

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 Γ' - βίντεο, κινούμενα σχέδια)

Υποενότητα 7.1.15 (1η συνεδρία)

Εγώ και οι άλλοι!!!

Έκδοση 1η

Νοέμβριος 2018

Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)
Φορείς Υλοποίησης:	Δικαιούχος φορέας:  ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ Συμπράττων φορέας:  ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



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



Εκπαιδευτικό σενάριο «Εγώ και οι άλλοι!!!»

Δημιουργός: Βασιλεία Αρβανιτίδου

Κριτική ανάγνωση/επιμέλεια: Παναγιώτης Αντωνίου

1. Τίτλος

Εγώ και οι άλλοι!!!

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Αγωγή Υγείας (Τομέας Υγείας και Πρόνοιας)

3. Τάξη στην οποία απευθύνεται

ΕΠΑΛ

4. Σκοπός

Ο σκοπός του συγκεκριμένου σεναρίου είναι οι μαθητές να προβληματιστούν σε θέματα αυτογνωσίας και να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τις σχέσεις επικοινωνίας με τους άλλους.

5. Μαθησιακοί στόχοι

Γνωστικοί

1. Να συνειδητοποιήσουν την εικόνα που έχουν για τον εαυτό τους
2. Να διερευνήσουν τις διαδικασίες ανάπτυξης της αυτοεκτίμησης
3. Να αναδείξουν τρόπους διαχείρισης των συναισθημάτων τους τόσο σε σχέση με τον εαυτό τους όσο και σε σχέση με τους άλλους
4. Να αναδείξουν τεχνικές επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους άλλους
5. Να επεξεργάζονται την ποιότητα μηνυμάτων που λαμβάνουν και να αναγνωρίσουν την αξία της ενεργητικής ακρόασης

Κοινωνικο-συναισθηματικοί

1. Να αισθανθούν χρήσιμα μέλη μέσα στην ομάδα
2. Να κατανοήσουν ότι η ομαδική εργασία και προσφορά συμβάλλει σε ποιοτικότερα αποτελέσματα μάθησης
3. Να εμπιστεύονται τις ατομικές τους ικανότητες.

Ως προς τις Τ.Π.Ε

1. Να μεγιστοποιήσουν την εξοικείωσή τους με τις εκπαιδευτικές τεχνολογίες
2. Να αξιοποιήσουν την τεχνική των κόμικς για την έκφραση εμπειριών, σκέψεων και συναισθημάτων
3. Να συνεργάζονται με εξ αποστάσεως εργαλεία επικοινωνίας
4. Να εκτιμήσουν την αξία της εργασίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα

6. Διάρκεια

Δια ζώσης: 3 διδακτικές ώρες.

Από απόσταση (σπίτι): 3 διδακτικές ώρες (εκτιμώμενος χρόνος).

7. Υλικοτεχνική υποδομή

Η δια ζώσης διδασκαλία υλοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, όπου είναι απαραίτητο να υπάρχουν διαθέσιμοι τουλάχιστον 10 ηλεκτρονικοί υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο. Κάθε μαθητής είναι απαραίτητο να διαθέτει λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

8. Συνοπτική περιγραφή

Προετοιμασία της διδασκαλίας

Ο εκπαιδευτικός ελέγχει το εργαστήριο πληροφορικής και τη σύνδεση με το διαδίκτυο καθώς και τη λειτουργία της εφαρμογής ToonDoο. Επίσης προετοιμάζει το ψηφιακό υλικό που θα χρησιμοποιηθεί και δημιουργεί μία λίστα με τις διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου των μαθητών.

Διδακτική μέθοδος

Η μέθοδος διδασκαλίας που προτείνεται στηρίζεται στις βασικές αρχές της θεωρίας για καθοδηγούμενη ανακάλυψη στην οποία ο εκπαιδευτικός έχει συντονιστικό ρόλο φροντίζοντας να παρακάμπτει δυσκολίες και διαταραχές, δίνοντας σε όλους ευκαιρίες επικοινωνίας, οδηγώντας έτσι την τάξη σε ευχάριστα και δημιουργικά αποτελέσματα.

