

"Φυσικά" μπορούμε να κατασκευάσουμε και παίξουμε τα δικά μας παιχνίδια!

Βέλτιστο Σενάριο

Γνωστικό αντικείμενο:

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project

Δημιουργός Σεναρίου: ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΤΣΑΚΩΝΑ (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: **«"Φυσικά" μπορούμε να κατασκευάσουμε και παίξουμε τα δικά μας παιχνίδια! »**.

Δημιουργήθηκε στις **09/13/2015 - 00:33** 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/20359>

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.ΠΟ.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.ΠΟ.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.ΠΟ.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.Π.Ε.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: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [sxedio.pdf](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει

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

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

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project (Γυμνάσιο)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Τα τελευταία χρόνια η αστικοποίηση αποξένωσε σε μεγάλο βαθμό την Φυσική Αγωγή από το φυσικό περιβάλλον, την περιόρισε σε γυμναστικούς χώρους και την τυποποίησε υλικοτεχνικά. Σταδιακά χάθηκε η σχέση της με τη χαρά του παιχνιδιού, με τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την εφευρετικότητα και την παρεϊστική συνεργασία.

Ιδιαίτερα στα σημερινά σχολεία αναγκάζουμε τα παιδιά να κινούνται και να αθλούνται σε τιμενταρισμένες ή ασφαλτοστρωμένες αυλές, ενώ το χώμα το έχουμε αποβάλλει σαν κάτι βρώμικο και μη αναγκαίο. Εκτός του ότι τα παιδιά απομακρύνονται από τα πολλαπλά ερεθίσματα ενός φυσικού περιβάλλοντος, η χρήση τέτοιων επιφανειών για τη φυσική άσκηση γίνεται συχνά αιτία τραυματισμών και κακώσεων.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Σε αυτή τη βιωματική δράση σκοπός μας είναι οι μαθητές να ξεφύγουν από τα στερεότυπα των αθλητικών χώρων και αθλημάτων και να δημιουργήσουν ένα χώρο παιχνιδιού χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμα φυσικά στοιχεία. Καλούνται δηλαδή να συνθέσουν με φαντασία, δημιουργική σκέψη και συνεργατικότητα τα δικά τους παιχνίδια.

Φτιάχνουμε για αυτό το σκοπό μια **πίστα δράσης** που αποτελείται από όσο το δυνατόν περισσότερους χώρους του σχολείου (εσωτερικούς κι εξωτερικούς) μαζί με παρακείμενους χώρους αθλησης ή αναψυχής (αν έχουμε τη σχετική άδεια).

Το μοντέλο παιχνιδιού που επιλέγουμε γιατί ανταποκρίνεται αρκετά καλά στη βιωματική αυτή δράση είναι ο **αγωνιστικός προσανατολισμός** με κάποιες παραλλαγές που στόχο έχουν να προκαλέσουν τη φαντασία των μαθητών.

Ο καθηγητής/δάσκαλος αρχικά αναλαμβάνει το ρόλο του καθοδηγητή, στη συνέχεια του υποστηρικτή και σε τελική φάση του εμπνευστή των προσπαθειών των παιδιών.

Διδακτικοί Στόχοι

- Σύνδεση της άθλησης με το φυσικό περιβάλλον
- Μαθαίνουμε να παίζουμε με ασφάλεια

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.

- Χρησιμοποιούμε τη φύση και τις γνώσεις μας για τη δημιουργία των δικών μας παιχνιδιών
- Εφαρμόζουμε στην πράξη αυτά που διδασκόμαστε στα άλλα μαθήματα .Δημιουργικοί μαθητές-αθλητές
- Ανακαλύπτουμε εναλλακτικούς τρόπους άθλησης

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- βιωματική δραση
- φαντασία
- δημιουργική σκέψη
- ομαδικότητα
- κατευθυνόμενη μάθηση
- ανατροφοδότηση

Υλικοτεχνική υποδομή

Χρονόμετρο, χαρτί φωτοτυπίας(αν χρησιμοποιήσουν κάτοψη του σχολείου), υλικά που τα παιδιά θα βρουν στο σχολείο(μπάλες, κώνους, κλπ) και υλικά απο τη φύση(κουκουνάρια, φύλλα, λουλούδια, κλπ).

