδοση του παιδιού (Magill, 1993) και δεν παρατηρείται μόνο από επίπεδο ανάπτυξης σε επίπεδο ανάπτυξης, διεπιπεδικά δηλαδή, αλλά και ενδοεπιπεδικά, στο πλαίσιο, δηλαδή, του κάθε επιπέδου ανάπτυξης.

Η διδασκαλία των βασικών δεξιοτήτων κίνησης

Όπως ήδη προαναφέραμε η ιδανική περίοδος ανάπτυξης των βασικών κινητικών δεξιοτήτων είναι η ηλικία των 2-7 χρόνων. Όμως, για τη συστηματική διδασκαλία τους τα έτη της πρώιμης και ύστερης παιδικής ηλικίας, δηλαδή τα έτη που το παιδί φοιτά στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό σχολείο είναι ιδιαίτερα σημαντικά (Gallahue, 2002; Pangrazi, 1999). Ο λόγος για τον οποίο συμβαίνει αυτό είναι ότι στο συγκεκριμένο ηλικιακό φάσμα τα παιδιά διαθέτουν δύο σημαντικά στοιχεία που είναι καθοριστικοί παράγοντες κάθε είδους κινητικής μάθησης: χρόνο και προδιάθεση για κινητική μάθηση (Pangrazi, 1999).

Δύο είναι οι βασικές προϋποθέσεις μιας αποτελεσματικής διδασκαλίας κινητικών δεξιοτήτων, σε όποιο είδος και αν ανήκουν, και απορρέουν από την ίδια τη φιλοσοφία της σύμφωνης με την ανάπτυξη Φυσικής Αγωγής. Η πρώτη από αυτές είναι ότι η εν λόγω διδασκαλία πρέπει να γίνεται σταδιακά (Δέρρη, 2007; Gallahue, 2002; Nichols, 1994), όπως σταδιακή είναι και η ανάπτυξή τους και μάλιστα με κατεύθυνση από το απλό στο σύνθετο (Martin & Ellermann, 2001). Εξάλλου και η όλη γνώση και μάθηση του ανθρώπου είναι σταδιακή βαινουσα από το γενικό στο ειδικό (Δανασσής-Αφεντάκης, 2000)..

Με βάση τα προαναφερθέντα, σε μια πρώτη φάση θα πρέπει η προσοχή να εστιάζεται στην ποιοτική εκτέλεσή

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.

των δεξιοτήτων (Δέρρη, 2007). Με άλλα λόγια, σε αυτή τη φάση απώτερος στόχος της διδασκαλίας είναι να μάθει το παιδί να εκτελεί σωστά τις δεξιότητες. Για να επιτευχθεί ο εν λόγω στόχος η προσοχή του παιδιού πρέπει να είναι επικεντρωμένη στη σωστή εκτέλεση της κίνησης και γι αυτό το λόγο είναι συνετό να μην εισάγουμε σε αυτή την πρώιμη φάση ανταγωνιστικά παιχνίδια που θα αποσπάσουν την προσοχή του από την προσπάθεια για ποιοτική εκτέλεση και θα την κατευθύνουν προς την γρήγορη και εύστοχη, προκειμένου να είναι οι νικητές. Αντίθετα, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να τονίσει το συναγωνισμό με το πρότυπο ή με τον εαυτό τους ως προς τη σωστή εφαρμογή της κίνησης. Αργότερα, σε δεύτερη φάση, θα εισαχθούν στην ποιοτικά, πλέον, εκτελεσμένη κίνηση και μερικά ποσοτικά στοιχεία όπως είναι η ακρίβεια, η ταχύτητα κλπ. (Δέρρη, 2007) αλλά και μερικά στοιχεία ανταγωνισμού για να διατηρείται το ενδιαφέρον του παιδιού ζωντανό κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Τέλος, εφόσον διδάξουμε τις ως άνω δεξιότητες μεμονωμένα και σταδιακά την κάθε μία και βελτιωθεί η εκτέλεσή τους μπορούμε να προχωρήσουμε στο επόμενο επίπεδο που είναι η σε συνδυασμό διδασκαλία τους (Δέρρη, 2007) και η εφαρμογή τους σε συνθήκες παιχνιδιού, οπότε οι κινητικές δεξιότητες φτάνουν στο ύψιστο σημείο ανάπτυξής τους (ώριμο στάδιο) (Δέρρη, 2007).

Η δεύτερη προϋπόθεση που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά τη διδασκαλία των βασικών κινητικών δεξιοτήτων προς την κατεύθυνση της ποιοτικής εκτέλεσής τους, είναι η ίδια η φύση τους και η ταξινομία τους. Τι σημαίνει όμως αυτό πρακτικά; Σημαίνει ότι όλα τα είδη των κινητικών δεξιοτήτων δεν είναι ίδια. Κάποια από αυτά έχουν λιγότερες απαιτήσεις και, ως εκ τούτου, είναι ευκολότερα και απλούστερα, άρα θα πρέπει διδακτικά να προηγούνται κάποιων άλλων που εγείρουν μεγαλύτερες απαιτήσεις και επομένως είναι πολυπλοκότερες και δυσκολότερες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα οι στατικές δεξιότητες -που είναι ευκολότερες- έναντι των δεξιοτήτων χειρισμού- που είναι δυσκολότερες. (Δέρρη, 2007).

Έχοντας, με τη βοήθεια των ως τώρα λεχθέντων, καθορίσει το γενικό πλαίσιο, εντός του οποίου θα πρέπει να κινείται η διδασκαλία των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, είμαστε έτοιμοι να προσεγγίσουμε τον πυρήνα της διδακτικής τους, το διδακτικό ζητούμενο. Πως θα μπορέσουν εκπαιδευτικός και μαθητές να (συν)δράσουν στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής ώστε να κατακτήσουν τη φυσική και αποτελεσματική εκτέλεση των εν λόγω δεξιοτήτων; Θεωρούμε ότι η έννοια- κλειδί εδώ είναι η 'πρότερη γνώση' των μαθητών, η αλλιώς οι «προηγούμενες εμπειρίες μάθησης» (Pangrazi, 1999: 64). Τονίσαμε ανωτέρω ότι το κάθε παιδί επιδίδεται σε κίνηση ακόμα και στην προγεννητική του ζωή. Η κίνηση είναι στην ίδια τη φύση του κάθε παιδιού. Άρα το παιδί γνωρίζει να εκτελεί όλων των ειδών τις κινήσεις πολύ πριν αυτό πάει στο σχολείο, πολύ πριν γίνει μαθητής/τρια και ως εκ τούτου έχει ήδη μια προηγούμενη, μια πρότερη, για να χρησιμοποιήσουμε τη σύγχρονη ορολογία, γνώση και μάθηση για την κίνηση (Graham, 2008), αλλά και για κάθε κομμάτι του επιστητού, ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασής του με το περιβάλλον εντός του οποίου ζει και δρα. Παλαιότερα, η γνώση αυτή θεωρούνταν ως εμπόδιο από τους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων και όλων των γνωστικών αντικειμένων και απορρίπτονταν. Στα μέσα όμως περίπου του προηγούμενου αιώνα αναγνωρίστηκε η αξία της ως βαθιά θεμελιωμένης 'γνωστικής αποσκευής' του παιδιού που δεν έπρεπε να απορριφθεί αλλά να τροποποιηθεί μέσω της επαφής του παιδιού με την επιστημονική γνώση του σχολείου ώστε να λάβει τις σωστές διαστάσεις της. Υπό το πρίσμα αυτό, ο/η δάσκαλος/α της Φυσικής Αγωγής θα πρέπει να βρει δημιουργικούς τρόπους εξάσκησης των παιδιών, ώστε να καταστεί δυνατή η μεταφορά αυτής της πρότερης κινητικής γνώσης τους σε νέες έννοιες (Buschner, 1994), με αποτέλεσμα μια ποιοτική κίνηση. Κατ' αυτό τον τρόπο, τα παιδιά αισθάνονται ικανά για άσκηση και φυσική δράση, δέχονται ευκολότερα να συμμετάσχουν στις

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

δραστηριότητες του μαθήματος, διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον τους, ενώ, το κυριότερο, βλέπουν την κάθε άσκηση ως εφελθτήριο για να δοκιμάσουν τις δυνάμεις τους σε κάτι περισσότερο, σε κάτι παραπάνω από αυτό που έχουν ήδη φτάσει.

