

Τρέχοντας ...2500 χρόνια!

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project

Δημιουργός Σεναρίου: Τριανταφυλλιά Φυντανίδου (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: «**Τρέχοντας ...2500 χρόνια!**».

Δημιουργήθηκε στις **09/08/2015 - 22:46** 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/19478>

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

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομόνων (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.Ο.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.Ο.ΠΑΙ.Θ.

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

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

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

- 1η Φάση: istoria-paihniidi.ilektroniko.pdf
- 2η Φάση: fyllo_axiologisis.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.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project (Γυμνάσιο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Με το προτεινόμενο σενάριο επιδιώκεται οι μαθητές να προσεγγίσουν την ιστορία του αθλητισμού μέσα στο χρόνο και μέσα από ποικίλους σημειωτικούς πόρους (εικόνες, βίντεο, τέχνη, κ.α.), να ασκηθούν στην παρατήρηση, να αξιοποιήσουν ταλέντα και δεξιότητες και να αξιολογήσουν τις γνώσεις με εργαλεία και δραστηριότητες που έχουν παιγνιώδη κυρίως χαρακτήρα (κουίζ, πάζλ, σταυρόλεξο, ηλεκτρονικό παιχνίδι, παιχνίδι μνήμης κ.α.). Οι μαθητές καλούνται, αφού διερευνήσουν συνεργατικά την ιστορία των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων και τα δρομικά αγωνίσματα, να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν δημιουργώντας ένα animation.

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.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με τον Οδηγό για τη Φυσική Αγωγή — Γυμνάσιο, «υπάρχουν πολλοί τρόποι να διαβαστεί κάτι, είτε είναι μια εικόνα, ένα κείμενο ή ολόκληρο βιβλίο, που ο καθένας (τρόπος) οδηγεί σε διαφορετικές ερμηνείες, αναπαραστάσεις και απομνημονεύσεις. Το πώς διαβάζεται κάτι εξαρτάται από το τι θέλει ο αναγνώστης να αποκομίσει απ' αυτό. Ένας μαθητής που λαχταρά να βελτιώσει τις δεξιότητές του σε ένα παιχνίδι, θα βρει πολύτιμη την περιγραφή μιας κινητικής δεξιότητας που θα διαβάσει, θα φανταστεί τον εαυτό του να εκτελεί σωστά τα κρίσιμα σημεία και θα απομνημονεύσει το σωστό κινητικό μοντέλο ίσως με ελάχιστες επαναλήψεις».

ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΑΣΚΗΣΗ

Τα βιώματα από την κίνηση, τη συστηματική άθληση και τη φυσική αγωγή στην παιδική και εφηβική ηλικία έχουν καταλυτική επίδραση στις μορφές φυσικής δραστηριότητας που υιοθετούν οι άνθρωποι στη διάρκεια της ζωής τους. Στο σχολείο λοιπόν είναι πολύ σημαντικό να βρεθούν τρόποι για να ενεργοποιηθούν μαθητές χαμηλά παρακινούμενοι στην Φυσική Αγωγή και γενικά στη φυσική δραστηριότητα και να παροτρυνθούν σε ενεργή συμμετοχή, με απώτερο στόχο την αλλαγή στάσης απέναντι στην άθληση και την δια βίου άσκηση. Άλλωστε η δια βίου άσκηση, εκτός από τη βελτίωση των κινητικών δεξιοτήτων και των φυσικών ικανοτήτων του αθλούμενου, εξασφαλίζει τη σωματική υγεία, βελτιώνει τη ψυχική διάθεση ενώ ταυτόχρονα βελτιώνει τις κοινωνικές σχέσεις που με τη σειρά τους εξασφαλίζουν την εκ νέου βιωματική τους εμπλοκή σε φυσικές δραστηριότητες.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο αναπτύσσεται στο πλαίσιο των Βιωματικών Δράσεων και αποσκοπεί στην ενεργοποίηση των μαθητών προκειμένου να αξιοποιήσουν τις προσωπικές εμπειρίες για να κατανοήσουν σε βάθος το προς εξέταση θέμα, να αξιοποιήσουν γνώσεις και ικανότητες και μέσα από τη δημιουργία animation να συνδυάσουν την μαθησιακή διαδικασία με συναισθήματα δημιουργικότητας, χαράς και απόλαυσης. Τα βήματα που ακολουθεί είναι: προβληματισμός και ανάκληση πληροφοριών, επεξεργασία εννοιών, οικοδόμηση γνώσης και ενεργός πειραματισμός. Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο εμπυχωτή διευκολύνει τη μάθηση ενώ οι μαθητές καθώς εμπλέκονται ενεργητικά στη διαδικασία της μάθησης, συνδέουν τη γνώση με τα ενδιαφέροντα τους, εργάζονται σε ομάδες και διασκεδάζουν μαθαίνοντας.

ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΔΙΕΓΕΙΡΟΥΝ ΤΗ ΜΑΘΗΣΗ (!)