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

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δεν υπάρχουν πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί στα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν. Τα πνευματικά δικαιώματα για το συγκεκριμένο σενάριο ανήκουν στο δημιουργό του.

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: Γνωριμία με το θέμα, χωρισμός ομάδων

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ο χώρος διεξαγωγής της πρώτης φάσης είναι κατα προτίμηση η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων του σχολείου

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Διεξαγωγή παιχνιδιού στη φύση-συζήτηση

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αυλή και προσκείμενοι χώροι (εάν έχουμε πάρει άδεια)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

1. χάρτης

3η Φάση: Δημιουργώ το δικό μου παιχνίδι

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ο προαύλιος χώρος του σχολείου και οι παρακείμενοι χώροι (αν έχουμε άδεια)

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Παίζουμε και βελτιώνουμε τα παιχνίδια μας

Χρονική Διάρκεια: 100λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αυλή και προσκείμενοι χώροι(άν έχουμε πάρει άδεια)

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

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

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:



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: Γνωριμία με το θέμα, χωρισμός ομάδων

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ο χώρος διεξαγωγής της πρώτης φάσης είναι κατα προτίμηση η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων του σχολείου

Σκοπός αυτής της φάσης είναι να εξηγήσουμε στα παιδιά τα παρακάτω:

α) ότι τα παιχνίδια που θα φτιάξουμε και θα παίξουμε πρέπει να έχουν **κίνηση και μετατόπιση** (περπάτημα, τρέξιμο, κουτσό, άλματα, ισορροπία, κ.ά.) σε όλους τους χώρους που διαθέτουμε, χωμάτινους και τσιμεντένιους. Τα **όργανα** που θα χρησιμοποιήσουν θα είναι ό,τι μπορούν να βρουν στους χώρους του σχολείου και εξυπηρετεί τα παιχνίδια, χωρίς να δημιουργεί κίνδυνο ατυχήματος. Οι ασκήσεις των παιχνιδιών μπορούν να είναι **συνδιασμός δεξιοτήτων** αθλητικών, γνωστικών, παρατήρησης και συνεργασίας.

β) ότι βασική προϋπόθεση για να περνάμε καλά στον αθλητισμό είναι να παίρνουμε πάντα τα κατάλληλα μέτρα προστασίας.

Στόχος μας είναι τα παιδιά που θα πάρουν μέρος να νιώσουν άνετα και αρκετά ελεύθερα να εκφραστούν. Γι' αυτό στην αίθουσα συγκέντρωσης τοποθετούμε κυκλικά τα καθίσματα ή τα στρώματα που θα καθίσουν ώστε να νιώσουν απ' την πρώτη στιγμή πως όλοι είμαστε μια καλή παρέα. Όταν τα παιδιά καθίσουν, ο καθηγητής εξηγεί με απλό τρόπο τί θα περιλαμβάνει αυτή η βιωματική δράση, τις βασικές αρχές για ένα ασφαλές παιχνίδι και απαντά σε πιθανές απορίες των μαθητών.(10')

Αμέσως μετά γίνεται ο χωρισμός των παιδιών σε ομάδες με παιγνιώδη τρόπο και στη συνέχεια οι ομάδες αποφασίζουν το όνομα που θα έχουν και τον εκπρόσωπό τους.(10')

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Διεξαγωγή παιχνιδιού στη φύση- συζήτηση

Χρονική Διάρκεια: 40λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αυλή και προσκείμενοι χώροι (εάν έχουμε πάρει άδεια)

Σε αυτή τη φάση ο καθηγητής έχει προετοιμάσει ένα παιχνίδι και για κάθε ομάδα ένα φάκελο με οδηγίες, τις οποίες δίνει στους εκπροσώπους. Τα παιχνίδια αυτά, όπως είπαμε, είναι παραλλαγές του αγωνιστικού προσανατολισμού γι' αυτό είναι απαραίτητη η κατασκευή ενός προχειρου χάρτη με την κάτοψη των χώρων που θα χρησιμοποιήσουμε.