Ο Buschner (1994), που έχει δώσει ιδιαίτερη έμφαση σε αυτή την πρότερη κινητική γνώση των μαθητών/τριών στο πλαίσιο της διδασκαλίας των κινητικών δεξιοτήτων, παραθέτει σε σχετικό σύγγραμμά του δέκα βασικές αρχές για τη διδασκαλία αυτή ως εξής (Buschner, 1994:43-45):

- *«Επικεντρωθείτε στην παρατήρηση ενός μόνο μέρους της κίνησης κάθε φορά-δηλαδή στο προς εκμάθηση κομμάτι.*
- *Αναλύστε τη μηχανική της κίνησης για κάθε δεξιότητα.*
- *Εφαρμόστε εκείνους τους συνδυασμούς κινητικών δεξιοτήτων που τυπικά συνάδουν με αυτό που μπορούν να δεχθούν.*
- *Το να προσπαθείτε να εφαρμόσετε μια δεξιότητα είναι διαφορετικό πράγμα από το να τη μαθαίνετε. Η εκτέλεση και η κατάκτηση μιας κινητικής δεξιότητας έχει να κάνει με την «ικανότητα ενός ατόμου να επιτυγχάνει σταθερά ένα σκοπό υπό μια μεγάλη ποικιλία συνθηκών» (Higgins, 1991:125).*
- *Ενθαρρύνετε τα παιδιά να ακούν καθώς κινούνται.*
- *Αποφύγετε να χρησιμοποιείτε γραμμές και στοιχίσεις για να διδάξετε τις κινητικές δεξιότητες... ο 'μαζικός' σχηματισμός- χωρίς διακριτικά μέσα- διδάσκει υπευθυνότητα και παρέχει περισσότερες επιλογές κίνησης: διδάσκει γνώση του χώρου και ασφάλεια.*
- *Να έχετε εξασκήσει τα παιδιά σε νοητικές ασκήσεις πριν και κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης άσκησης.*
- *Ενθαρρύνετε τους συντρόφους και τις μικρές ομάδες για παιδιά που είναι αρκετά ώριμα.*
- *Ο ανταγωνισμός με τον εαυτό μας πρέπει να υπερτερεί του ανταγωνισμού προς τους συμμαθητές.*
- *Τα παιδιά θα πρέπει να βιώνουν υψηλά επίπεδα επιτυχίας.»*

Φρονούμε ότι οι παραπάνω αρχές ήταν παραπάνω από διαφωτιστικές επί του θέματος που εξετάζουμε εδώ και για το λόγο αυτό παρατέθηκαν αυτούσιες. Τις αρχές αυτές, ίσως όχι τόσο απόλυτα οργανωμένες όσο εδώ, τις συναντάμε σε όλους σχεδόν τους αναπτυξιακά προσανατολισμένους ερευνητές και θεωρητικούς της Φυσικής Αγωγής (Graham, 2008; Gallahue, 2002; Graham et al., 1987, 1993)

Οι παραπάνω αρχές, επίσης, καταδεικνύουν ως ένα μεγάλο βαθμό, και τη μέθοδο διδασκαλίας των βασικών δεξιοτήτων κίνησης, δηλαδή τις αποφάσεις που ο/η δάσκαλος/α Φυσικής Αγωγής λαμβάνει προκειμένου να επιτύχει τους στόχους του μαθήματός του/της (Mosston & Ashworth, 1994). Στη σύγχρονη βιβλιογραφία κάνουν την εμφάνισή τους αρκετές διδακτικές μέθοδοι, όπως είδαμε και σε προηγούμενο σημείο του παρόντος- δασκαλοκεντρικές- παιδοκεντρικές, άμεσες, έμμεσες κλπ.- (Gallahue, 2002), ανάλογα με τη φιλοσοφία και τις απαιτήσεις του μαθήματος, του εκπαιδευτικού συστήματος και των μελών του παιδαγωγικού δίπολου. Εν προκειμένω, θεωρούμε ότι η διδακτική μέθοδος που είναι κατάλληλη για τη σύγχρονη διδασκαλία των κινητικών δεξιοτήτων με όλες τις προϋποθέσεις και τις αρχές που θέσαμε ανωτέρω είναι μια μέθοδος που θα λαμβάνει υπόψη της το αναπτυξιακό επίπεδο των παιδιών, τις περιβαλλοντικές συνθήκες, τον εκάστοτε στόχο του μαθήματος, την πολυπλοκότητα της άσκησης και τη θέση του μαθητή στην ιεραρχία της μάθησης

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με έδαφος 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.

(Gallahue, 2002).

Με βάση τα κριτήρια αυτά, πιστεύουμε ότι η διδασκαλία των κινητικών δεξιοτήτων πρέπει να γίνεται με ένα συνδυασμό έμμεσων και άμεσων μεθόδων διδασκαλίας (Χαραλάμπος, 2004) αναλόγως του είδους της δεξιότητας και του επιπέδου μάθησής της στο οποίο λειτουργεί το κάθε παιδί (Gallahue, 2002). Έτσι, για παράδειγμα, όταν τα παιδιά βρίσκονται σε ένα αρχικό στάδιο της εκμάθησης μιας καινούριας κινητικής δεξιότητας θα βοηθηθούν ιδιαίτερα αν ο/η δάσκαλος/α Φυσικής Αγωγής επιλέξει να χρησιμοποιήσει έμμεσες διδακτικές μεθόδους, όπως, για παράδειγμα, την καθοδηγούμενη ανακάλυψη, την επίλυση προβλήματος [3] (Νικηφορίδου & Παγγέ, 2012) και δραστηριότητες εξερεύνησης (Αυγερινός, 2011; Gallahue, 2002), διότι με την καθοδήγησή του/της θα μπορέσουν να γνωρίσουν και να ανακαλύψουν την υπό διδασκαλία δεξιότητα. Όσο τα παιδιά προχωρούν προς ανώτερα επίπεδα κινητικής μάθησης, οι έμμεσες μέθοδοι μπορούν να συνδυαστούν και με άμεσες-όπως, για παράδειγμα το παράγγελμα, η ανάθεση έργου κλπ.. Με αυτή την εναλλαγή μεθόδων, ο/η μαθητής/τρια είναι ο πρωταγωνιστής της μάθησης και ο/η εκπαιδευτικός ο δευτεραγωνιστής, καθοδηγητής και βοηθός, ευνοείται η εξερεύνηση και η ανακάλυψη και δίνεται έμφαση στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα ή καλύτερα στην προσπάθεια που οδηγεί σε ένα κορυφαίο αποτέλεσμα.

Βασικές Αδρές Δεξιότητες Χειρισμού Αντικειμένων- Ορισμός και γενική επισκόπηση

Οι βασικές αδρές δεξιότητες χειρισμού αντικειμένων αποτελούν την τρίτη και τελευταία αλλά και δυσκολότερη κατηγορία των βασικών κινητικών δεξιοτήτων. Ο λόγος της δυσκολίας τους έγκειται στην απαίτηση για οπτικοκινητικό συντονισμό που εγείρουν προκειμένου να εκτελεστούν σωστά (Δέρρη 2007). Πράγματι, η παρακολούθηση ενός αντικειμένου που βρίσκεται εν κινήσει απαιτεί πολλές και σύνθετες οπτικοκινητικές προσαρμογές (Gallahue, 2002).

Υπό τον όρο «αδρές δεξιότητες χειρισμού» εννοούμε εκείνες τις «αδρές κινήσεις του σώματος στις οποίες μεταδίδεται δύναμη σε ένα αντικείμενο ή λαμβάνεται δύναμη από αντικείμενα» (Gallahue, 2002:264). Στις δεξιότητες αυτές περιλαμβάνονται: (α) η ρίψη, (β) η υποδοχή, (γ) το λάκτισμα (κλότσημα), (δ) το σταμάτημα της μπάλας με το πόδι, (ε) η ντρίμπλα, (στ) το κύλισμα και (ζ) το χτύπημα αντικειμένου (Gallahue, 2002).

Η σημασία των παραπάνω δεξιοτήτων είναι ιδιαίτερα μεγάλη καθώς θεωρούνται απαραίτητες προκειμένου να επιτευχθεί, στη βασική μορφή τους, η «σκοπίμη και ελεγχόμενη αλληλεπίδραση» του ατόμου με ποικίλα αντικείμενα του περιβάλλοντός του (Gallahue, 2002:264) και στην εκλεπτυσμένη, η συμμετοχή του ατόμου σε διάφορα αθλήματα (Gallahue, 2002; Gallahue & Ozmun, 2002; Graham et al., 1998; Zimmer, 2007).

Οι δεξιότητες χειρισμού εμφανίζονται νωρίς στα παιδιά (Gallahue, 2002; Zimmer, 2007; Χατζηπαντελή και συν., 2007) κατά την αλληλεπίδρασή τους με τα αντικείμενα του περιβάλλοντός τους. Η δε ανάπτυξη, εκμάθηση και διδασκαλία τους ακολουθεί τις γενικές αρχές ανάπτυξης, εκμάθησης και διδασκαλίας των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, οι οποίες έχουν ήδη παρατεθεί ανωτέρω. Με βάση αυτές τις αρχές προκύπτει ότι οι δεξιότητες χειρισμού δεν αναπτύσσονται με αυτόματο τρόπο, αλλά απαιτείται εξάσκηση, ενθάρρυνση

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.

και διδασκαλία (Χατζηπαντελή και συν. 2007), ώστε οι μαθητές να καταστούν ικανοί να εκτελούν ποιοτικά τις δεξιότητες χειρισμού φτάνοντας στην ανάπτυξη ώριμων μοντέλων τους (Gallahue, 2002). Αξίζει να σημειώσουμε στο σημείο αυτό ότι αυτό το τελευταίο στάδιο ανάπτυξης μιας κινητικής δεξιότητας, δηλαδή, το ώριμο, στις δεξιότητες χειρισμού, εμφανίζεται στα άτομα αργότερα από ό,τι στις υπόλοιπες δεξιότητες-μετακίνησης και σταθεροποίησης- λόγω των υψηλών απαιτήσεων για οπτικοκινητικό έλεγχο που εγείρουν οι πρώτες, σε σχέση με τις δεύτερες, (Χατζηπαντελή και συν. 2007) και ο οποίος συνιστά συνδυασμό ωρίμανσης και πλούσιου σε σχετικά ερεθίσματα μαθησιακού περιβάλλοντος (Gallahue, 1996). Έτσι, η νόρμα δείχνει ότι τα περισσότερα παιδιά μπορούν, εν δυνάμει, να φτάσουν στο ώριμο στάδιο γύρω στα 7 έτη της ζωής τους. Όμως, η εμπειρία και η έρευνα έδειξε ότι η πλειονότητα των παιδιών φτάνουν στο συγκεκριμένο στάδιο σε μεγαλύτερη ηλικία (Gallahue, 2002).

