

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα: Φυσική Αγωγή και Υγεία [B2.9]

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Οι Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης με την υποστήριξη των ΤΠΕ

Υποενότητα 7.1.9 (1η συνεδρία)

Αθλητικό ρεπορτάζ

Έκδοση 1η

Σεπτέμβριος 2018

Πράξη:

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ
ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
(ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)

Φορείς Υλοποίησης:

Δικαιούχος φορέας:



Συμπράττων φορέας:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



1 Ανάπτυξη, εφαρμογή και αξιολόγηση εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων από τους επιμορφούμενους

1.1 Σκοπός και Μαθησιακοί Στόχοι

1.1.1 Σκοπός

Η απόκτηση βασικών γνώσεων σχετικά με την έννοια και τα περιβάλλοντα υποστήριξης των διαφόρων τύπων των Ηλεκτρονικών Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης (ΗΚΠΜ).

1.1.2 Μαθησιακοί στόχοι

Μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι επιμορφούμενοι θα είναι ικανοί να:

- Περιγράφουν, διακρίνουν και κατηγοριοποιούν μια μαθητική ΗΚΠΜ
- Διαχειρίζονται την εκπαιδευτική διαδικασία που διενεργείται από απόσταση σε μια μαθητική ΗΚΠΜ

1.2 Μαθητικές Ηλεκτρονικές Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης (ΗΚΠΜ)

1.2.1 Σχεδίαση σεναρίου επίλυσης προβλήματος με λογισμικό της επιλογής των εκπαιδευτικών

1.2.1.1 Εκπαιδευτικό σενάριο «Αθλητικό ρεπορτάζ»

Εισαγωγή: Αν και δεν υπάρχει ένας μοναδικός ορισμός μιας Κοινότητας Πρακτικής και Μάθησης (ΚΠΜ), κατά μία γενική έννοια θα μπορούσε να περιγραφεί ως «...μια ομάδα ανθρώπων που μοιράζονται κοινές αξίες και πεποιθήσεις και συμμετέχουν ενεργά σε από κοινού μάθηση» (Irish National Teachers' Organisation, 2010, σ. 11). Για τους συμμετέχοντες, επομένως, αποτελεί ένα μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο έρχονται σε επαφή, επικοινωνούν, θέτουν στόχους, συνεργάζονται και μαθαίνουν (Κοινότητες Μάθησης, 2014). Σημαντικό πλεονέκτημα αποτελεί η δυνατότητα μιας ΚΠΜ να αποδεσμεύσει από τα χρονικά όρια της τυπικής εκπαίδευσης και, εν δυνάμει, να επεκτείνει τον μαθησιακό χρόνο (Μαθησιακές Κοινότητες, χχ).

Τα τελευταία χρόνια η επικοινωνία, η συνεργασία και η μάθηση είναι συνυφασμένη με τους υπολογιστές, το διαδίκτυο και εν γένει με τις ΤΠΕ, με τις αυξημένες δυνατότητές τους για αλληλεπίδραση και από κοινού οικοδόμηση της γνώσης. Όταν η επικοινωνία των μελών μιας ΚΠΜ βασίζεται στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας, η ΚΠΜ χαρακτηρίζεται ως Ηλεκτρονική Κοινότητα Πρακτικής και Μάθησης (Μπαλκίζας, χχ· Φατσέα, 2006) και συνιστά μια μορφή ομαδοσυνεργατικής μάθησης που ενσωματώνει τις ΤΠΕ.