Η εισαγωγή και χρήση του animation στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές στο να επικοινωνήσουν με δημιουργικό τρόπο θέματα και να οπτικοποιήσουν τη γνώση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές όλων των ηλικιών και επιπέδων, να βελτιώσει την προσοχή, την κατανόηση των εννοιών και την ικανότητα πρόσληψης της γνώσης και όλα αυτά μέσα σε ένα ευχάριστο παιδαγωγικό κλίμα.

Διδακτικοί Στόχοι

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.

- Να γνωρίσουν στοιχεία από την ιστορία των Ολυμπιακών αγώνων
- Να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων
- Να αναπτύξουν συνεργατικές δεξιότητες μέσα από ομαδικές δραστηριότητες
- Να αξιοποιούν τις γνώσεις που κατέχουν για να οικοδομήσουν νέα γνώση

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Αθλητισμός
- άσκηση
- δρομείς
- δημιουργία
- animation

Υλικοτεχνική υποδομή

Αίθουσα υπολογιστών, διαδραστικός πίνακας, σύνδεση στο διαδίκτυο

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

2 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Copyright

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Μέτριας δυσκολίας

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

12-15

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Γυμνάσιο

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: Παρατηρώντας τους «Δρομείς»

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών με διαδραστικό πίνακα και σύνδεση στο διαδίκτυο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. Μια αρχαία Ολυμπιακή διοργάνωση
2. Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες
3. Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες-Ηλεκτρονικό Παιχνίδι
4. Δρομείς και Δρόμοι

2η Φάση: Ζωντανεύοντας τους «Δρομείς»

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών με διαδραστικό πίνακα και σύνδεση στο διαδίκτυο

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. «The Runners»
2. Τρέξιμο
3. Δρόμος
4. Μαθαίνω τα αρχαία δρομικά αγωνίσματα και τα αντιστοιχίζω με τα σημερινά

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

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

1η Φάση: Παρατηρώντας τους «Δρομείς»

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών με διαδραστικό πίνακα και σύνδεση στο διαδίκτυο

Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες, ανακαλύπτουν την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων μέσα από εικόνες, βίντεο και το βιβλίο μαθητή Φυσικής Αγωγής του Γυμνασίου. Αξιολογούν τις αποκτηθείσες γνώσεις λύνοντας ομαδικά σταυρόλεξο (φτιαγμένο από τον εκπαιδευτικό με την εφαρμογή jcross Hotpotatoes), συνεργάζονται για να συμπληρώσουν Φύλλο Εργασίας/ερωτήσεις, και παίζουν ηλεκτρονικό παιχνίδι (που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός με την εφαρμογή classtools).

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Οι μαθητές ανά 2 σε έναν υπολογιστή, προσπαθούν να συναρμολογήσουν πάζλ με εικόνες δρομέων και δρομικών αγωνισμάτων από αναπαραστάσεις αρχαίων αγγείων, που έχει ετοιμάσει ο εκπαιδευτικός (διαφορετικό για την κάθε ομάδα) με την εφαρμογή jigsawplanet. Αφού το συναρμολογήσουν, δημιουργούν μια μικρή ιστορία με αφορμή την εικόνα και την παρουσιάζουν στην τάξη/ ολομέλεια.

Στο διαδραστικό πίνακα παρακολουθούν επιλεγμένα αποσπάσματα από βίντεο που περιγράφει τους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Κατά τη διάρκεια προβολής του βίντεο οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν/επιλέξουν λέξεις- κλειδιά που χαρακτηρίζουν τους αρχαίους αγώνες, να τις καταγράψουν και στη συνέχεια να λύσουν σταυρόλεξο φτιαγμένο από τον εκπαιδευτικό με την εφαρμογή jcross Hotpotatoes (παρατίθεται φύλλο με το σταυρόλεξο) βασισμένο σε πληροφορίες/στοιχεία που δίνει το βίντεο.

Μελετούν ανά 2 από το βιβλίο του μαθητή «Φυσική Αγωγή» Α', Β', Γ' Γυμνασίου το Κεφάλαιο 1, με τίτλο «Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες» σελ.13-15 (μοιράζονται ανά 2 την περιοχή μελέτης) και συμπληρώνουν συνεργατικά Φύλλο Εργασίας.

Για επιπλέον ενημέρωση, παραπέμπονται στην ιστοσελίδα του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού και μελετούν: αγωνίσματα, χαρακτηριστικά, εξοπλισμό και κανόνες και ασκούνται με ρωτήσεις αντιστοίχισης και παιχνίδι μνήμης με κάρτες από τα εικόνες των πάζλ.

Τέλος, παίζουν ψηφιακό παιχνίδι, φτιαγμένο με τη διαδικτυακή εφαρμογή classtools.net, ειδικά σχεδιασμένο από τον εκπαιδευτικό βασισμένο στις ερωτήσεις/απαντήσεις του Φύλλου Εργασίας που συμπλήρωσαν. Σημειώνεται ότι η εφαρμογή αυτή δίνει την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν 5 διαφορετικούς τύπους ηλεκτρονικών παιχνιδιών για να απαντήσουν/λύσουν τις ερωτήσεις. Δοκιμάστε τα....

Φύλλα εργασίας:

1. [istoria-paihniidi_ilektroniko.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.