Καταλήγοντας, να σημειώσουμε ότι, σύμφωνα με σχετικά ερευνητικά δεδομένα, στην ηλικία των 5 ετών δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές φύλου όσον αφορά στην εκτέλεση των αδρών κινητικών δεξιοτήτων (Pollatou, Karadimou & Gerodimos, 2005, Burton & Miller, 1998). Από τα οκτώ περίπου έτη και μετά όμως αρχίζουν να γίνονται αντιληπτές τέτοιες διαφορές (Burton & Miller, 1998).

Βασικά στοιχεία των ειδών των βασικών αδρών δεξιοτήτων χειρισμού αντικειμένων

Όπως αναφέραμε και στην προηγούμενη ενότητα οι βασικές αδρές δεξιότητες χειρισμού περιλαμβάνουν πέντε δεξιότητες, τις οποίες θα παρουσιάσουμε στα βασικά τους σημεία στην παρούσα ενότητα. Επίσης, θα παραθέσουμε και την αναπτυξιακή αλληλουχία και για τα τρία στάδια εκτέλεσης των μοντέλων των κινητικών δεξιοτήτων που διερευνώνται στο παρόν πόνημα ώστε να γίνουν εμφανείς οι διαφοροποιήσεις της κίνησης από στάδιο σε στάδιο και, συνακόλουθα, να γίνουν περισσότερο κατανοητά τόσο η διαδικασία όσο και τα ευρήματα της έρευνάς μας.

Ρίψη

Ως ρίψη θεωρούμε τη δεξιότητα εκείνη που περιλαμβάνει «μετάδοση δύναμης σε ένα αντικείμενο με τη χρήση των χεριών» (Gallahue, 2002). Η «ριπτική δύναμη» δεν περιορίζεται στα χέρια ούτε ξεκινά από αυτά· αντίθετα σχετίζεται με ολόκληρο το σώμα (Martin & Ellermann, 2001), αφού η συγκεκριμένη δύναμη αναπτύσσεται στο άκρο πόδι, μεταφέρεται από αυτό προς το σύνολο του ποδιού και από κει στον κορμό και συνακόλουθα στο χέρι καταλήγοντας στο άκρο χέρι από όπου ρίχνεται το κάθε αντικείμενο (Martin & Ellermann, 2001:24).

Η ικανότητα για ρίψη εμφανίζεται στο αναπτυσσόμενο άτομο από τους πρώτους κιάλας μήνες της ζωής του- αρχικό στάδιο ανάπτυξης της δεξιότητας. Η δεξιότητα αναπτύσσεται και εξελίσσεται φτάνοντας στη στοιχειώδη φάση της κυρίως ως αποτέλεσμα της φυσικής ωρίμανσης του παιδιού. Αν σε αυτή ακριβώς τη

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.

κομβικής σημασίας φάση το παιδί διδαχθεί την τυπική εκτέλεση της δεξιότητας και λάβει αρκετές ευκαιρίες για εξάσκηση θα προχωρήσει στο ώριμο στάδιο, που, επί του πρακτέου, σημαίνει άριστη γνώση και τέλεια εκτέλεση της κίνησης. Αν όχι, τότε το παιδί θα συνεχίσει να λειτουργεί στο στοιχειώδες στάδιο για πολύ καιρό ακόμη, ακόμα και ως έφηβος/η ή ενήλικας, γεγονός που συμβαίνει πολύ συχνά (Gallahue, 2002). Για το λόγο αυτό, η σωστή διδασκαλία της δεξιότητας στο στοιχειώδες στάδιο ανάπτυξής της αποτελεί σημαντικό παράγοντα τελειοποίησής της .

Στη σχετική βιβλιογραφία (Gallahue, 2002; Martin & Ellermann, 2001; Pangrazi, 1999) αναφέρονται αρκετοί τρόποι-μοντέλα- εκτέλεσής της: (α) πάνω από το ύψος του ώμου, (β) κάτω από το ύψος του ώμου, (γ) πλάγια με το ένα ή το άλλο χέρι και (δ) πλάγια και με τα δύο χέρια. Η επιλογή του ενός ή του άλλου μοντέλου, στο σχολικό πάντα πλαίσιο, είναι ανάλογη, αφενός μεν, του διδακτικού σκοπού που καλείται να επιτελέσει η ρίψη σε κάθε δεδομένο πρόγραμμα Φυσικής Αγωγής και, αφετέρου, του αναπτυξιακού επιπέδου του παιδιού. Το μοντέλο εκτέλεσης της ρίψης πάνω από τον ώμο χρησιμοποιείται με μεγαλύτερη συχνότητα τόσο από τα παιδιά όσο και από τους ενήλικες και βρίσκει εφαρμογή σε αρκετά αθλήματα. Για το λόγο αυτό, είναι το μοντέλο ρίψης στο οποίο θα εστιάσουμε στην παρούσα έρευνα.

Όλα τα μοντέλα ρίψης, όπως και όλα τα μοντέλα του συνόλου των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, σύμφωνα με την αναπτυξιακή θεωρία των σταδίων που εξετάσαμε σε προηγούμενο σημείο του παρόντος, ακολουθούν μια συγκεκριμένη αναπτυξιακή αλληλουχία. Επί του παρόντος θα αναφερθούμε εν τάχει στην αναπτυξιακή αλληλουχία της ρίψης με το ένα χέρι πάνω από το ύψος του ώμου, αφού αυτή αποτελεί ένα από τα ερευνητικά μας αντικείμενα.

Σύμφωνα με τον Gallahue (2002), στο αρχικό στάδιο του συγκεκριμένου μοντέλου ρίψης όπως παρουσιάζεται στην εικόνα 1, η κίνηση γίνεται κυρίως με τον αγκώνα. Συγκεκριμένα, ο αγκώνας του χεριού ρίψης παραμένει μπροστά από το σώμα δίνοντας στην κίνηση τη μορφή της ώθησης. Τα χέρια ανοίγουν κατά την απελευθέρωση και το χέρι ρίψης ακολουθεί την προς τα εμπρός και κάτω κίνηση. Ο κορμός παραμένει κάθετος προς το στόχο, κάνει μικρή περιστροφή κατά τη ρίψη, με τα πόδια να μένουν ακίνητα και το βάρος του σώματος να μετατοπίζεται ελαφρά προς τα πίσω, για τη διατήρηση της ισορροπίας. Να σημειώσουμε εδώ, ότι στο παρόν στάδιο παρατηρείται συχνά μια άσκοπη μετακίνηση των ποδιών στη φάση προετοιμασίας για τη ρίψη.

Εικόνα 1. Ρίψη: Αρχικό στάδιο

(Gallahue, 2002)

Στο επόμενο στάδιο, το στοιχειώδες, όπως παρουσιάζεται στην εικόνα 2 (Gallahue, 2002), κατά τη φάση της προπαρασκευής για τη ρίψη, το χέρι ρίψης αιωρείται προς τα πάνω, πλάγια και πίσω, με μια θέση κάμψης του αγκώνα και η μπάλα κρατείται πίσω από το κεφάλι. Στη συνέχεια, το χέρι ρίψης αιωρείται προς τα εμπρός και ψηλά πάνω από τον ώμο, ο κορμός και οι ώμοι περιστρέφονται προς την πλευρά της ρίψης και ο κορμός κάμπτεται προς τα εμπρός ταυτόχρονα με την προς τα εμπρός κίνηση του χεριού, με αποτέλεσμα την εμφανή μετατόπιση του βάρους προς τα εμπρός που οδηγεί τον εκτελούντα την κίνηση να κάνει ένα βήμα προς τα

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.

εμπρός με το πόδι της ίδιας πλευράς με το χέρι ρίψης.

Εικόνα 2. Ρίψη: Στοιχειώδες στάδιο

(Gallahue, 2002)

Τέλος, κατά το ώριμο στάδιο, στη φάση της προετοιμασίας το χέρι αιωρείται προς τα πίσω και ο αντίθετος αγκώνας σηκώνεται προς διατήρηση της ισορροπίας, ενώ ο κορμός στρέφεται έντονα προς την πλευρά της ρίψης και το βάρος του σώματος είναι στο πίσω πόδι, όπως παρουσιάζεται στην εικόνα 3 (Gallahue, 2002). Ο αγκώνας του χεριού ρίψης κινείται οριζοντίως προς τα εμπρός καθώς εκτείνεται, ο πήχης του βραχίονα περιστρέφεται και ο αντίχειρας δείχνει προς τα κάτω, ο ώμος του χεριού ρίψης πέφτει ελαφρώς, ενώ είναι εμφανής η περιστροφή των ισχύων, των ποδιών, της σπονδυλικής στήλης και των ώμων κατά ρίψη και, καθώς το βάρος του σώματος μετατοπίζεται, γίνεται ένα βήμα με το αντίθετο πόδι.

Εικόνα 3. Ρίψη: Ωριμο στάδιο

(Gallahue, 2002)

Κατά την εκτέλεση της κίνησης πολλά παιδιά παρουσιάζουν κάποιες αναπτυξιακές δυσκολίες που εμποδίζουν την εκ μέρους τους ακριβή εκτέλεση της κινητικής δεξιότητας. Τέτοιες αναπτυξιακές δυσκολίες είναι (Gallahue, 2002) η κίνηση του ποδιού της ίδιας πλευράς με το χέρι ρίψης προς τα εμπρός, περιορισμένη αιώρηση του χεριού προς τα πίσω, αδυναμία περιστροφής των ισχύων κατά την προς τα εμπρός κίνηση του χεριού ρίψης και τοποθέτηση του αντίθετου προς το χέρι ρίψης ποδιού προς τα εμπρός, φτωχή ρυθμική συναρμογή της κίνησης του χεριού με την κίνηση του σώματος, αδυναμία απελευθέρωσης της μπάλας στην επιθυμητή τροχιά, απώλεια ισορροπίας κατά τη ρίψη και περιστροφή του χεριού προς τα πάνω. Οι δυσκολίες αυτές πρέπει να εντοπίζονται και να αντιμετωπίζονται από το/η δάσκαλο/α Φυσικής Αγωγής προκειμένου να μπορέσει το παιδί να μάθει να εκτελεί σωστά την κίνηση.