Σε μια προσπάθεια συγκρότησης μιας μαθητικής Ηλεκτρονικής ΚΠΜ, το παρόν συνοπτικό εκπαιδευτικό σενάριο προτείνει την αξιοποίηση της ομαδοσυνεργατικής διδακτικής μεθόδου στη βάση επίλυσης ενός προβλήματος. Η επίλυση προβλήματος σχετίζεται με τη συνεργατική

μάθηση (Nelson, 1999, όπ. αναφ. στο Καρμή, 2015) και κατ' επέκταση με τις ΚΠΜ. Σε αντίθεση με μια δασκαλοκεντρικής προσέγγισης προκαθορισμένη εκπαιδευτική διαδικασία, οι μαθητές καλούνται να επιλύσουν συνεργατικά ένα αυθεντικό πρόβλημα τη στιγμή που προκύπτει, συνδέοντας με αυτό τον τρόπο τη μάθηση με ρεαλιστικές καταστάσεις από τον πραγματικό κόσμο. Σε όλες τις φάσεις υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση:

- στην επίδειξη υπευθυνότητας από τους μαθητές
- στην ανάληψη πρωτοβουλιών και την ενεργητική τους συμμετοχή
- στη συνεργασία μεταξύ μαθητών του ίδιου σχολείου αλλά και μεταξύ μαθητών στα εμπλεκόμενα σχολεία
- στην αυτορρύθμιση της μάθησής τους
- στην παροχή ευκαιριών έκφρασης της δημιουργικότητάς τους
- στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και δεξιότητές τους
- στην επίλυση πραγματικών προβλημάτων που έχουν νόημα γι' αυτούς

(βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Αθλητικό ρεπορτάζ.pdf»).

Συνοπτικό εκπαιδευτικό σενάριο «Αθλητικό ρεπορτάζ»

[Δημιουργός: *Ιάκωβος Μαστρογιάννης*]

1. Τίτλος

«Αθλητικό ρεπορτάζ»

2. Εμπλεκόμενο Γνωστικό Αντικείμενο

Φυσική Αγωγή

3. Τάξη στην οποία απευθύνεται

Α', Β' ή Γ' Λυκείου

4. Σκοποί

Ως κύριος σκοπός της Φυσικής Αγωγής στο Λύκειο ορίζεται η «δια βίου άσκηση για υγεία και ποιότητα ζωής».

Υποσκοποί (Διγγελίδης, 2015, σ. 14-18):

3.2 Λαμβάνει πρωτοβουλία συμμετοχής ή/και αξιοποιεί τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται προκειμένου να γνωρίσει νέες φυσικές δραστηριότητες και αθλήματα με στόχο τη διασκέδαση, την κοινωνική αλληλεπίδραση και την αυτοέκφραση.

4.3 Επιδεικνύει υπευθυνότητα ως προς τους στόχους που θέτει και τους ρόλους που αναλαμβάνει.

4.4 Επιδεικνύει πνεύμα συνεργασίας και υποστήριξης σε μια ποικιλία φυσικών δραστηριοτήτων και αθλήματα, αναπτύσσοντας θετικές κοινωνικές σχέσεις.

5. Μαθησιακοί στόχοι

Αντιληπτικο-γνωστικοί

- 1) Να αναγνωρίζει το ρόλο διαφορετικών μορφών φυσικής δραστηριότητας και άσκησης στην κάλυψη διαφορετικών αναγκών και να εντοπίζει τα θετικά σημεία της συμμετοχής, είτε ασκείται μόνος είτε με άλλους
- 2) Να αποτιμά θετικά τη συνεισφορά της φυσικής δραστηριότητας και της άσκησης στην κοινωνική αλληλεπίδραση

- 3) Να γνωρίζει τις δυνατότητες που μπορεί να αξιοποιήσει για συμμετοχή σε φυσικές δραστηριότητες, αθλήματα και εναλλακτικής μορφής άσκηση ή δραστηριότητα
- 4) Να αποκτήσει δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων

Επιτυγχάνονται επιπρόσθετοι αντιληπτικο-γνωστικοί στόχοι ανάλογα με την ελεύθερη αθλητική θεματολογία που θα επιλέξουν.