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.

Οι ομάδες ανοίγουν τους φακέλους και βλέπουν τα στοιχεία που περιέχουν και όπου υπάρχει απορία δίνεται εξήγηση.

Το παιχνίδι αυτό, επειδή θα λειτουργήσει σαν βάση για τα παιχνίδια που θα φτιάξουν μόνα τους τα παιδιά κατά την 3^η φάση, θα πρέπει να έχει όλες τις βασικές αρχές που θέλουμε να υιοθετήσουν τα παιδιά στα δικά τους παιχνίδια στη συνέχεια.

Είναι σημαντικό να κατανοήσουν πως δεν μπορούμε οπουδήποτε να κάνουμε οτιδήποτε και φυσικά δεν μπορούν όλοι να κάνουν τα πάντα. Ανάλογα με τα δεδομένα που έχουμε (χώρος, υλικά, άτομα, κλπ) και τους περιορισμούς (ηλικία, φύλο, καιρικές συνθήκες, επικίνδυνα σημεία, κλπ), καταστρώνουμε παιχνίδια που θα μας παρέχουν πρώτιστα ασφάλεια.

Ο καθηγητής λέει στα παιδιά ότι το παιχνίδι τους θα πρέπει να έχει όνομα, να έχει σκοπό, να μπορούμε να το περιγράψουμε με λίγα λόγια, να έχει κανόνες και πιθανόν ποινές. Κάθε ομάδα που φτιάχνει ένα παιχνίδι θα πρέπει να είναι σε θέση να το εξηγήσει εύκολα στις υπόλοιπες ομάδες παιδιών.

Δίνω ένα παράδειγμα τέτοιου πρότυπου παιχνιδιού για το παιχνίδι του δασκάλου:

Τίτλος: Το γρήγορο μάζεμα

Ο δάσκαλος τοποθετεί στο χώρο παιχνιδιού σημαίες με αύξοντα αριθμό (1-πλήθος των σημαιών) σε διάφορα σημεία και στη βάση κάθε σημαίας βάζει ένα κουβαδάκι με υλικά από τη φύση- όσα και τα παιδιά των ομάδων. Για παράδειγμα 20 παιδιά- 20 πετρούλες στη βάση κάθε σημαίας. Ο αριθμός των σημαιών μπορεί να ποικίλει ανάλογα με το χρόνο που διαθέτουμε, αλλά, για αρχή, 5 είναι αρκετές. Ο δάσκαλος καταστρώνει έναν χάρτη με τις θέσεις των σημαιών και τους αριθμούς τους, τον οποίο τυπώνει και μοιράζει στους αντιπροσώπους των ομάδων των παιδιών.

Στόχος του παιχνιδιού είναι να περάσουν όλα τα παιδιά κάθε ομάδας από όλες τις σημαίες στο λιγότερο χρόνο και να έχουν όλα από ένα στοιχείο της κάθε σημαίας στο σημείο τερματισμού. Ο χρόνος σταματά όταν όλα τα παιδιά της ομάδας έχουν τοποθετήσει το υλικό που συνέλεξαν στο έδαφος του σημείου τερματισμού.

Σε αυτό το παιχνίδι ξεκινούν μια-μια οι ομάδες και ο καλύτερος χρόνος κερδίζει.

Φυσικά η παραβίαση των κανόνων ή τα λάθη (πχ. λιγότερα μαζεμένα υλικά) κρίνονται από το δάσκαλο και χρεώνονται με 10" ποινή ανά σφάλμα.

Ανάλογα με το χώρο και τα υλικά που έχουμε, αλλά και τις ικανότητες των παιδιών (μαθησιακές και φυσικές) μπορούμε στο παιχνίδι να προσθέσουμε δυσκολίες ώστε να καλλιεργούμε αρκετούς τύπους νοημοσύνης των μαθητών, όπως της λεκτικής, λογικομαθηματικής, σωματικής-κινησθητικής, διαπροσωπικής, χωρικής και φυσιοκρατικής.