Καταλήγοντας, να αναφέρουμε ότι η διδασκαλία και εκμάθηση της δεξιότητας της ρίψης, με βάση την προαναφερθείσα αλληλουχία, ξεκινά κυρίως με τη χρήση της μπάλας (Χατζηπαντελή και συν., 2007) και περιλαμβάνει, ή τουλάχιστον πρέπει να περιλαμβάνει την εξοικείωση του παιδιού και με άλλα μικρά όργανα (Gallahue & Ozmun, 2002; Graham et al., 1998; Martin & Ellermann, 2001; Pangrazi, 1999), όπως για παράδειγμα μικρές σπόγγινες μπάλες, σακουλάκια με σπόρους ή άμμο κλπ. Έτσι μπορούμε να βοηθήσουμε τα παιδιά να ασκηθούν σε ρίψη, από το απλό στο πιο σύνθετο μέσα από την εξερεύνηση και την καθοδηγούμενη ανακάλυψη. Κατά τη διδασκαλία της δεξιότητας της ρίψης είναι σημαντικό (α), κατά την παραλλαγή του ύψους και της απόστασης, να επιμείνουμε στην «ακρίβεια της στόχευσης» (Martin & Ellermann, 2001:27), η εξάσκηση στην οποία μπορεί να γίνει με τοποθέτηση σημαιών στο χώρο και με παιγνιώδεις ασκήσεις και (β) να λάβουμε υπόψη μας τις αναπτυξιακές δυσκολίες που είδαμε ανωτέρω και να τροποποιήσουμε τη διδασκαλία ανάλογα με τις ανάγκες του παιδιού, ώστε να μπορεί αυτό να προσαρμοστεί με επιτυχία στο αντικείμενο της

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.

κινητικής δραστηριότητας (.Gallahue, 2002; Martin & Ellermann, 2001; Pangrazi 1999).

Η μέθοδος της παρατήρησης

Η παρατήρηση ως επιστημονική μέθοδος χρησιμοποιείται πολύ συχνά στην παιδαγωγική έρευνα (Βάμβουκας, 2000) διότι διαθέτει ένα σημαντικό αριθμό πλεονεκτημάτων και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα ερευνητικών σκοπών και συνθηκών (Φίλιας, 1990). Πρόκειται για μια μέθοδο που έχει να κάνει με την παρακολούθηση και καταγραφή μιας σειράς συμπεριφορών που εκδηλώνονται από μεμονωμένα άτομα ή από ομάδες ατόμων στο φυσικό ή μη περιβάλλον τους

Διαδικασία μέτρησης

Συγκεκριμένα η κάθε, προς εξέταση, δεξιότητα, σύμφωνα με το TGMD-2, περιλαμβάνει κάποια συμπεριφοριστικά στοιχεία που παρουσιάζονται ως κριτήρια επίδοσης [4] και ορίζουν συμπεριφορές που αντιπροσωπεύουν ένα ώριμο μοτίβο δεξιοτήτων οι οποίες αξιολογούνται χωριστά. Έτσι η αξιολόγηση της ρίψης, του λακτίσματος, της ντρίμπλας και του κυλίσματος γίνεται με τη βοήθεια τεσσάρων κριτηρίων επίδοσης ή εκτελεστικών κριτηρίων- τέσσερις φάσεις της κίνησης- η αξιολόγηση του κτυπήματος με μπάστουνι με τη βοήθεια πέντε -πέντε φάσεις- και της υποδοχής με τη βοήθεια τριών- τρεις φάσεις. Όπου ο δοκιμαζόμενος πραγματοποιούσε ένα τέτοιο κριτήριο απόδοσης σε μια από τις δυο προσπάθειες, ο εξεταστής κατέγραφε ένα (1), ενώ όπου ο δοκιμαζόμενος δεν επιτύγχανε σωστά έστω ένα συμπεριφοριστικό στοιχείο ο εξεταστής έβαζε μηδέν (0). Υπήρχαν δύο διαφορετικές στήλες που παρέχονταν για κάθε συνθήκη εκτίμησης [5].

Ειδικότερα για την αξιολόγηση της δεξιότητας της ρίψης τα κριτήρια εκτέλεσης είναι: (α) Το υψωμένο χέρι εισάγεται με την προς τα κάτω κίνηση του χεριού που θα ρίξει τη μπάλα, (β) το παιδί στρίβει το γοφό και τους ώμους σε ένα σημείο όπου η πλευρά που δεν συμμετέχει στη ρίψη να βλέπει τον τοίχο, (γ) το βάρος μεταφέρεται με το να κάνει ένα βήμα με το πόδι που είναι αντίθετο προς το χέρι που ρίχνει και (δ) αφού ελευθερωθεί η μπάλα το χέρι που ρίχνει μεταφέρεται διαγώνια προς τη μη προτιμώμενη πλευρά. Στην αξιολόγηση της δεξιότητας της ρίψης η άριστη βαθμολογία των μαθητών ήταν το τέσσερα (4). Μετά το πέρας της τελικής μέτρησης το σύνολο της βαθμολογίας ως τελικό σκορ έφτανε το οκτώ (8). Η επίδοση στη δοκιμασία της δεξιότητας της ρίψης κυμαίνεται, επομένως, από 0-8.

[1] Υπό τον όρο «κινητικό μοντέλο» εννοούμε την εκτέλεση μιας μόνο κίνησης η οποία δεν είναι δυνατό να θεωρηθεί από μόνη της ως βασική κινητική δεξιότητα (Gallahue, 2002).

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.

[2] Το ανθρώπινο σώμα έχει την ικανότητα, από τη μια πλευρά, να ανταποκρίνεται με μετακίνηση σε κάθε απαίτηση του χώρου και, από την άλλη, να ισορροπεί σε διάφορα σημεία του. Στην πρώτη περίπτωση κάνουμε λόγο για «δυναμική ισορροπία», ενώ στη δεύτερη για «στατική» (Τσαπακίδου, 1997).

[3] «Τα παιδιά στην προσχολική ηλικία αναπτύσσουν την πιθανολογική τους σκέψη και πιο συγκεκριμένα αποκτούν την ικανότητα να διαχωρίζουν πιθανά και απίθανα σενάρια και να εκτιμούν ότι το ένα είναι πιο πιθανό να συμβεί από το άλλο.» (Νικηφορίδου & Παγγέ, 2012).

[4] Βλέπε: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 TGMD Test of Gross Motor Development 2000

[5] Βλέπε: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.

[1] www.youtube.com/watch?v=zQQrOtCFWo0

[2] Η αξιολόγηση αυτής της μορφής δεν είναι αναγκαστική. Προτείνεται στην περίπτωση ενδιαφέροντος στο πλαίσιο έρευνας δράσης ή αξιολόγησης για άλλους λόγους.

[3] Έγινε αγορά του συγκεκριμένου προγράμματος από τη γραφούσα μέσω Internet, για τις ανάγκες του παρεμβατικού προγράμματος.

Διδακτικοί Στόχοι

- Να μπορούν τα παιδιά να κάνουν ικανοποιητική εκτέλεση της βασικής κινητικής δεξιότητας ρίψης.
- Να γνωρίσουν κατά τη διδασκαλία της, στοιχεία από την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων .

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- κινητικές δεξιότητες
- βασικές δεξιότητες χειρισμού αντικειμένων
- TGMD-2
- κινητική ανάπτυξη
- αναπτυξιακό πρόγραμμα φυσικής αγωγής
- μουσική
- ολυμπιακή παιδεία
- προσχολική
- πρώτη σχολική ηλικία.

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.

Υλικοτεχνική υποδομή

Ο τύπος του μαθησιακού περιβάλλοντος διαμορφώθηκε κάνοντας χρήση:

- σε ήχο (audio-based) με χρήση tablet
- Χρήση υπολογιστών (Computer-based)
- Ταινία (Video)
- Μικρά όργανα Φυσικής Αγωγής

Αυλή σχολείου - Κλειστό Γυμναστήριο

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

3 ώρες

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.