Κοινωνικο-συναισθηματικοί

- 1) Να προτείνει και να αναλαμβάνει ρόλους και ευθύνες και να τους φέρνει εις πέρας στο σχεδιασμό, οργάνωση και εφαρμογή ποικιλίας φυσικών δραστηριοτήτων και αθλημάτων
- 2) Να επιδιώκει και επιδεικνύει δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας με τους συμμαθητές του για την επίτευξη των στόχων (ατομικών ή ομαδικών)
- 3) Να επικοινωνεί αποτελεσματικά με τους συμμαθητές στο πλαίσιο της συνεργασίας, επιλύοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα όποια προβλήματα
- 4) Να επιδεικνύει δημιουργικότητα στη διεκπεραίωση των έργων και το ρόλο που του ανατίθενται

6. Διάρκεια

- Διά ζώσης: 2 διδακτικές ώρες
- Εργασία στο σπίτι, εντός και εκτός σχολείου (περιστασιακά σε διάστημα 3 μηνών)
 - Εξ αποστάσεως (εργασία στο σπίτι)
 - Εργασία εντός και εκτός σχολείου

7. Υλικοτεχνική υποδομή

Για την υλοποίηση του σεναρίου απαιτούνται τα παρακάτω:

- Σχολικό εργαστήριο υπολογιστών ή άλλη αίθουσα με έναν υπολογιστή* ανά ομάδα 4-5 ατόμων
- Ένας υπολογιστής* συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα
- Έξυπνα τηλέφωνα (smartphones) ή ταμπλέτες (tablets) ή άλλες συσκευές για λήψη φωτογραφιών και βιντεοσκόπηση
- Πρόσβαση σε υπολογιστή* στο σπίτι
- Λογαριασμό κάθε μαθητή στο Facebook ή σε συνεργαζόμενο κοινωνικό δίκτυο

* Απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο και πρόσφατη έκδοση περιηγητή ιστού.

8. Συνοπτική περιγραφή

Προετοιμασία της διδασκαλίας

- Δημιουργία κλειστής ομάδας επικοινωνίας στον ιστοχώρο κοινωνικής δικτύωσης Facebook
- Δημιουργία ερωτηματολογίου με αξιοποίηση της υπηρεσίας Φόρμες (Google Forms)
- Διατύπωση προβλήματος
- Εύρεση ενός ή περισσότερων συνεργαζόμενων σχολείων από άλλες γεωγραφικές περιοχές
- Δημιουργία μιας κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων (ρούμπρικα) για την αξιολόγηση της όλης διαδικασίας

Διδακτική μέθοδος

Η διδακτική μέθοδος που χρησιμοποιείται είναι η ομαδοσυνεργατική ή αυτή του σχεδίου εργασίας (project) στη βάση επίλυσης ενός προβλήματος.

Οργάνωση της τάξης

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου είναι οργανωτικός, συντονιστικός και υποστηρικτικός των πρωτοβουλιών των μαθητών. Οι παρεμβάσεις του είναι υποβοηθητικές με τη μορφή ερωτήσεων και εστίασης στα ουσιώδη. Προτείνει ψηφιακά εργαλεία και υπηρεσίες και υποστηρίζει σε λειτουργικό επίπεδο, παρέχοντας όμως βαθμούς ελευθερίας ως προς τον τρόπο δημιουργικής αξιοποίησής τους.

Στην υλοποίηση του σεναρίου συμμετέχουν όλοι οι μαθητές ενός τμήματος. Οι ομάδες μαθητών συγκροτούνται από τον ΕΦΑ στη βάση των ενδιαφερόντων και των δεξιοτήτων τους, έτσι ώστε να εξασφαλίζεται ισοτιμία στις ομάδες. Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργητικά και ενθαρρύνονται να σκέφτονται κριτικά, με συστηματικό τρόπο, να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες και να επιδεικνύουν υπευθυνότητα.

Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Στο συγκεκριμένο σενάριο, η αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών και υπηρεσιών παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα να:

- επικοινωνήσουν με γεωγραφικά απομακρυσμένους συμμαθητές τους
- εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από συνεργατικές μαθησιακές διαδικασίες
- ακολουθήσουν τον δικό τους ρυθμό μάθησης ατομικά και ανά ομάδα
- εμπλουτίσουν τις μαθησιακές τους εμπειρίες σε οικεία, ευχάριστα και ενδιαφέροντα για αυτούς μαθησιακά περιβάλλοντα
- αναπτύξουν τον τεχνολογικό/ψηφιακό εγγραμματισμό τους

Συνοπτική περιγραφή δραστηριοτήτων

Εξ αποστάσεως (εργασία στο σπίτι)

Δραστηριότητα 1^η

Αρχικά, ανατίθεται σε έναν μαθητή η δημιουργία κλειστής ομάδας επικοινωνίας στο Facebook, που συμπεριλαμβάνει τους συμμετέχοντες μαθητές και τον εκπαιδευτικό. Κατόπιν ο εκπαιδευτικός αποστέλλει στην κλειστή ομάδα σχετικό σύνδεσμο και οι μαθητές συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός αξιοποιώντας την υπηρεσία Φόρμες (Google Forms), δηλώνοντας τα ενδιαφέροντά τους και τις δεξιότητες τις οποίες οι ίδιοι θεωρούν ότι κατέχουν ως προς:

- τη συγγραφή και φιλολογική επιμέλεια κειμένου
- τη λήψη φωτογραφιών και βίντεο
- τους υπολογιστές και την επεξεργασία πολυμέσων
- τα οργανωτικά θέματα

και ό,τι άλλο κρίνεται σκόπιμο από τον εκπαιδευτικό.

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες από τον εκπαιδευτικό με βάση τις δηλώσεις τους, έτσι ώστε κάθε ομάδα να αποτελείται από μαθητές που καλύπτουν όλο το φάσμα των δηλωθέντων ενδιαφερόντων και δεξιοτήτων, αποσκοπώντας στη σύνθεση ομάδων ικανών να αναλάβουν ρόλους και να ολοκληρώσουν συνεργατικά τις απαιτούμενες εργασίες.

Δραστηριότητα 2^η

Ο εκπαιδευτικός διατυπώνει μέσω μηνύματος στην κλειστή ομάδα Facebook το παρακάτω πρόβλημα και προτρέπει τους μαθητές να προετοιμαστούν για τη διά ζώσης συνάντησή τους:

«Το σχολείο μας έχει έρθει σε επαφή με [...σχολείο/α...] από [...περιοχή/ές...]. Αποφασίστηκε να αλληλοενημερωθούν τα σχολεία σχετικά με τα εντός και εκτός σχολείου αθλητικά γεγονότα στα οποία θα συμμετάσχουν οι μαθητές κάθε σχολείου μέσα στους επόμενους 3 μήνες. Συμφωνήθηκαν τα παρακάτω:

- 1) Κάθε σχολείο να δημιουργήσει σχετικό πολυμεσικό υλικό με το οποίο να περιγράφει και να ενημερώνει τα υπόλοιπα σχολεία σχετικά με την προετοιμασία και τη συμμετοχή, για παράδειγμα, σε ενδοσχολικούς αγώνες, πανελληνίους σχολικούς αγώνες, διασυλλογικούς αγώνες στους οποίους συμμετέχουν μαθητές του σχολείου, ενδιαφέρουσες δραστηριότητες από το μάθημα της ΦΑ, κ.ά.
- 2) Κάθε σχολείο, αφού προτείνει δύο θέματα αθλητικής θεματολογίας, να συμμετάσχει στη συνεργατική συγγραφή ενός ψηφιακού κειμένου (εμπλουτισμένου με πολυμεσικά στοιχεία) που προτάθηκε από το ίδιο και ενός κειμένου που προτάθηκε από άλλο σχολείο, το οποίο θα αφορά για παράδειγμα τη σχέση της άσκησης με την υγεία, τις στάσεις των μαθητών απέναντι στη σχολική Φυσική Αγωγή, τη χρήση αναβολικών, τις βασικές προπονητικές αρχές, τη βία στα γήπεδα, τη διατροφή, τον πρωταθλητισμό, κ.ά.