Οργάνωση της τάξης

Ο εκπαιδευτικός οργανώνει τους μαθητές σε ομάδες των 4 ατόμων οι οποίες είναι ίδιες και στη δια ζώσης διδασκαλία και στην εξ αποστάσεως συνεργασία. Για την εξ αποστάσεως συνεργασία, είναι απαραίτητη η δυνατότητα πρόσβασης των μαθητών στο διαδίκτυο, από οποιαδήποτε διαθέσιμη συσκευή. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός, οργανωτικός και καθοδηγητικός και με τις σωστές οδηγίες προς τους μαθητές διευκολύνει και υποστηρίζει το έργο των μαθητών.

Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο η αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών και υπηρεσιών παρέχει στους μαθητές:

- την έκφραση της δημιουργικότητάς τους μέσα από συνεργατικές μαθησιακές διαδικασίες
- τον εμπλουτισμό των μαθησιακών τους εμπειριών σε ευχάριστα και διασκεδαστικά ψηφιακά περιβάλλοντα
- την ανάπτυξη δεξιοτήτων και γνώσεων στη δημιουργία δικού τους ψηφιακού υλικού με τη χρήση των κόμικς
- την ανάπτυξη δεξιοτήτων εξ αποστάσεως συνεργασίας και επικοινωνίας με τη χρήση διαδικτυακών περιβαλλόντων
- την έκφραση σκέψεων, ιδεών και συναισθημάτων δημιουργώντας εικονογραφημένες ιστορίες με την τεχνική των κόμικς

9. Φάσεις διδασκαλίας/δραστηριότητες

1η Φάση (1 διδακτική ώρα)

1^η δραστηριότητα

Ο εκπαιδευτικός αφού έχει ολοκληρώσει, σε προηγούμενα μαθήματα, την ύλη της θεματικής ενότητας «Διαπροσωπικές σχέσεις – Ψυχική υγεία», προτρέπει τους μαθητές να παρακολουθήσουν το βίντεο «Διαχείριση θυμού – πώς θα νικήσεις το δράκο του θυμού» από τη διεύθυνση https://www.youtube.com/watch?v=k_7t_kjmyUg&t=130s. Πρόκειται για ένα βίντεο (διάρκειας 11:11 λεπτών) στο οποίο προτείνονται διάφοροι τρόποι διαχείρισης του θυμού σε μορφή κόμικς. Ακολουθεί ολιγόλεπτη συζήτηση με τους μαθητές για την αποτελεσματικότητα μετάδοσης των μηνυμάτων του βίντεο με τη χρήση των κόμικς.

2^η δραστηριότητα

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακών κόμικς «ToonDoo». Οι μαθητές παρακολουθούν το βίντεο «Δημιουργώντας comics με το ToonDoo» στη διεύθυνση <https://www.youtube.com/watch?v=RHm1C6a-67Y> και στη συνέχεια εξερευνούν και εξοικειώνονται από μόνοι τους με το περιβάλλον του προγράμματος και τα εργαλεία του.

3^η δραστηριότητα

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 4 ατόμων. Κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει έναν από τους παρακάτω λόγους: α) συντονιστής, β) υπεύθυνος κειμένου, γ) υπεύθυνος εικόνων, δ) υπεύθυνος σελιδοποίησης. Η κάθε ομάδα συζητά, αποφασίζει και δηλώνει το θέμα που θα διαπραγματευτεί σχετικό με το γνωστικό αντικείμενο που διδάχτηκε σε προηγούμενα μαθήματα.

Θέματα που προτείνονται:

- Τι εικόνα έχω για τον εαυτό μου και πώς θα ήθελα να με βλέπουν οι άλλοι
- Αναγνωρίζω και εκφράζω τα συναισθήματά μου
- Ο ρόλος μου στην οικογένεια και οι σχέσεις μου με τα άλλα μέλη της
- Τα αίτια των συγκρούσεων και της βίας στις διαπροσωπικές μας σχέσεις και πόσο μπορούμε να ακούμε, να κατανοούμε και να σεβόμαστε τους άλλους
- Η σχέση μου και η επικοινωνία με τους συνομήλικούς μου

2^η Φάση (2 διδακτικές ώρες)

Από απόσταση (σπίτι)