Ολοκληρώνοντας το παιχνίδι καλό είναι να υπάρξει συζήτηση μεταξύ των παιδιών και του καθηγητή για το τι τους άρεσε, τι τους δυσκόλεψε, αν κάποια οδηγία δεν ήταν σαφής ή αν η πίστα του παιχνιδιού είχε κατά την γνώμη τους κάποια επικινδυνότητα, λάθη, κ.ά., ώστε τα παιδιά να νιώσουν πως πάντα μπορούμε να βελτιώνουμε πράγματα (ακόμα κι αν αυτό το παιχνίδι το έφτιαξε ο καθηγητής!) με την καλή συνεργασία.

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.

Φύλλα εργασίας:

1. [sxedio.pdf](#)

1. **χάρτης**

Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 34

Υπερσύνδεσμος: <http://aesop.iep.edu.gr/node/20359/3234#22078>

Διευκρίνιση: παράδειγμα χάρτη σχολείου που μπορούμε να εκτυπώσουμε από το διαδίκτυο

Σχόλιο: παράδειγμα χάρτη σχολείου που πάνω του μπορούμε να βάλουμε τις "σημαίες" του παιχνιδιού

3η Φάση: Δημιουργώ το δικό μου παιχνίδι

Χρονική Διάρκεια: 20λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Ο προαύλιος χώρος του σχολείου και οι παρακείμενοι χώροι (αν έχουμε άδεια)

Σε αυτή τη φάση κάθε ομάδα δημιουργεί το δικό της παιχνίδι χρησιμοποιώντας τον χάρτη και όσα υλικά θεωρήσει ότι χρειάζεται. Δεν υπάρχει περιορισμός στο τί πορεία θα διαλέξουν στη πίστα, ούτε στο τί θα ζητούν στον κάθε σταθμό (σημαία) αρκεί αυτά να είναι σύμφωνα με τους κανόνες ασφαλείας. Αυτό όμως που θα πρέπει να φτιάξουν στα 20' είναι ένα κείμενο με τις οδηγίες του παιχνιδιού τους που θα τις μοιράσουν στις άλλες ομάδες.

Αυτό το κείμενο πρέπει να περιλαμβάνει το όνομα, μια περιγραφή του παιχνιδιού, τους κανόνες, το στόχο και τις ποινές όπου χρειάζεται.

Ο μοναδικός κανόνας που ισχύει εκ προοιμίου είναι ότι συμμετέχουμε όλοι κι έτσι τα παιδιά ακόμα κι όταν οι ομάδες δεν έχουν ίσα μέλη μπαίνουν στη διαδικασία να φτιάξουν σενάρια που να μην αποκλείουν κανένα.

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.

Φύλλα εργασίας:

4η Φάση: Παίζουμε και βελτιώνουμε τα παιχνίδια μας

Χρονική Διάρκεια: 100λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική αυλή και προσκεείμενοι χώροι(άν έχουμε πάρει άδεια)

Στη φάση αυτή οι ομάδες με τη σειρά παρουσιάζουν και βάζουν τις άλλες ομάδες να παίξουν το παιχνίδι τους κάνοντας τους κριτές.(περίπου 15' ανά παιχνίδι)

Στο τέλος κάθε παιχνιδιού, ζητάμε από τα παιδιά-αθλητές-παίκτες να καταγράψουν τη γνώμη τους για τον σχεδιασμό, τις πιθανές ελλείψεις και ό,τι βελτίωση θα έκανε το παιχνίδι καλύτερο.(2'-3')

Όταν όλα τα παιχνίδια ολοκληρωθούν, συζητάμε τι μας άρεσε και τι όχι, κάνουμε προτάσεις βελτίωσης και βοηθάει η μια ομάδα την άλλη να βάλει την τελευταία πινελιά στο δημιούργημά της αφού με το παίξιμο οι ατέλειες φαίνονται πιο εύκολα.

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.