Προετοιμάστε προτάσεις και ιδέες ώστε να συγκροτήσετε ένα σχέδιο δράσης, να κατανέμετε τα απαραίτητα για τη διεκπεραίωση της δράσης καθήκοντα στις ομάδες σας, να υλοποιήσετε και να δημοσιεύσετε τη δράση.».

Διά Ζώσης 1^η ώρα

Δραστηριότητα 3^η

Ο εκπαιδευτικός δίνει απαντήσεις σε τυχόν ερωτήματα των μαθητών, μεθοδικά οργανώνει και συντονίζει τους μαθητές στην κατάθεση εναλλακτικών προτάσεων και ιδεών και την επιλογή των καταλληλότερων λύσεων για τη συγκρότηση σχεδίου δράσης και την κατανομή των καθηκόντων στις ομάδες, όπως αναφέρεται στη 2^η δραστηριότητα.

Εργασία στο σπίτι, εντός και εκτός σχολείου

Δραστηριότητα 4^η

Τους επόμενους 3 μήνες, οι ομάδες κάθε σχολείου συγκεντρώνουν σχετικό πολυμεσικό υλικό για τα αθλητικά γεγονότα εντός και εκτός του σχολείου τους, σύμφωνα με τα καθήκοντα που έχουν αναλάβει. Για παράδειγμα, μία ομάδα μπορεί να αναλάβει να καλύψει τους πανελληνίους σχολικούς αγώνες καλαθοσφαίρισης και πετοσφαίρισης, μια άλλη ομάδα τους ενδοσχολικούς αγώνες που διοργανώθηκαν μεταξύ τμημάτων, μια τρίτη ομάδα επιλεγμένα ομαδικά παιχνίδια κατά τη διάρκεια των μαθημάτων Φυσικής Αγωγής, κ.ά. Τα μέλη κάθε ομάδας, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις δεξιότητές τους, διεκπεραιώνουν τις επιμέρους εργασίες, π.χ. ένα μέλος αναλαμβάνει τη λήψη φωτογραφιών και βίντεο, άλλο μέλος τη συγγραφή και φιλολογική επιμέλεια των κειμένων, άλλο τη δομή, διάταξη και το μοντάζ του πολυμεσικού υλικού αξιοποιώντας ψηφιακές εφαρμογές, κ.ά.

Παράλληλα, κάθε σχολείο προτείνει δύο θέματα αθλητικής θεματολογίας και επιλέγει δύο από αυτά (ένα που προτάθηκε από το ίδιο και ένα που προτάθηκε από άλλο σχολείο), στη συνεργατική συγγραφή των οποίων θα συμμετάσχουν όλοι οι μαθητές και των δύο εμπλεκόμενων σχολείων, αξιοποιώντας συνεργατικά εργαλεία του παγκόσμιου ιστού 2.0 (βλ. Δραστηριότητα 5^η).

Δραστηριότητα 5^η (μετά το πέρας του τριμήνου)

Το παραγόμενο πολυμεσικό υλικό καθώς και τα τελικά, εμπλουτισμένα με πολυμεσικά στοιχεία, ψηφιακά κείμενα αναρτώνται σε συνεργατικά ψηφιακά μέσα του παγκόσμιου ιστού 2.0, όπως

wiki (π.χ. PBworks: <http://www.pbworks.com/>), ιστολόγιο (π.χ. ιστολόγια του ΠΣΔ: <https://blogs.sch.gr/>), ψηφιακή εφημερίδα ή περιοδικό (π.χ. ψηφιακά περιοδικά & εφημερίδες του ΠΣΔ: <http://schoolpress.sch.gr/>), διαδικτυακό καμβά (π.χ. Linoit: <http://en.linoit.com/>), διαδικτυακή διαδραστική αφίσα (π.χ. Padlet: <https://padlet.com>) κ.ά. και οι σύνδεσμοι αναρτώνται στις ιστοσελίδες των εμπλεκόμενων σχολείων.