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Βιβλιογραφία

- Adams, J. A. (1971). A closed- loop theory of motor learning. *Journal of Motor Behavior*, 3, σσ. 111-150.
- Beisman, G. L. (1967). Effect of rhythmic accompaniment upon learning of fundamental motor skills. *Research Quarterly*, 38, σσ. 172-176.
- Benzwie, T. (1998). *A Moving Experience*. Tucson: Zephyr Press.
- Berk, L. (2005). *Child Development* (7 εκδ.). Boston: Ally & Bacons.
- Bournelli, P., & Mountakis, C. (2008). The Development of Motor Creativity in Elementary Schoolchildren and its Retention. *Creativity Research Journal*, 20(1), σσ. 72-80.
- Burton, A. W., & Miller, D. E. (1998). *Movement Skill Assessment*. University of Minesota: Human kinetics.
- Buschner, G. A. (1994). Teaching children movement and skills, *Becoming a master teacher*. Human Kinetics.
- Buschner, G. A. (1994). Teaching children movement concerts and skills, *Becoming a master teacher*. USA: Human Kinetics.
- Buschner, G. A. (1994). Teaching children movement concerts and skills, *Becoming a master teacher*. Human Kinetics.
- Catenassi, F. Z., Marques, I., Bastos, C. B., Basso, L., Vaz Ronque, E. R., & Gerage, A. M. (2007). Relationship between body mass index and gross motor skill in four to six year-old children. *Rev Bras Med Esporte*, 13, σσ. 203-206.
- Chipman, L. (1966). The effects of selected music on endurance. *Completed Research in Health Physical Education and Recreation* 9, Abstract No 462.
- Clark, B. J.-L.-S.-D.-D. (1997). *Physical Educatin Uinit Plans for Grades 1-2*. hyman Kinetics.
- Cole, M., & Cole, S. (2002). Η ανάπτυξη των παιδιών (Τόμ. Β). (Μ. Σάλμαν, Μεταφρ.) Αθήνα: Δάρδανος.
- Cone, T. P., Werner, P., Cone, S., & Woods, A. M. (1998). *Interdisciplinary teaching through physical education* Champaign. IL: Human Kinetics.
- Copeland, B. L., & Franks, B. D. (1991). Effects of types and intensities of background music on treadmill endurance. *The Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, 31, σσ. 100-103.
- Crust, L. (2004). Carry-over effects of music in an isometric muscular endurance task. *Perceptual Motor Skills*, 9, σσ. 985-991.
- Cummings, P. D. (1999). The Effect of Orff-based Music Instruction on Spartial-Temporal Task Performance of Young Children, in Duke, R.A. Texas: Austin TX: Texas Music Educators Association.
- Dainow, E. (1977). Physical effects and motor responses to music. *Journal of Research in Music Education*, 25, σσ. 211-221.
- Dalcroze, E. J. (1967). *Rhythm, music and education*. (H. F. Rubinstein, Μεταφρ.) Surrey: The Dalcroze Society.
- Dale, E. (1972). *Building a learning environment*. Bloomington, IN: Phi Delta Kappa Educational Foundation.
- Derri, V., Tsapakidou, A., Zachopoulou, E., & Kioumourtzoglou, E. (2001). Effect of a music and movement programme on development of locomotor skills by children 4 to 6 years of age. *European Journal of Physical Education*(6), σσ. 16-25.
- Derri, V., Zissi, V., & Pachta, M. (2001). Development of manipulative skills by children in primary grades. *Journal of Human Movement Studies*, 40, σσ. 377-390.
- Dewey, J. (1934). *Arts as experience*. New York: The Berkley Publishing Group.

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.

- Dowd, T., & Tierney, J. (1995). Teaching social skills to youth. A curriculum for child care providers. Boys Town, Neb.: Boys Town Press.
- Dritsas, A., Lefteriotis, D., & Karabela, G. (2004). The effect of relaxing music on the stress dimension and the response to tilt-test in vasovagal patients. *European Heart Journal*, 25(574 (P3391)).
- Evaggelinou, C., Tsigilis, N., & Papa, A. (2002). Construct Validity of the Test of Gross Motor Development: A Cross -Validation Approach. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 19, σσ. 483-495.
- Evans, D. (2002). The effectiveness of musical intervention for hospital patients: a systematic review. *Journal of Advanced Nursing*, 37(1), σσ. 8-18.
- Fitls, P. M., & Posner, M. I. (1967). *Human performance*. Belmont: CA: Brooks / Cole.
- Gabbard, C. (1988). Early Childhood Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 59(7), σσ. 65-69.
- Gallahue, D. L. (1989). *Understanding motor development Infants, children adolescents*, 2nd edition. Indianapolis: Benchmark Press.
- Gallahue, D. L. (2002). *Αναπτυξιακή Φυσική Αγωγή για τα σημερινά Παιδιά (1η εκδ.)*. (Χ. Ευαγγελινού, Α. Παππά, Επιμ., Χ. Ευαγγελινού, & Α. Παππά, Μεταφρ.) Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Επιστημονικών Βιβλίων και περιοδικών UNIVERSITY STUDIO PRESS.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (1998). *Understanding Motor Development (3 εκδ.)*. Dubuque: Brown and Benchmark.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2002). *Understading motor develoment: Infants, children, adolescents, adults*. Boston: McGraw-Hill.
- Garcia, G., & Garcia, L. (1996). The Value of integration. *Activitiw that get children involved*. *Teaching Elementary Physical Education*, 7, σσ. 20-22.
- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*. New York: Basic Books.
- Gentile, A. M. (1972). A working model of skill a cauivition with application to learning. *Quest Monograph*, XVII, σσ. 3-23.
- Gilbert, J. (1979). Assessment of motoric music skill development in young children: test construction and evaluation procedures. *Psychology of music*, 2(2), σσ. 3-12.
- Gilbert, J. (1980). An assessment of motor development skill in young children. *Journal of Research in Music Education*, 28, σσ. 167-175.
- Gilbert, J. (1981). Motoric music skill development in young children: A longitudinal investigation. *Psychology of Music*, 9(1), σσ. 21-25.
- Goodway, J. D., Crowe, H., & Ward, P. (2003). Effects of Motor Skill instruction on Fundamental Motor Skill Development. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 20, σσ. 298-314.
- Graham, G. (2008). *Teaching Children Physical Education - Becoming a Mater Teacher (3 ed.)*. Human Kinetics.
- Zimmer, R. (2007). *Εγχειρίδιο κινητικής αγωγής Από τη θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Εκδόσεις Αθλότυπο.
- Ulrich, D. A. (2000). *Test of Gross Motor Development (TGMD)*. 2. Austin, Texas: PRO-ED.
- Zimmer, R. (2007). *Εγχειρίδιο κινητικής αγωγής Από τη θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: Εκδόσεις Αθλότυπο.
- Αυγερινός, Α. (2011). *Ψηφιακό σχολείο Πρόγραμμα Σπουδών Φυσικής Αγωγής για το Δημοτικό Σχολείο*. Retrieved 12 2, 2011, from <http://digitalschool.minedu.gov.gr/>.
- Δέρρη, Β. (2007). *Η φυσική Αγωγή στην αρχή του 21ου Αιώνα Σκοποί- Στόχοι -Επιδιώξεις στην Πρωτοβάθμια*

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.

Εκπαίδευση. Θεσσαλονίκη: Χριστοδουλίδη.

Μπουρνέλλη, Π., Κουτσούκη, Δ., Ζωγράφου, Μ., Μαριδάκη, Μ., Χατζόπουλος, Δ., & Αγαλιανού, Ο. (2006). Φυσική Αγωγή Α' & Β' Δημοτικού Βιβλίο Εκπαιδευτικού. (Υ. Ε. Ινστιτούτο, Επιμ.) Αθήνα: Οργανισμός εκδόσεως διδακτικών βιβλίων.

Οργανισμός Διεθνούς Απολυτηρίου (ΙΒΟ). (2003). Πρόγραμμα Σπουδών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Πεδίο και διάταξη του περιεχομένου της Φυσικής Αγωγής. (Ε. Κ. -Γείτονα, Μεταφρ.) Γενεύη, Ελβετία.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

χαμηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

-6

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Προσχολική

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: Η Ρίψη ένα από τα αρχαία Ολυμπιακά αγωνίσματα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γίνεται προβολή σύντομης ταινίας(8 λεπτά. Μετά ακολουθεί βιωματική προσέγγιση με τρέξιμο και ρίψη αντικειμένου στην αυλή.

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Μια Αρχαία Ολυμπιακή Διοργάνωση

2η Φάση: Παρέμβαση 1η: Δεξιότητα ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Κλειστό Γυμναστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. The Flight of the bumblebee (ιντερλούδιο από την όπερα: Ο θρύλος του Τσάρου Σαλτάν)
2. All Turka από τη σονάτα N11 για πιάνο του W. A. Mozart
3. Manhattan Beach March
4. Tritsch Polka πόλκα έργο αριθμός 214 του Johann Strauss
5. La Danza - Tarantella Napoletana - Gioacchino Rossini
6. ROSSINI: William Tell Overture
7. Can-Can από την όπερα Orpheus in the Underworld του J. Offenbach
8. Radetzy Marsch Johann Straus
9. Radetzy Marsch Johann Straus
10. Vals Maskarada» του Chatschaturjan
11. Johann Strauss II - Champagne Polka, op. 211
12. The Spring από The Four Seasons 1 μέρος A. Vivaldi

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: Παρέμβαση 2η: Δεξιότητα ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αυλή ή Κλειστό Γυμναστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Αρχική / Τελική μέτρηση στη δεξιότητα της Ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αυλή ή Κλειστό Γυμναστήριο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

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.

1η Φάση: Η Ρίψη ένα από τα αρχαία Ολυμπιακά αγωνίσματα

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Γίνεται προβολή σύντομης ταινίας(8 λεπτά. Μετά ακολουθεί βιωματική προσέγγιση με τρέξιμο και ρίψη αντικειμένου στην αυλή.

Η εκπαιδευτική παρέμβαση ξεκινά με την αφόρμηση στους αρχαίους ολυμπιακούς Αγώνες. Γίνεται προβολή σύντομης ταινίας(8 λεπτά)“Μια αρχαία Ολυμπιακή Διοργάνωση”[1] με κινούμενα σχέδια βασισμένη στο παραμύθι “Η Δέσποινα και το περιστέρι”(Τριβιζάς, 2001).Μετά από σύντομη συζήτηση ακολουθεί βιωματική προσέγγιση με τρέξιμο και ρίψη αντικειμένου στην αυλή και στεφάνωμα των μαθητών-τριων με στεφανάκια ελιάς.

Η ανάπτυξη της κινητικής δεξιότητας ρίψη γίνεται με την εφαρμογή προγράμματος τριών παρεμβάσεων, διάρκειας 45 λεπτών κάθε μία έχοντας αφιερώσει και δύο ώρες διδασκαλίας για αξιολόγηση της δεξιότητας ως αρχική μέτρηση και τελική μέτρηση αντίστοιχα προκειμένου να έχουμε και μετρήσιμα αποτελέσματα.