Μια αρχαία Ολυμπιακή διοργάνωση

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3035#24265>

Διευκρίνιση: Οι μαθητές παρακολουθούν επιλεγμένα αποσπάσματα από το βίντεο επιλεγμένα από τον εκπαιδευτικό

Σχόλιο: Παρακολουθώντας το βίντεο προσπαθήστε να εντοπίσετε λέξεις- κλειδιά που χαρακτηρίζουν τους αρχαίους αγώνες και να τις καταγράψετε

2. Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3035#24273>

Διευκρίνιση: Οι μαθητές μελετούν το κεφάλαιο_1.ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Σχόλιο: Μελετήστε μόνο την ενότητα "Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες"

3. Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες-Ηλεκτρονικό Παιχνίδι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3035#24276>

Διευκρίνιση: Προσπαθήστε να θυμηθείτε τις απαντήσεις σας και παίξτε το παιχνίδι

Σχόλιο: Μπορείται να δοκιμάστε τις ικανότητές σας με τις ίδιες ερωτήσεις με 5 διαφορετικά παιχνίδια. Καλή επιτυχία!

4. Δρομείς και Δρόμοι

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 113

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

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

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3035#24511>

2η Φάση: Ζωντανεύοντας τους «Δρομείς»

Χρονική Διάρκεια: 45λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Αίθουσα υπολογιστών με διαδραστικό πίνακα και σύνδεση στο διαδίκτυο

Οι μαθητές παρακολουθούν στο διαδραστικό πίνακα video animation σχετικό με δρομείς, με κινούμενα σχέδια από αρχαία αγγεία, και δεύτερο βίντεο από το εκπαιδευτικό υλικό (λογισμικό) Φυσικής Αγωγής του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου που αναλύει δεξιότητες μετακίνησης, και συγκεκριμένα το τρέξιμο.

Προτρέπονται, αφού παρατηρήσουν την κίνηση των αθλητών να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές στον τρόπο που τρέχουν οι αθλητές, στις κινήσεις των χεριών, των ποδιών, στη θέση του σώματος, το κέντρο βάρους κλπ. και ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια.

Καλούνται σε ομάδες να δημιουργήσουν τη δική τους ταινία/animation, βασισμένη σε εικόνες από αγγεία που θα επιλέξουν μετά από αναζήτηση στο διαδίκτυο σε ελληνικά και ξένα μουσεία. Επισημαίνουμε στις ομάδες ότι θα πρέπει να ενσωματώσουν στο animation τεχνικές τρεξίματος που έχουν παρατηρήσει στα βίντεο καθώς και αφήγηση που να εμπεριέχει, στοιχεία από πληροφορίες από το βιβλίο του μαθητή ή την ιστορία που δημιούργησαν στο 1^ο μάθημα από τις εικόνες/πάζλ. Δίνεται σχετικό Φύλλο Εργασίας με τα κριτήρια που πρέπει να χρησιμοποιήσουν όσον αφορά στην τεχνική της κίνησης. Το ίδιο Φύλλο Εργασίας μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο τέλος του μαθήματος και για την αξιολόγηση της εργασίας των άλλων ομάδων (ετεροαξιολόγηση) αλλά και για την αξιολόγηση από ίδιο τον εκπαιδευτικό.

Με το animation θέλουμε να αυξήσουμε την παρατηρητικότητα των μαθητών, να ενεργοποιήσουμε τη φαντασία τους και να μάθουν να αξιολογούν και να αξιολογούνται βάσει κριτηρίων.

Σημ. Σημαντικό μέρος της εργασίας θα γίνει εκτός σχολικού ωραρίου χρησιμοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και διαδικτυακές συνεργατικές εφαρμογές ενώ ο εκπαιδευτικός θα παρακολουθεί την πορεία, θα βοηθά όπου χρειάζεται, θα διευκολύνει και θα συντονίζει τις ομάδες.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo_axiologisis.pdf](#)

1. «The Runners»

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3036#24296>

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.

Σχόλιο: Παρακολουθείστε προσεκτικά την τεχνική

2. Τρέξιμο

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3036#24309>

Διευκρίνιση: Λογισμικό από το «Εκπαιδευτικό Υλικό Δημοτικής Εκπαίδευσης», “ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ-Αναλυτικό Πρόγραμμα” του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου.

Σχόλιο: Παρατηρείστε προσεκτικά το βίντεο με τίτλο "τρέξιμο" από τη σχετική ιστοσελίδα και κρατήστε σημειώσεις σχετικά με τα βασικά στοιχεία της τεχνικής. Θα σας χρειαστούν!

3. Δρόμος

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3036#24336>

Διευκρίνιση: Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού

Σχόλιο: Στην αριστερή μπάρα της ιστοσελίδας υπάρχουν πληροφορίες επιπλέον για τα αγωνίσματα, τον εξοπλισμό και τα χαρακτηριστικά των αγωνισμάτων

4. Μαθαίνω τα αρχαία δρομικά αγωνίσματα και τα αντιστοιχίζω με τα σημερινά

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/19478/3036#24525>

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.