

# Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα: Φυσική Αγωγή και Υγεία

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

**Αξιοποίηση οπτικών και πολυμεσικών στοιχείων  
στη διδακτική της Φυσικής Αγωγής και Υγείας**

**(Μέρος Β' - ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια)**

**Υποενότητα 7.1.14 (2η συνεδρία)**

Στηρίξου πάνω μου!!!

**Έκδοση 1η**

**Νοέμβριος 2018**

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Πράξη:             | ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ<br>ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ<br>(ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Φορείς Υλοποίησης: | <div>Δικαιούχος φορέας:</div> <div><p>ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ<br/>ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ<br/>ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ &amp; ΕΚΔΟΣΕΩΝ</p></div> <div>Συμπράττων φορέας:</div> <div><p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ<br/>ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ</p></div> |



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



# Εκπαιδευτικό σενάριο «Στηρίξου πάνω μου!!!»

Δημιουργός: Βασιλεία Αρβανιτίδου

Κριτική ανάγνωση/επιμέλεια: Παναγιώτης Αντωνίου

## 1. Τίτλος

Στηρίξου πάνω μου!!!

## 2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Αγωγή Υγείας, Αγγλικά (διαθεματικό), Βιολογία

## 3. Τάξη στην οποία απευθύνεται

Γυμνάσιο, ΓΕΛ, ΕΠΑΛ

## 4. Σκοπός

Η επικαιροποίηση βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων σχετικά με το σκελετικό σύστημα του ανθρώπινου σώματος καθώς και η απόκτηση βασικών γνώσεων πάνω στην αγγλική ορολογία των οστών.

## 5. Μαθησιακοί στόχοι

Μετά το τέλος του σεναρίου οι μαθητές θα μπορούν:

### Γνωστικοί:

- Να αναγνωρίζουν τα βασικά οστά του ανθρώπινου σώματος
- Να αναγνωρίζουν τη λειτουργία που επιτελεί το κάθε οστό
- Να αναγνωρίζουν την αγγλική ονομασία των βασικών οστών του ανθρώπινου σώματος

### Παιδαγωγικοί:

- Αναγνωρίζουν τη σημαντικότητα της καλής συνεργασίας.
- Κατανοήσουν ότι η ομαδική εργασία και προσφορά συμβάλλει σε ποιοτικότερα αποτελέσματα μάθησης
- Συνδέουν τη νέα γνώση με την καθημερινή ζωή

## 6. Διάρκεια

1 διδακτική ώρα

## 7. Υλικοτεχνική υποδομή

- Εργαστήριο πληροφορικής με σύνδεση στο διαδίκτυο και με εγκατεστημένα λογισμικά επεξεργασίας κειμένου.
- Εφαρμογή Anatomy Arcade

## 8. Συνοπτική περιγραφή

### Προετοιμασία της διδασκαλίας

Ο εκπαιδευτικός πριν την έναρξη της πρώτης φάσης, ελέγχει το εργαστήριο πληροφορικής και τη σύνδεση με το διαδίκτυο.

## Διδακτική μέθοδος

Για την υλοποίηση του σεναρίου προτείνεται η μορφή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας κατά στη μάθηση η οποία στηρίζεται στην παιδαγωγική αρχή της συνεργασίας των μαθητών και αποδίδει στον εκπαιδευτικό ρόλο καθοδηγητή, εμπυχωτή και υποστηρικτή της συνεργασίας των μαθητών.

## Οργάνωση της τάξης

Ο εκπαιδευτικός οργανώνει τους μαθητές τυχαία σε ομάδες 2-3 ατόμων. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός, οργανωτικός και καθοδηγητικός και με τις σωστές οδηγίες προς τους μαθητές θα διευκολύνει και θα υποστηρίζει το έργο των μαθητών.

## Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Τα ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι στην καθημερινότητα πολλών παιδιών και εφήβων. Η αξιοποίησή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να αυξήσει το ενδιαφέρον και την κινητοποίηση των μαθητών, καθώς προσφέρονται ελκυστικές εμπειρίες μάθησης για την επίτευξη παιδαγωγικών και γνωστικών στόχων. Με τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών ο μαθητής μπορεί να κατανοήσει δύσκολες έννοιες ενός γνωστικού αντικείμενου μέσα από διαδραστικές, συμμετοχικές και συναρπαστικές δραστηριότητες.