Στο σημείο αυτό μπορούμε να πούμε ότι δεν είναι αναγκαστικό να υπάρξει η αρχική και η τελική μέτρηση με την αυστηρότητα που ορίζει το τεστ TGMD 2000, αλλά ο εκπαιδευτικός μπορεί να περάσει κατευθείαν στην 1^η παρέμβαση κάνοντας απλά μια γενική αξιολόγηση για το επίπεδο της δεξιότητας με την απλή καθημερινή παιδαγωγική παρατήρηση.

Τα παιδιά παρακολουθούν την προβολή μια μικρής ταινίας κινουμένων σχεδίων(7:42 λεπτά) με θέμα τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και σε σχέση με το παραμύθι « Η Δέσποινα και το περιστέρι». Μπαίνουν στη διαδικασία λήψης πληροφοριών για τους αγώνες εκείνης της εποχής(Στάδιο, γυμνοί αθλητές, αγωνίσματα, κριτές, έπαθλο, αξίες, ιδανικά κά).

Στο τέλος της προβολής ακολουθεί σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια του τμήματος τονίζοντας κάποιες διαφορές με τους σημερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες (χρόνος 15 λεπτά).

Στη συνέχεια βγαίνουμε στη αυλή για βιωματική προσέγγιση(χρόνος 30 λεπτά)

Προθέρμανση

Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε τέσσερις ομάδες. Φεύγει ο πρώτος από κάθε γραμμή ακολουθώντας μια ποικιλία δρομικών ασκήσεων. Αραιωμένα στο χώρο εκτελούν διατάσεις στις βασικές μυϊκές ομάδες.

Αγώνας

Διεξάγεται σε σειρές των 5-6 ατόμων αγώνας δρόμου μικρής απόστασης (30 μ. ευθεία) σε μια διαδικασία μίμησης του αγώνα δρόμου, “**στάδιο**” ή “**στάδιος δρόμος**”. Οι προσπάθειες χειροκροτούνται έπειτα από παρότρυνση του εκπαιδευτικού, για όλους τους συμμετέχοντες.

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.

Ακολουθεί ρίψη μικρής σπόγγινης μπάλας στον τοίχο από μικρή απόσταση 5-6 μ. μιμούμενοι τη **Ρίψη Ακοντίου** [1].

Κατά τη διάρκεια των παραπάνω αγωνισμάτων γίνονται σύντομες λεκτικές παρεμβάσεις συσχετίζοντας την βιωματική κινητική δραστηριότητα με τα αγωνίσματα που είδαμε πριν από λίγο στη ταινία «Μια Αρχαία Ολυμπιακή Διοργάνωση».

Αξιολόγηση

Στο τέλος όλα τα παιδιά θα πάρουν α) ένα μικρό κλαδί ελιάς(ή στεφάνι), τον **Κότινο** ως έπαθλο για τη συμμετοχή τους β) και ένα έντυπο αξιολόγησης με τα **Ολυμπιακά Αθλήματα** που θα το συμπληρώσουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στο τέλος του μαθήματος ή στην αρχή του επομένου μαθήματος.

[1] Έχοντας πολεμική προέλευση, ο ακοντισμός συναντάται και στο πρόγραμμα των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων ως ένα από τα αγωνίσματα του πεντάθλου (ΟΕΟΑ, 2004).

[1] www.youtube.com/watch?v=zQQRotCFWo0

Φύλλα εργασίας:

1. [agonismata_stin_arhaia_epohi.pdf](#)

1. **Μια Αρχαία Ολυμπιακή Διοργάνωση**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2862#23322>

Διευκρίνιση: από το χρήστη Toubi Bi

Σχόλιο: από το χρήστη Toubi Bi

2η Φάση: Παρέμβαση 1η: Δεξιότητα ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Κλειστό Γυμναστήριο

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.

<p>Τίτλος</p>	<p>Παρέμβαση 1^η: Δεξιότητα ρίψης</p> <p>Σκοπός: Ανάπτυξη βασικών κινητικών δεξιοτήτων χειρισμού.</p> <p>Στόχος: Εκτέλεση βασικών δεξιοτήτων χειρισμού σύμφωνα με το επίπεδο ανάπτυξης των παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας.</p> <p>Βασική επιδίωξη: Εκτέλεση ρίψης με κίνηση του χεριού από πάνω στο αρχικό στάδιο της δεξιότητας . Εξάσκηση στη ρίψη για απόσταση.</p> <p>Επιμέρους επιδιώξεις: Γνωριμία με την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων το Ολυμπιακό Πνεύμα και τα Ολυμπιακά Αγωνίσματα.</p>
---------------	--

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.

Περιεχόμενα

Σήμερα θα προσπαθήσουμε να μάθουμε ρίψη μπάλας με κίνηση του χεριού από πάνω. Επίδειξη κίνησης από τον Κ.Φ.Α.

Παιχνίδι: «Καθαρίστε την αυλή σας» (Gallahue, 2002, σ. 292).
Ελεύθερη διάταξη με τη μισή τάξη στην κάθε πλευρά του γυμναστηρίου. Στο κέντρο τεντώνουμε ένα σχοινί, από τη μια πλευρά του γυμναστηρίου ως την άλλη στο ύψος περίπου της μέσης των παιδιών εικόνα 1.

Τοποθετούμε πολλές πάνινες, χάρτινες, σφουγγαρένιες κ.ά. μπάλες στο γήπεδο της μιας ομάδας.

Με τη μουσική ή με το σύνθημα “πάμε” οι παίκτες της ομάδας που έχουν τις μπάλες στην αυλή τους, τις ρίχνουν πάνω από το σχοινί, στην αυλή της άλλης ομάδας, και εκείνοι προσπαθούν να τις επιστρέψουν όσο πιο γρήγορα μπορούν. Κερδίζει η ομάδα με τα λιγότερα σκουπίδια. Μετράμε όλοι μαζί τις μπάλες της κάθε ομάδας και ερχόμαστε σε επαφή με τον επιστήμη των μαθηματικών.

Σημεία έμφασης

Όλες οι μπάλες πρέπει να ρίχνονται, με βάση το μοντέλο ρίψης που υποδείξαμε πριν όσο πιο μακριά στο άλλο γήπεδο.
Ενθαρρύνουμε τις δυναμικές ρίψης. Δοκιμάστε να ρίξετε την μπάλα με διάφορους τρόπους. Μετράμε τις μπάλες που έμειναν στην αυλή της κάθε ομάδας, για να βρούμε το νικητή.

Εικόνα 1. Παιχνίδι: «Καθαρίστε την αυλή σας»

Κύριο Μέρος

Επίδειξη ρίψης με κίνηση του χεριού από πάνω και οδηγίες που αφορούν τη σωστή εκτέλεση. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 3-4 ατόμων σε σειρές απέναντι από τοίχο ή σταθερό στόχο.

*«Ορφείας στον Άδη» - Offenbach.

Υφασμάτινες μπάλες Σε απόσταση 2μ. από τον τοίχο ή σταθερό στόχο τα παιδιά εκτελούν ρίψεις.

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».

<p>Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας</p>	<p><u>Ψυχοκινητικός τομέας</u>: στο τέλος του μαθήματος τα παιδιά θα μπορούν να εκτελέσουν τη δεξιότητα ρίψης με ένα χέρι από πάνω, στο στοιχειώδες στάδιο και θα γνωρίζουν τις λέξεις κλειδιά για τη σωστή εκτέλεση της ρίψης στο ώριμο στάδιο της δεξιότητας.</p> <p>- <u>Γνωστικός τομέας</u>: τα παιδιά κατανοούν τις έννοιες σχετικά με την διεξαγωγή και τη μορφή των ολυμπιακών Αγώνων,</p> <p>- <u>Συναισθηματικός τομέας</u> στο τέλος του μαθήματος τα παιδιά: αναγνωρίζουν τις αξίες και τα ιδανικά αναπτύσσοντας τη συνεργασία σεβόμενοι τη διαφορετικότητα των άλλων.</p>
<p>Αλληλεπίδραση & ρόλοι</p>	<p><i>Οι μαθητές θα συνεργάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητα στα πλαίσια της βιωματικής και συνεργατικής μάθησης με ολόκληρη την τάξη, σε μικρότερες ομάδες σε ζευγάρια αλλά και ατομικά, μέσα από μια διερευνητική μάθηση και σε σχέση με την επίλυση προβλήματος σε ότι αφορά την προσπάθεια εκτέλεσης του γνωστικού αντικειμένου(ρίψη).</i></p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξασφαλίζοντας την ασφάλεια υποστηρίζει ένα θετικό περιβάλλον μάθησης διαχειρίζοντας το χρόνο το χώρο ,τα άτομα ,τις συμπεριφορές την προγραμματισμένη προς διδασκαλία γνώση χρησιμοποιώντας την παρατήρηση για ανατροφοδότηση.</p> <p>Συμβουλή για τον καθηγητή Φυσικής Αγωγής: «Ο θεμελιώδης κανόνας για τη ρίψη είναι το να βάζεις κίνηση σε όλο το σώμα και όχι μόνο στον ώμο, το μπράτσο και την παλάμη» (Buschner, 1994, σ. 32). Παρέχετε πολλές ευκαιρίες για εξάσκηση και δώστε έμφαση στην κίνηση της ρίψης και όχι στην επαναφορά και την υποδοχή.</p>
<p>Εργαλεία</p>	<p><i>Η εφαρμογή του παρόντος μαθήματος στηρίχτηκε στη χρήση:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Υλικό (hardware), tablet, μικροφωνική εγκατάσταση και ηχεία.</i> • <i>Λογισμικό, όπως φάκελος αρχείων με την μουσική και πρόγραμμα εκτέλεσης της μουσικής.</i>

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.