Διά Ζώσης 2^η ώρα

Δραστηριότητα 6^η

Παρουσίαση και αξιολόγηση της διαδικασίας από τους μαθητές: Οργανώνεται τηλεσυνάντηση όλων των εμπλεκόμενων σχολείων, μέσω π.χ. Skype ή της υπηρεσίας *Τηλεδιασκέψεις* του ΠΣΔ (www.meeting.sch.gr), κατά την οποία σκιαγραφείται η τρίμηνη πορεία και τα παραχθέντα. Οι μαθητές συμπληρώνουν μια κλίμακα διαβαθμισμένων κριτηρίων (ρούμπρικα) για την αξιολόγηση της όλης διαδικασίας υλοποίησης του σεναρίου.

9. Πηγές (ενδεικτικά)

- Το πρόγραμμα σπουδών για τη Φυσική Αγωγή στο Λύκειο: http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/1801/2/1801_PΣ_ΓΕΛ_ΦΥΣΙΚΗ%20Α_ΓΩΓΗ_.pdf
- Ενδεικτικές οδηγίες σχεδιασμού προγραμμάτων-Μεθοδολογικές προσεγγίσεις: http://www.pi-schools.gr/perivalontiki/odig_sxed_c.html
- Η επίλυση προβλήματος σε on line περιβάλλοντα: <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/06/21/η-επίλυση-προβλήματος-problem-based-learning-pbl-σε-on-line-περιβ/>
- Πλατφόρμα φιλοξενίας ιστολογίων του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <https://blogs.sch.gr/>
- Οδηγοί και προτάσεις χρήσης ιστολογίων στην πλατφόρμα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <https://blogs.sch.gr/manuals>
- Πλατφόρμα φιλοξενίας ψηφιακών περιοδικών & εφημερίδων του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <http://schoolpress.sch.gr/>
- Εγχειρίδια χρήσης περιοδικών & εφημερίδων στην πλατφόρμα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <http://schoolpress.sch.gr/help>
- Προτάσεις χρήσης περιοδικών & εφημερίδων στην πλατφόρμα του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <http://schoolpress.sch.gr/protaseis-xrhshs/> [αντίστοιχα](#)
- Δημιουργία Wiki με υπηρεσίες του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου: <https://blogs.sch.gr/news/archives/315>
- Διαδικτυακή εφαρμογή Linoit για την τοποθέτηση πολυμεσικού υλικού σε έναν διαδικτυακό καμβά: <http://en.linoit.com/>
- How to use Linoit: <https://www.youtube.com/watch?v=Nu5CRDB31wE>
- Διαδικτυακή εφαρμογή Padlet για τη δημιουργία διαδικτυακής διαδραστικής αφίσας: <https://padlet.com>
- Learn Padlet - NEW! Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=UkBnwPqaIjA>
- Διαδικτυακή εφαρμογή RubiStar για τη δημιουργία κλίμακας διαβαθμισμένων κριτηρίων: <http://rubistar.4teachers.org/index.php>
- Υπηρεσία *Τηλεδιασκέψεις* του ΠΣΔ: www.meeting.sch.gr
- Skype: www.skype.com/el/get-skype
- PBworks: <http://www.pbworks.com/>
- Ιστολόγια του ΠΣΔ: <https://blogs.sch.gr/>

10. Επεκτάσεις

- Το εκπαιδευτικό σενάριο θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο του μαθήματος της ερευνητικής εργασίας για την Α' (2 ώρες/εβδομάδα) και τη Β' (1 ώρα/εβδομάδα) Λυκείου.

- Μπορεί να αποκτήσει διαθεματική διάσταση εμπλέκοντας το γνωστικό αντικείμενο της Πληροφορικής, ειδικά στην αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και υπηρεσιών σε ρεαλιστικές καταστάσεις εφαρμογής, ή/και της ξένης γλώσσας στην περίπτωση επικοινωνίας με σχολεία του εξωτερικού.