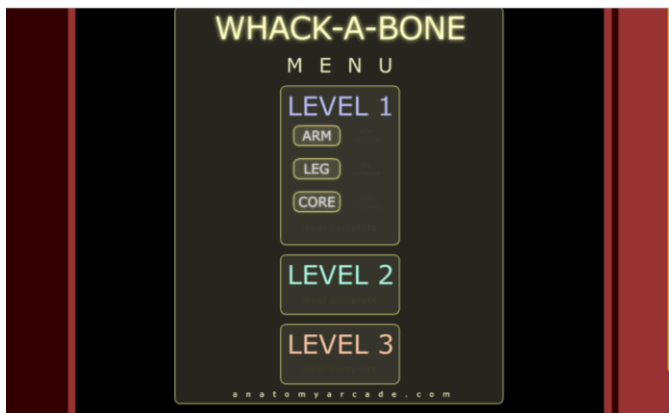
## Δραστηριότητες/Φάσεις διδασκαλίας

### 1<sup>η</sup> δραστηριότητα

Οι μαθητές παρακολουθούν στην αίθουσα υπολογιστών το βίντεο (διάρκειας 7:09 λεπτών): «Ο σκελετός - μεταγλωττισμένο» (<https://www.youtube.com/watch?v=jgiTuxLxJic&t=324s>). Οι μαθητές μπορούν να σταματούν την προβολή του βίντεο και να δημιουργούν σε ένα έγγραφο του word ένα λεξιλόγιο με τις ονομασίες των οστών στα αγγλικά και τη μετάφρασή τους στα ελληνικά.

### 2<sup>η</sup> δραστηριότητα

Οι μαθητές μεταβαίνουν στη διεύθυνση <http://www.anatomyarcade.com/games/gamesSkeletal.html> και επιλέγουν τον σύνδεσμο «Whack-a-Bone».



Εδώ καλούνται, σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, να τοποθετήσουν το οστό που τους εμφανίζεται κάθε φορά στην οθόνη στη σωστή θέση πάνω στο ανθρώπινο σώμα. Για την εκτέλεση της δραστηριότητας συμβουλευόμαστε το λεξιλόγιο που δημιουργήσαν στην

προηγούμενη δραστηριότητα. Στο τέλος τους εμφανίζεται ο χρόνος (σε δευτερόλεπτα) που χρειάστηκε για να εκτελεστεί η κάθε κίνηση.

### 3<sup>η</sup> δραστηριότητα

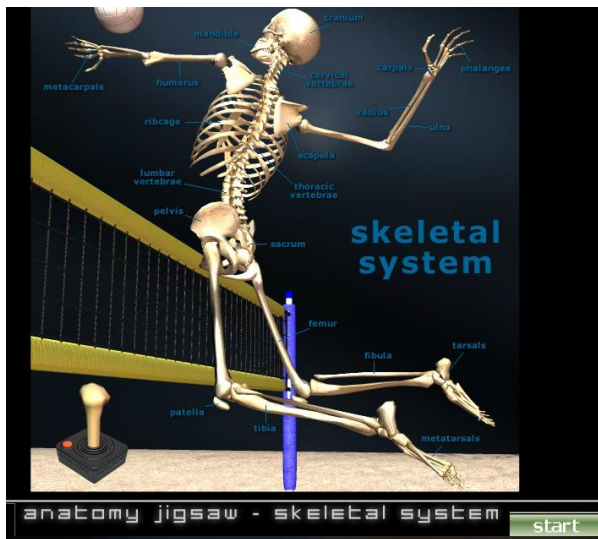
Μετά την ολοκλήρωση της προηγούμενης δραστηριότητας επιλέγουν τον επόμενο σύνδεσμο «Match-A-Bone».



Εδώ πρέπει επιλέγοντας δύο τετράγωνα να βρουν αυτά που περιέχουν το ίδιο οστό.

### 4<sup>η</sup> δραστηριότητα

Στη συνέχεια επιλέγουν το σύνδεσμο «Skeletal Jigsaw». Εδώ τους δίνεται αρχικά η ολοκληρωμένη εικόνα που θα πρέπει να δημιουργήσουν φτιάχνοντας το παζλ, επιλέγοντας «start».



Μόλις ολοκληρωθούν οι δραστηριότητες οι μαθητές καταθέτουν τις απόψεις τους σχετικά με την επικαιροποίηση των γνώσεών τους στο σκελετικό σύστημα του ανθρώπου καθώς και την απόκτηση γνώσεων στην αγγλική ορολογία των οστών, μέσα από τα διαδραστικά παιχνίδια με τα οποία ασχολήθηκαν.

---

## 9. Πηγές

Για την ολοκλήρωση του σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω πηγές:

- Εφαρμογή Anatomy Arcade  
(<http://www.anatomyarcade.com/games/gamesSkeletal.html>)
- Διαδίκτυο
- Βίντεο «Ο σκελετός-μεταγλωττισμένο»  
(<https://www.youtube.com/watch?v=jgiTuxLxJic&t=324s>)

## 10. Επεκτάσεις

Το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί στο μάθημα της Βιολογίας στις τάξεις του Γενικού Λυκείου και του Γυμνασίου. Επίσης, μπορεί να αποτελέσει διδακτική ενότητα και στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής. Η εφαρμογή που προτείνεται περιλαμβάνει κι άλλα διαδραστικά παιχνίδια όπως σταυρόλεξα και κρυπτόλεξα για τα βασικά συστήματα του ανθρώπινου σώματος

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 8: Φυσική Αγωγή και Υγεία), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (moodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονικό υπεύθυνο τον κ. Παναγιώτη Αντωνίου, Καθηγητή του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης, Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού, Τομέας Προπονητικής.



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα**  
**Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,**  
**Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

