|  |  |
| --- | --- |
| **Προχωρημένη επιμόρφωση για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη**  Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ  **Συστάδα: <** **Β2.9: Φυσικής Αγωγής και Υγείας>**  **ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ** | |
| «Τίτλος Εργασίας: Ταξιδεύω στο χρόνο και μαθαίνω για τους Ολυμπιακούς Αγώνες»  **Συστάδα: Β2.9 ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ & ΥΓΕΙΑ «Τμήμα: 3168-8»**  «Ονομ/μο: Μαντζουράτος Γεώργιος» | |
| Έκδοση 2η | |
| Πράξη: | ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β’ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)/ Β’ Κύκλος |
| Φορείς Υλοποίησης: | Δικαιούχος  φορέας: |
| INCLUSIVE SCHOOLS - Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής ΠολιτικήςΣυμπράττων  φορέας: |
| Σύνδεση - Ηλεκτρονική Εγγραφή Επιτυχόντων 2021 |  |

**4. Τάξη στην οποία απευθύνεται**

Ε τάξη Δημοτικού

**5. Σκοπός εκπαιδευτικού σεναρίου**

Σκοπός του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές/μαθήτριες, με τη βοήθεια της χρονογραμμής, στοιχεία σχετικά με τους χώρους και τις συνθήκες τέλεσης, τα χαρακτηριστικά των αγώνων, καθώς και τα είδη των αθλημάτων και των αγωνισμάτων, σε τρεις σημαντικούς χρονολογικούς σταθμούς, την αρχαιότητα, το 1896 και το 2004. Επίσης, να εμπλέξει ενεργά τους μαθητές/τριες στην οικοδόμηση της γνώσης τους, σε ένα ελκυστικό γι' αυτούς/ές μαθησιακό περιβάλλον.

**6. Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου**

6.1 Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

1) Να ανακαλύψουντο βαθύτερο νόημα που είχε η συμμετοχή στους Ολυμπιακούς Αγώνες και η κατάκτηση της νίκης σε κάθε χρονική περίοδο

2) Να γνωρίσουν τα βασικά στοιχεία, που σχετίζονται με τις δύο Ολυμπιάδες που διεξήχθησαν στην Ελλάδα στη σύγχρονη εποχή

6.2. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

1) Να κατανοήσουν τη σημασία των νέων τεχνολογιών ως πηγή πληροφόρησης

2) Να ανακαλύψουν τη διαδικασία της μάθησης μέσω σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων

3) Να αξιοποιούν ψηφιακές εφαρμογές

6.3. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

1) Να καλλιεργήσουν κοινωνικές δεξιότητες, όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η αλληλεπίδραση, η ενσυναίσθηση, η προσεχτική παρακολούθηση, ο διάλογος

2) Να κρίνουν με θετική διάθεση και να αξιολογούν τις δραστηριότητές τους, αλλά και των συμμαθητών/τριών τους

3) Να απολαύσουν τη μάθηση μέσα από διασκεδαστικές και ευχάριστες δραστηριότητες

**7. Διάρκεια**

Μία (1) διδακτική ώρα. Αφορά το διδακτικό φόρτο για την μελέτη υλικού σχετικά με τους χώρους και τις συνθήκες τέλεσης, τα χαρακτηριστικά των αγώνων, καθώς και τα είδη των αθλημάτων και των αγωνισμάτων, σε τρεις σημαντικούς χρονολογικούς σταθμούς, την αρχαιότητα, το 1896 και το 2004, την εξαγωγή συμπερασμάτων και τις οδηγίες για την εκτέλεση των διαδραστικών εφαρμογών από τους/τις μαθητές/τριες.

**9.1 Διδακτική μέθοδος**

Στην αρχή που χρειάζεται να εξηγήσουμε στους μαθητές τον τρόπο οργάνωσης του μαθήματος, τον καθορισμό των ομάδων και την παρουσίαση των κύριων σημείων του μαθήματος, δίνονται σύντομες και συγκεκριμένες οδηγίες. Κατά την εκπαιδευτική διαδικασία ακολουθούνται μαθητοκεντρικές και εποικοδομιστικές προσεγγίσεις, καθώς θα επιχειρηθεί να αξιοποιηθούν οι βιωματικές εμπειρίες των παιδιών, μέσω της εμπλοκής τους σε ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού έχει καθοδηγητικό, συντονιστικό, υποστηρικτικό και συμβουλευτικό χαρακτήρα.

**9.2 Πλήρης ανάπτυξη του σεναρίου: Δραστηριότητες/Φάσεις διδασκαλίας**

1η Φάση: Παρουσίαση εφαρμογής – Δημιουργία ομάδων

Χρονική Διάρκεια: 5 λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εφαρμογή. Στη συνέχεια ζητάει από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να συγκροτήσουν ολιγομελείς ομάδες (δύο ή τριών ατόμων) και να συνεργαστούν για την ολοκλήρωση της αποστολής και την ανεύρεση των απαντήσεων στα δέκα ερωτήματα.

Υπερσύνδεσμος: <https://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10736>

2η Φάση: Παρακολούθηση χρονογραμμής

Χρονική Διάρκεια: 15 λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών

Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ομάδες των δύο ή τριών ατόμων (ανάλογα με το συνολικό αριθμό των μαθητών/τριών του τμήματος) ανά ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Εκτελούν την προτεινόμενη υπολογιστική εφαρμογή που αφορά την παρακολούθηση της χρονογραμμής σχετικά με τους Ολυμπιακούς αγώνες, συνεργάζονται και απαντούν στις δέκα (10) ερωτήσεις. Στη συνέχεια, οι ομάδες παρουσιάζουν τις απαντήσεις τους στην ολομέλεια.

Φύλλο εργασίας: <https://docs.google.com/document/d/1TBLNDSfsALtVNynJscaz-tz-EMWDZwVqjWK5EPD1r0c/edit?usp=sharing>

3η Φάση: Εξαγωγή συμπερασμάτων – Τελική αξιολόγηση

Χρονική Διάρκεια: 25 λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολικό εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών

Το σενάριο ολοκληρώνεται με ανακεφαλαίωση και εξαγωγή συμπερασμάτων στην ολομέλεια της τάξης και την τελική αξιολόγηση. Οι μαθητές/μαθήτριες αναγνωρίζουν με την βοήθεια του/της ΕΦΑ ομοιότητες και διαφορές μεταξύ των τριών σταθμών του ταξιδιού του Πέτρου και γίνεται συζήτηση γύρω από το βαθύτερο νόημα που είχε η συμμετοχή στους Ολυμπιακούς Αγώνες και η κατάκτηση της νίκης σε κάθε χρονική περίοδο. Οι μαθητές/μαθήτριες αξιολογούνται δίνοντας τις απαντήσεις τους στον εννοιολογικό χάρτη συμπλήρωσης κενών, με θέμα τους σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες που έγιναν στην Ελλάδα. Να σημειωθεί πως ο εννοιολογικός χάρτης σχηματίζεται σταδιακά, τοποθετώντας στην κατάλληλη θέση τις λέξεις ή τις φράσεις που δίνονται. Μετά την επιτυχή συμπλήρωση του διαγράμματος, δίνεται η δυνατότητα στους/στις μαθητές/μαθήτριες να μεταβούν σε ένα περιβάλλον ζωγραφικής, όπου μπορούν να χρωματίσουν τις μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004, Φοίβο και Αθηνά. Εναλλακτικά μπορεί να τους δοθούν οι μασκότ σε κόλλα Α4, μόνο ως σχέδιο, και να τις ζωγραφίσουν στο σπίτι.

Υπερσύνδεσμος: <https://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/10735>