2 Βιβλιογραφία

- Αντωνίου, Π. (2014). Το Βίντεο στην διδασκαλία του χορού. Η προσέγγιση του YouTube. *Electronic Journal www.elepex.gr*, 7. Ανακτήθηκε 28 Οκτωβρίου, 2018, από http://www.elepex.gr/images/stories/evdomostomos/antoniou_full_paper_1_gr.pdf
- Αποστόλου, Μ., Αντωνίου, Π., & Παπαστεργίου, Μ. (2014). Η εξ αποστάσεως ομαδοσυνεργατική εκπαίδευση στο πλαίσιο ψηφιακών κοινοτήτων μάθησης ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων στην περιβαλλοντική εκπαίδευση. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 10(1), 33-48.
- Barrows, H. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(481-486). Ανακτήθηκε 1 Ιανουαρίου, 2018, από <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01386.x>
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 68(3-12). Ανακτήθηκε 8 Νοεμβρίου, 2018 από <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/tl.37219966804>
- Barrows, H. (2000). *Problem-Based Learning Applied to Medical Education*. Springfield: Southern Illinois University Press.
- Barrows, H., & Kelson, C. (1995). *Problem-Based Learning in Secondary Education and the Problem-Based Learning Institute* (Monograph 1). Springfield, IL: Problem-Based Learning Institute.
- Bridges, E., & Hallinger, P. (1992). *Problem Based Learning For Administrators*. ERIC Clearinghouse on Educational Management, University of Oregon.
- Δαρδαβέσης, Θ. (1999). Επιδημιολογία του Συνδρόμου της Επίκτητης Ανοσολογικής ανεπάρκειας. *Ελληνικά Αρχεία AIDS*, 7(2), 84-102.
- Διγγελίδης, Ν. (2015). *Το πρόγραμμα σπουδών για τη Φυσική Αγωγή στο Λύκειο*. Αθήνα: ΙΕΠ. Ανακτήθηκε 7 Νοεμβρίου, 2018, από http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/1801/2/1801_ΠΣ_ΓΕΛ_ΦΥΣΙΚΗ%20ΑΓΩΓ_Η_.pdf
- Duffy, T. (1994). *Corporate and Community Education: Achieving success in the information society*. Unpublished paper. Bloomington, IN: Indiana University.
- Fletcher, A. & Kunst, K. (2003). *So you wanna be a playa? A Guide to Cooperative Games for Social Change. The Freechild Project*. Ανακτήθηκε 9 Νοεμβρίου, 2018, από <https://freechild.org/>