4^η δραστηριότητα

Η κάθε ομάδα, εκτός σχολικού ωραρίου, πραγματοποιεί συνάντηση από απόσταση, με τον τρόπο τον οποίο θα επιλέξουν, για την οργάνωση του θέματός της. Συζητούν τα βασικά σημεία δομής της ιστορίας που θα δημιουργήσουν: Χώρος, πρόσωπα, αρχική κατάσταση, πρόβλημα, δράση, λύση του προβλήματος και στη συνέχεια επιλέγουν τους χαρακτήρες, το σκηνικό και γράφουν τους διαλόγους. Αποτυπώνουν όλα τα παραπάνω σε έναν επεξεργαστή κειμένου, ο οποίος θα τους διευκολύνει στο σχεδιασμό του κόμικ στο ψηφιακό περιβάλλον.

3^η Φάση (2 διδακτικές ώρες)

5^η δραστηριότητα

Στο εργαστήριο πληροφορικής οι ομάδες σχεδιάζουν η κάθε μια το δικό της κόμικ με την εφαρμογή ToonDoo, αφού πρώτα κάνουν εγγραφή σε αυτήν. Οι ενέργειες είναι μοιρασμένες στους μαθητές έτσι ώστε να συμμετέχουν όλοι στη δημιουργία του.

6^η δραστηριότητα

Μετά την ολοκλήρωση της δημιουργίας των κόμικς γίνεται η παρουσίασή τους από κάθε ομάδα στην ολομέλεια της τάξης και στον εκπαιδευτικό και ακολουθεί σχετική συζήτηση.

7^η δραστηριότητα

Στη συνέχεια αναρτάται το υλικό που δημιουργήθηκε στην ιστοσελίδα του σχολείου.

4^η Φάση (1 διδακτική ώρα)

Από απόσταση (σπίτι)

8^η δραστηριότητα

Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές για τον τρόπο που θα γίνει η αξιολόγηση του μαθήματος από το σπίτι. Στέλνει με μήνυμα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου τον υπερσύνδεσμο, για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου που δημιούργησε.

10. Αξιολόγηση του μαθήματος

Η αξιολόγηση του μαθήματος από τους μαθητές γίνεται με το ερωτηματολόγιο «Μαθαίνω με τα κόμικς» που είναι διαθέσιμο στην παρακάτω διεύθυνση:
https://docs.google.com/forms/d/1XLRKWvP-2su3_Y-gMWrdEkIoIv8n9H2Urmd1yRxWYfo/edit
το οποίο δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Google Forms.

11. Φύλλο/α εργασίας

-

12. Πηγές

1. Βίντεο «Διαχείριση θυμού – πώς θα νικήσεις το δράκο του θυμού» από τη διεύθυνση https://www.youtube.com/watch?v=k_7t_kjmyUg&t=130s.
2. ToonDoo: Εφαρμογή για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς.
<http://www.toondoo.com/>
3. ToonDoo» Οδηγίες χρήσης της εφαρμογής ToonDoo.
<https://www.youtube.com/watch?v=RHm1C6a-67Y>
4. Google Forms: Εφαρμογή για τη δημιουργία ερωτηματολογίων.
5. Επεξεργαστής κειμένου

Προτεινόμενα εργαλεία επικοινωνίας και συνεργασίας για την εξ αποστάσεως συνεργασία

1. Skype: Διαθέσιμο στο <https://www.skype.com/el/>
2. Viber: Διαθέσιμο στο <https://www.viber.com/>

13. Προαιρετικά επιπρόσθετα στοιχεία

Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές μπορούν να συνδυάσουν τις ιστορίες κόμικς που δημιούργησαν και να συνθέσουν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο (με τη χρήση του Book Maker, μία επιμέρους εφαρμογή που διαθέτει το ToonDoo), το οποίο αναρτημένο στην ιστοσελίδα του σχολείου, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα μικρό εγχειρίδιο προς χρήση για τις επόμενες γενιές στο αντικείμενο «Διαπροσωπικές σχέσεις – Ψυχική Υγεία».

14. Επεκτάσεις

Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο μπορεί να:

- να επεκταθεί και στο Γυμνάσιο στα πλαίσια του μαθήματος Οικιακή Οικονομία
- να υλοποιηθεί τόσο σε άλλη θεματική ενότητα του γνωστικού αντικειμένου της Υγείας όσο και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα.

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