<p>Πόροι</p>	<p>Η εφαρμογή του παρόντος μαθήματος στηρίχτηκε σε σχέδιο μαθήματος όπου η εκμάθηση του γνωστικού αντικειμένου γίνεται βιωματικά στο πλαίσιο διερευνητικής δραστηριότητας με εξάσκηση πρακτική και τέλος αξιολόγηση.</p> <p>Εξοπλισμός: Για το κύριο μέρος του μαθήματος χρησιμοποιούμε υφασμάτινες μπάλες και σακουλάκια, έτσι ώστε να αποφύγουμε τη σύγχυση που θα δημιουργηθεί με την επανάκτηση της μπάλας από το παιδί. Στα παιχνίδια μπορούμε να βάλουμε ότι μπάλες έχουμε.</p>
<p>Διάρκεια</p>	<p>Χρόνος που απαιτείται για τη δραστηριότητα, 40-45' λεπτά</p>
<p>Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας</p>	<p>Ερωτήσεις σχετικές με τη ρίψη:</p> <p>Πώς ρίχνουμε το σακουλάκι;</p> <p>Κάνουμε βήμα με το αντίθετο πόδι;</p> <p>Σε ποια αθλήματα συναντάμε αυτό το μοντέλο κίνησης;</p> <p>Ερωτήσεις σχετικές με τους Ολυμπιακούς αγώνες :</p> <p>Γιατί σέβομαι τους κανόνες ;</p> <p>Τι σημαίνει τίμιο παιχνίδι και τι «ζαβολιά»;</p> <p>Πως φέρομαι όταν «χάνω στον αγώνα» ; κά.</p>

[1] Το αγώνισμα του ακοντίου εκτελείται πάνω στην προέκταση μιας ευθύγραμμης φόρας. Διακρίνουμε σχηματικά την τεχνική της ρίψης στα εξής μέρη: τη φόρα ,την προετοιμασία και την τελική προσπάθεια για απελευθέρωση- ρίψη του ακοντίου (Μπουντόλος, 1986).

[2] Τα σημεία έμφασης υποστηρίζουν την ορθολογική τεχνική των κινήσεων. Από άποψη μηχανικής η απόσταση που διανύει το αθλητικό όργανο με την απελευθέρωση του προσδιορίζεται με βάση τη σχέση: $S = V^2 \sin 2\alpha / g$ όπου V- η αρχική ταχύτητα πτήσης του αθλητικού οργάνου α- η γωνία πτήσης του οργάνου g- η επιτάχυνση βαρύτητας (Μπουντόλος, 1986).

[3] Η αρχική ταχύτητα του οργάνου προσδιορίζει την απόσταση γιατί είναι ευθέως ανάλογη του τετραγώνου της αρχικής ταχύτητας σε χρήση με την ορθολογική γωνία του οργάνου (Μπουντόλος, 1986).

Φύλλα εργασίας:

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.

[eikones_ekpaideytikis_paremvasis1.pdf](#)

1. **The Flight of the bumblebee (ιντερλούδιο από την όπερα: Ο θρύλος του Τσάρου Σαλτάν)**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#22991>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

2. **All Turka από τη σονάτα N11 για πιάνο του W. A. Mozart**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23003>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

3. **Manhattan Beach March**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23006>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

4. **Tritsch Polka πόλκα έργο αριθμός 214 του Johann Strauss**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23012>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

5. **La Danza - Tarantella Napoletana - Gioacchino Rossini**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23015>

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.

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

6. **ROSSINI: William Tell Overture**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23304>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

7. **Can-Can από την όπερα Orpheus in the Underworld του J. Offenbach**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23306>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

8. **Radetzy Marsch Johann Straus**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23307>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

9. **Radetzy Marsch Johann Straus**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23308>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

10. **Vals Maskarada» του Chatschaturjan**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23309>

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.

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

11. **Johann Strauss II - Champagne Polka, op. 211**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23310>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

12. **The Spring από The Four Seasons 1 μέρος A. Vivaldi**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 101

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/18760/2863#23314>

Διευκρίνιση: Κλασική Μουσική

3η Φάση: Παρέμβαση 2η: Δεξιότητα ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αυλή ή Κλειστό Γυμναστήριο

Τίτλος	<p>Παρέμβαση 2η: Δεξιότητα ρίψης</p> <p>Σκοπός: Ανάπτυξη βασικών κινητικών δεξιοτήτων χειρισμού</p> <p>Στόχος: Εκτέλεση βασικών δεξιοτήτων χειρισμού σύμφωνα με το επίπεδο ανάπτυξης των παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας</p> <p>Βασική επιδίωξη: Εκτέλεση ρίψης με κίνηση χεριού από πάνω στο στοιχειώδες στάδιο της δεξιότητας. Κατανόηση των "σημείων - κλειδιών" για τη σωστή εκτέλεση της δεξιότητας.</p> <p>Επιμέρους επιδιώξεις: Γνωριμία με την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων το Ολυμπιακό Πνεύμα και τα Ολυμπιακά Αγώνισματα</p>
--------	---

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.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή

Συγκέντρωση των μαθητών σε ζευγάρια. Σήμερα θα προσπαθήσουμε να εκτελέσουμε ρίψη με κίνηση χεριού από πάνω. Προσπαθούμε να εφαρμόσουμε όσα μάθαμε στο προηγούμενο μάθημα.

Γίνεται αναφορά στα Αρχαία Αγωνίσματα και ιδιαίτερα στις ρίψεις ακόντιο σφαίρα δίσκος (αναφορά στο γνωστό άγαλμα).

* «Can-Can» από την όπερα Orpheus in the Underworld του J. Offenbach.

Οργάνωση-Παραλαγές

Απλώνουμε ένα δίχτυ του βόλεϊ ή ένα σχοινί λίγο πάνω από το ύψος των παιδιών εικόνα 4. Χρησιμοποιούμε σφουγγαρένιες μπάλες. Τα παιδιά σε ζευγάρια βρίσκονται αντικριστά απέναντι από το δίχτυ. Ρίψτε με δύο χέρια / με ένα χέρι, δεξί - αριστερό.

Σημεία έμφασης

Ρίχνετε τη μπάλα ψηλά και μακριά. Βήμα με το αντίθετο πόδι. Η μπάλα ξεκινάει ψηλά πάνω από το κεφάλι. Πάρτε φόρα και ρίξτε ψηλά και μακριά[1]. Εισαγωγή σε λέξεις κλειδιά για την υποδοχή της μπάλας.

Εικόνα 4. Ρίψεις ψηλά και μακριά πάνω από το δίχτυ

Επανάληψη και γνωστική τοποθέτηση των κύριων σημείων του προηγούμενου μαθήματος. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 3-4 ατόμων σε σειρές απέναντι από τοίχο.

* «The Spring» από The Four Seasons (1 μέρος) A. Vivaldi.

Οργάνωση-Παραλαγές

Οριοθέτηση απόστασης μαθητών από τον τοίχο (5 μ.) με γραμμή. Βάζουμε ένα σχοινί πάνω και κατά μήκος του τοίχου στα 2μ. ύψος περίπου εικόνα 5. Ρίξτε τη μπάλα όσο πιο ψηλά μπορείτε.

Σημεία έμφασης

Γυρίστε πλάνια στο στόχο. / Το αντίθετο γέρι δείχνει το στόχο. /

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.

<p>Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας</p>	<p>Οι μαθησιακοί στόχοι θα αξιολογηθούν:</p> <p>α) με συζήτηση στο τέλος του μαθήματος</p> <p>Δουλέψατε σωστά το πάνω μέρος του σώματος; Στρίβατε σωστά τον κορμό σας; Καταφέρατε να πετάξετε μακριά;</p> <p>β) με παροχή εντύπου αυτό-αξιολόγησης[1]</p> <hr/> <p>[1] Παράρτημα: Αυτό-αξιολόγηση Ρίψη</p> <p><u>Ψυχοκινητικός τομέας:</u> στο τέλος του μαθήματος τα παιδιά θα μπορούν να εκτελέσουν τη δεξιότητα ρίψης με ένα χέρι από πάνω, στο στοιχειώδες ή ώριμο στάδιο και θα γνωρίζουν τις λέξεις κλειδιά για τη σωστή εκτέλεση της ρίψης στο ώριμο στάδιο της δεξιότητας.</p> <p>- <u>Γνωστικός τομέας:</u> τα παιδιά κατανοούν τις έννοιες σχετικά με την διεξαγωγή και τη μορφή των ολυμπιακών Αγώνων,</p> <p>- <u>Συναισθηματικός τομέας</u> στο τέλος του μαθήματος τα παιδιά: αναγνωρίζουν τις αξίες και τα ιδανικά αναπτύσσοντας τη συνεργασία σεβόμενοι τη διαφορετικότητα των άλλων.</p>

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.