- Goktas, Z. (2012). The attitudes of physical education and sport students towards information and communication technologies. *TechTrends*, 56(2), 22-30.
- Hirumi, A. (2002). Student-centered, technology-rich, learning environments (SCenTRLE): Operationalizing constructivist approaches to teaching and learning. *Journal for Technology and Teacher Education*, 10(4), 497-537. Ανακτήθηκε 10 Νοεμβρίου, 2018 από https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41593796/Hirumi_2002_Student_Centered_Technology_Rich_Learning_Environments.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1542037323&Signature=yZtGuivgB70XGcebBQvI%2FLQkxV0%3D&response-disposition=inline%3B%20filename%3DStudent_Centered_Technology_Rich_Learnin.pdf
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266. Ανακτήθηκε 8 Νοεμβρίου, 2018, από <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023%2FB%3AEDPR.0000034022.16470.f3.pdf>
- Irish National Teachers' Organisation (2010). *Learning Communities: Discussion Document and Proceedings of the Consultative Conference on Education*. Dublin. Ανακτήθηκε 7 Νοεμβρίου, 2018, από <https://www.into.ie/ROI/Publications/LearningCommunities.pdf>
- Jonassen, D., & Kwon H. (2001). Communication patterns in computer mediated versus face-to-face group problem solving. *Educational Technology Research and Development*, 19(1), 35-51. Ανακτήθηκε 9 Νοεμβρίου, 2018, από <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2FBF02504505.pdf>
- Καρμή, Αιμ.(2015). *Η επίλυση προβλήματος (Problem based learning-PBL) σε on line περιβάλλοντα*. Ανακτήθηκε 7 Νοεμβρίου, 2018, από <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/06/21/η-επίλυση-προβλήματος-problem-based-learning-pbl-σε-on-line-περιβ/>
- Κασκαμανίδης, Γ. (2013). *Κατανόηση του ιστορικού χρόνου: σχεδιασμός, ανάπτυξη και διδακτική αξιοποίηση χρονογραμμών* (Παρουσίαση). Ανακτήθηκε 6 Νοεμβρίου, 2018, από <https://www.slideshare.net/Kiolalis1/timelines-26779529>
- Κοινότητες Μάθησης (2014). Στο *Ελληνόγλωσση Διαπολιτισμική Εκπαίδευση στη Διασπορά*. Ανακτήθηκε 7 Νοεμβρίου, 2018, από <http://www.ediamme.edc.uoc.gr/ellinoglossi/index.php/el/kinotites-mathisis/perigrافي-kinotiton>
- Legrain, P., Gillet, N., Gernigon, C., & Lafreniere, M. A. (2015). Integration of information and communication technology and pupils' motivation in a Physical Education setting. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34(3), 384-401.
- Μαθησιακές Κοινότητες (χχ). Στο *Πανεπιστήμιο Κύπρου: Ερευνητικό πρόγραμμα Include-ED*. Ανακτήθηκε 8 Νοεμβρίου, 2018, από <http://www.ucy.ac.cy/includ-ed/el/learning-communities#num2>
- Μπαλκίζας, Ν. (χχ). Χρήση και Υποστήριξη Κοινοτήτων Πρακτικής και Μάθησης. Ανακτήθηκε 7 Νοεμβρίου, 2018, από https://blogs.sch.gr/evstamou/files/2008/06/parousiasi_23.pdf
- Nelson, L. M. (1999). Collaborative problem solving. In C. M. Reigeluth (Ed.) *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (χχ). *Ενδεικτικές οδηγίες σχεδιασμού προγραμμάτων-Μεθοδολογικές προσεγγίσεις*. Ανακτήθηκε 6 Νοεμβρίου, 2018, από http://www.pi-schools.gr/perivalontiki/odig_sxed_c.html

- Papastergiou, M., Antoniou, P., & Apostolou, M. (2011). Effects of student participation in an online learning community on environmental education: a Greek case study. *Technology, Pedagogy and Education*, 20(2), 127-142.
- Savery, J., & Duffy, T. (2001). Problem Based Learning: An instructional model and its constructivist framework. *CRLT Technical Report*. Ανακτήθηκε 10 Νοεμβρίου, 2018 από <https://pdfs.semanticscholar.org/549c/9ea78fe19aa609a66e84ea0b2ecda5e731bf.pdf>
- Ταβουλάρη, Κ. Ι. (2012). *Επιλύοντας αυθεντικά προβλήματα μέσω συνεργατικής συγγραφής σε ένα Web 2.0 περιβάλλον στην τριτοβάθμια εκπαίδευση* (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή διατριβή). Τμήμα ψηφιακών συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιά, Πειραιάς.
- Torp, L., & Sage, S. (2002). *Problems as Possibilities: Problem-Based Learning for K-12 Education*, 2nd edn. Alexandria, VA: ASCD.
- Φατσέα, Α. (2006). *ΑεξΑΕ. Παράδειγμα δημιουργίας ΗΚΜ για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών της Β/θμιας Εκπ/σης Δωδ/σου που εκπονούν προγράμματα Αγωγής Υγείας, κοινότητα ΚΜΑΥ* (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή διατριβή). Τμήμα ΤΕΠΑΕΣ Πανεπιστημίου Αιγαίου, Ρόδος.

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