<p>Αλληλεπίδραση & ρόλοι</p>	<p>Οι μαθητές θα συνεργάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητα στα πλαίσια της <u>βιωματικής και συνεργατικής μάθησης</u> με ολόκληρη την τάξη, σε μικρότερες ομάδες σε ζευγάρια αλλά και ατομικά, μέσα από μια <u>διερευνητική μάθηση</u> και σε σχέση με την <u>επίλυση προβλήματος</u> σε ότι αφορά την προσπάθεια εκτέλεσης του γνωστικού αντικειμένου(ρίψη).</p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξασφαλίζοντας την ασφάλεια υποστηρίζει ένα θετικό περιβάλλον μάθησης διαχειρίζοντας το χρόνο το χώρο ,τα άτομα ,τις συμπεριφορές την προγραμματισμένη προς διδασκαλία</p> <p>Συμβουλή για τον καθηγητή Φυσικής Αγωγής: Τα παιδιά που βρίσκονται στο στοιχειώδες επίπεδο τα εκθέτουμε σε διάφορα πλαίσια δράσης ώστε να χρησιμοποιούν ρίψη σε διάφορες μεν, αλλά σχετικά στατικές καταστάσεις δε. «Επίσης η υποδοχή ενός αντικειμένου από ένα σύντροφο είναι πιο εύκολη άσκηση για τα πρώτα στάδια από τη ρίψη. Προσπαθήστε να βάζετε στην ίδια ομάδα παιδιά που κάνουν καλή ρίψη και παιδιά που κάνουν άσχημη υποδοχή» (Buschner, 1994, σ. 46).</p>
<p>Πόροι</p>	<p>Η εφαρμογή του παρόντος μαθήματος στηρίχτηκε σε σχέδιο μαθήματος όπου η εκμάθηση του γνωστικού αντικειμένου γίνεται βιωματικά στο πλαίσιο διερευνητικής δραστηριότητας με εξάσκηση πρακτική και τέλος αξιολόγηση.</p> <p>Εξοπλισμός: Σφουγγαρένιες μπάλες, σακουλάκια, τετράγωνα χαλάκια(για τη θέση που θα στέκονται τα παιδιά σε σχέση με τον τοίχο), σχήματα - στόχοι για τον τοίχο, δίχτυ βόλει -σχοινί.</p>
<p>Διάρκεια</p>	<p>Χρόνος που απαιτείται για τη δραστηριότητα 40 λεπτά.</p>

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.

<p>Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας</p>	<p>Ερωτήσεις σχετικές με τη ρίψη:</p> <p>Ρίξατε το σακουλάκι μπάλα ψηλά και μακριά;</p> <p>Όταν παίρνεται φόρα τι συμβαίνει;</p> <p>Σε ποια αθλήματα συναντάμε αυτό το μοντέλο κίνησης;</p> <p>Ερωτήσεις σχετικές με τους Ολυμπιακούς αγώνες :</p> <p>Γιατί σέβομαι τους κανόνες ;</p> <p>Τι σημαίνει τίμιο παιχνίδι και τι «ζαβολιά»;</p> <p>Πως φέρομαι όταν «χάνω στον αγώνα» ; κά.</p> <p>Με ποιο τρόπο τιμούσαν οι αρχαίοι του Ολυμπιονίκες;</p> <p>Γιατί γινότανε Ειρήνη όταν διεξάγονταν οι Ολυμπιακοί Αγώνες;</p>
---	---

[1] Απλές λέξεις που προσδιορίζουν την Μηχανική –Φυσική της κινητικής τροχιάς της δεξιότητας.

[2] Έννοιες από τη Φυσική και τα μαθηματικά συνυπάρχουν σε όλη τη βιωματική διαδικασία με πολλές μορφές.

Φύλλα εργασίας:

1. [eikones_ekpaideytikis_paremvasis2.pdf](#)
2. [ayto-axiologisi_ripsis.pdf](#)

4η Φάση: Αρχική / Τελική μέτρηση στη δεξιότητα της Ρίψης

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αυλή ή Κλειστό Γυμναστήριο

Τίτλος	Αρχική / Τελική μέτρηση στη δεξιότητα της Ρίψης
--------	--

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.

Περιγραφή

Οι δράσεις των μαθητών σε αυτήν την μαθησιακή δραστηριότητα αφορούν στη λήψη πληροφοριών από τον εκπαιδευτικό σε ότι σχετίζεται με την διεξαγωγή της μέτρησης. (τύπος εργασίας) και πώς μπορούν αυτές να πραγματοποιηθούν βιωματικά καθώς τα παιδιά θα δοκιμάσουν και θα εκτελέσουν στη συνέχεια τη ζητούμενη δραστηριότητα.

Σύμφωνα με το πρωτόκολλο του τεστ ο εκπαιδευτικός εξηγεί με απλά λόγια το σκοπό και τη διαδικασία της μέτρησης. Ακολουθεί επίδειξη της δεξιότητας δίνοντας έμφαση στα επιμέρους κριτήρια αναφέροντας κάποιες «λέξεις κλειδιά» .

Στη συνέχεια οι μικροί μαθητές-τριες, δοκιμάζουν τη δεξιότητα κατά ομάδες απέναντι από τον τοίχο.

Εκτελείτε η διαδικασία μέτρησης όπως αναφέρθηκε σε παραπάνω σημείο του παρόντος με καταγραφή της επίδοσης για κάθε μαθητή στο ειδικό έντυπο με τη μέθοδο της παρατήρησης.

Στο τέλος της ώρας υπάρχει παιχνίδι για την επιβράβευση και ευχαρίστηση των μικρών μαθητών -τριών.

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.

<p>Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας</p>	<p>Στόχος της αρχικής και τελικής μέτρησης είναι η αξιολόγηση σε ότι αφορά στο στάδιο της δεξιότητας στο οποίο βρίσκεται το σύνολο των μαθητών-τριών.</p> <p>Συγκεκριμένα η κάθε, προς εξέταση, δεξιότητα, σύμφωνα με το TGMD-2, περιλαμβάνει κάποια συμπεριφοριστικά στοιχεία που παρουσιάζονται ως κριτήρια επίδοσης[1] και ορίζουν συμπεριφορές που αντιπροσωπεύουν ένα ώριμο μοτίβο δεξιοτήτων οι οποίες αξιολογούνται χωριστά. Έτσι η αξιολόγηση της ρίψης γίνεται με τη βοήθεια τεσσάρων κριτηρίων επίδοσης ή εκτελεστικών κριτηρίων- τέσσερις φάσεις της κίνησης. Όπου ο δοκιμαζόμενος πραγματοποιούσε ένα τέτοιο κριτήριο απόδοσης σε μια από τις δυο προσπάθειες, ο εξεταστής κατέγραφε ένα (1), ενώ όπου ο δοκιμαζόμενος δεν επιτύγχανε σωστά έστω ένα συμπεριφοριστικό στοιχείο ο εξεταστής έβαζε μηδέν (0). Υπήρχαν δύο διαφορετικές στήλες που παρέχονταν για κάθε συνθήκη εκτίμησης[2].</p> <p>Ειδικότερα για την αξιολόγηση της δεξιότητας της ρίψης τα κριτήρια εκτέλεσης είναι: (α) Το υψωμένο χέρι εισάγεται με την προς τα κάτω κίνηση του χεριού που θα ρίξει τη μπάλα, (β) το παιδί στρίβει το γοφό και τους ώμους σε ένα σημείο όπου η πλευρά που δεν συμμετέχει στη ρίψη να βλέπει τον τοίχο, (γ) το βάρος μεταφέρεται με το να κάνει ένα βήμα με το πόδι που είναι αντίθετο προς το χέρι που ρίχνει και (δ) αφού ελευθερωθεί η μπάλα το χέρι που ρίχνει μεταφέρεται διαγώνια προς τη μη προτιμώμενη πλευρά. Στην αξιολόγηση της δεξιότητας της ρίψης η άριστη βαθμολογία των μαθητών ήταν το τέσσερα (4).</p> <p>Μετά το πέρας της τελικής μέτρησης το σύνολο της βαθμολογίας ως τελικό σκορ έφτανε το οκτώ (8). Η επίδοση στη δοκιμασία της δεξιότητας της ρίψης κυμαίνεται, επομένως, από 0-8.</p> <p>Το περιεχόμενο των δοκιμασιών μπορεί να περιγραφεί ως ακολούθως:</p> <p>(α). <u>Ρίψη μπάλας πάνω από τον ώμο</u>: σε αυτή τη δοκιμασία ο εξεταζόμενος στεκόταν σε απόσταση 6,60 μ. από έναν τοίχο και του ζητούνταν να πετάξει με δύναμη τη μπάλα πάνω από τον ώμο του ώστε αυτή να φτάσει στον τοίχο.</p>
---	--

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.

Αλληλεπίδραση & ρόλοι	<p>Στη μέτρηση συμμετέχουν όλα τα παιδιά που θέλουν και κατανοούν τον τρόπο της διαδικασίας. Αρχικά δοκιμάζουν ομαδικά και τέλος εκτελούν ατομικά.</p> <p>Ο εκπαιδευτικός εξηγεί υποστηρίζει επιβραβεύει και διαχειρίζεται την ομαλή διεξαγωγή της διαδικασίας σε ευχάριστο περιβάλλον.</p>
Εργαλεία	<p>Η εφαρμογή του παρόντος μαθήματος στηρίχτηκε στη χρήση:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Υλικό (hardware), όπως υπολογιστής, tablet, ηχεία σκάνερ, εκτυπωτής. • Λογισμικό, όπως μηχανές αναζήτησης, πρόγραμμα word, excel έντυπο αξιολόγησης.
Πόροι	Τα παιδιά ακούν και συλλέγουν πληροφορίες τις οποίες βιώνουν στη συνέχεια εφαρμόζοντας και εκτελώντας τις κινητικές δραστηριότητες.
Διάρκεια	Χρόνος που απαιτείται είναι μια διδακτική ώρα 40´ - 45´ λεπτά.
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Αξιολόγηση όλων των μαθητών ατομικά αλλά και αξιολόγηση όλου του τμήματος στατιστικά.

[1] Βλέπε: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ TGMD Test of Gross Motor Development 2000

[2] Βλέπε: ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.

Φύλλα εργασίας:

1. [parartima tgmd test of gross motor development 2000 yptest eleghoy antikeimenon.pdf](#)

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.