

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)

Ας αρχίσουν οι χοροί...

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:



ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ

Συμπράττων φορέας:



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

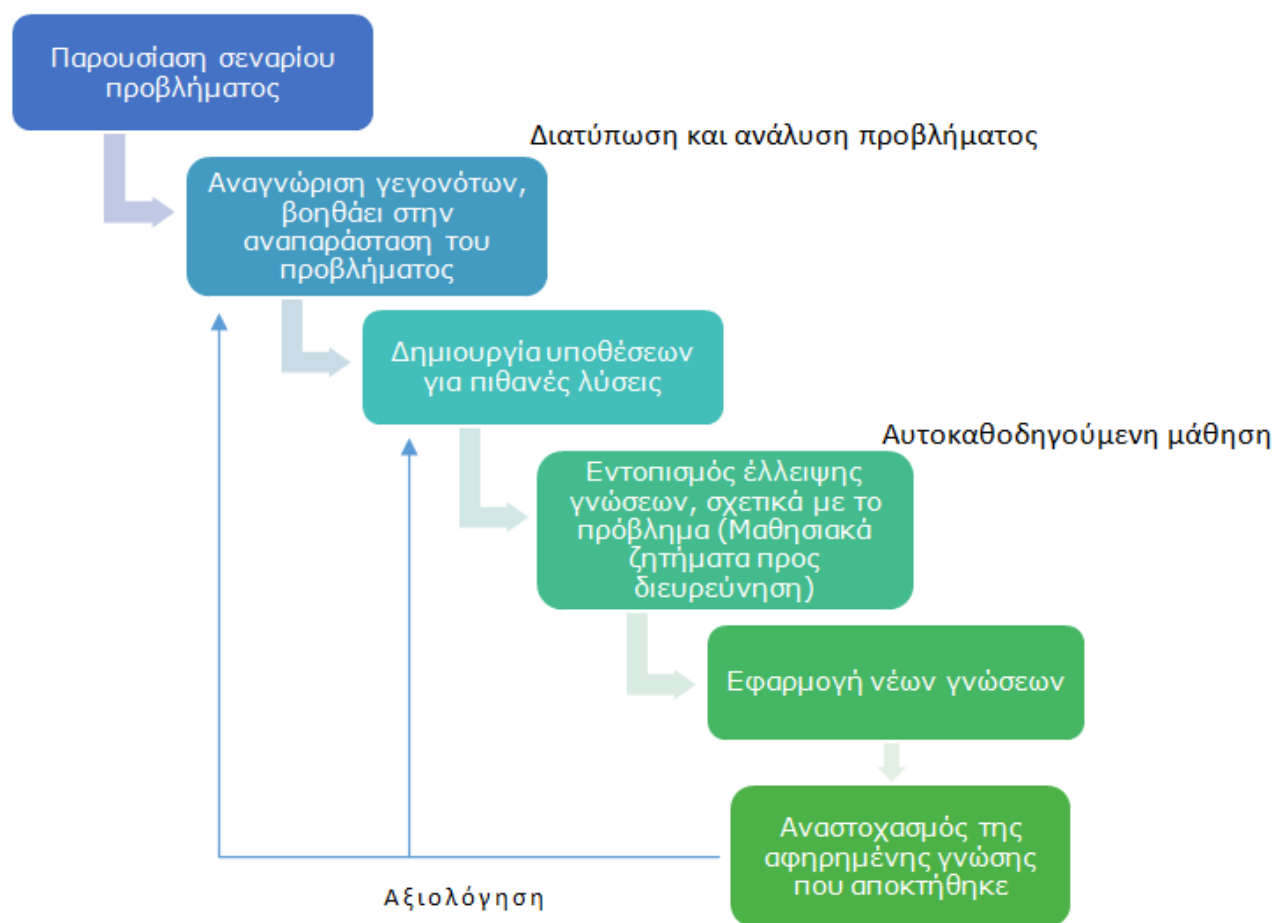
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



1.2.1.2 Εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...»

Εισαγωγή: Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο εφαρμόζεται η μέθοδος της επίλυσης προβλήματος. Η επίλυση προβλήματος (Problem based learning-PBL), ως γενική μέθοδος, αναπτύχθηκε στην ιατρική εκπαίδευση στις αρχές τις δεκαετίας του 1970 (Savery & Duffy, 2001) και με την πάροδο των χρόνων υιοθετήθηκε και από άλλους τομείς, ανάμεσα στους οποίους είναι και η εκπαίδευση (Bridges & Hallinger, 1992· Duffy, 1994, όπ. αναφ. στο Hirumi, 2002). Για την επίλυση προβλήματος αξιοποιείται η βιωματική εκπαίδευση, όπου η μάθηση επιτελείται μέσα από την έρευνα, την ανάλυση και την επίλυση ενός προβλήματος (Barrows, 2000· Torp and Sage, 2002, όπ. αναφ. στο Hmelo-Silver, 2004). Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές συνεργατικές ομάδες και μαθαίνουν ό,τι απαιτείται ώστε να οδηγηθούν στη λύση του προβλήματος. Ο εκπαιδευτικός σε όλη τη διαδικασία, λειτουργεί ως διευκολυντής και σύμβουλος, συζητά με τους μαθητές, τους θέτει ερωτήσεις, τους αξιολογεί και παρέχει άμεση ανατροφοδότηση. Τα στάδια της ανάπτυξης και εφαρμογής της επίλυσης προβλήματος παρουσιάζονται στο σχήμα 1.



Σχήμα 1. Στάδια ανάπτυξης και εφαρμογής της επίλυσης προβλήματος (Hmelo-Silver, 2004)

Σύμφωνα με τον Barrows (1996) η μέθοδος επίλυσης προβλήματος χαρακτηρίζεται από τα ακόλουθα:

- η μάθηση είναι επικεντρωμένη στους μαθητές
- η μάθηση επιτυγχάνεται σε μικρές ομάδες μαθητών
- ο εκπαιδευτικός είναι διευκολυντής ή καθοδηγητής
- τα προβλήματα βρίσκονται στο επίκεντρο και αποτελούν τα κίνητρα για μάθηση
- τα προβλήματα αποτελούν το όχημα για την ανάπτυξη ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων

αποκτώνται νέες πληροφορίες μέσω της αυτόνομης μάθησης.

Η μέθοδος επίλυσης προβλήματος σχεδιάστηκε για να εξυπηρετήσει διάφορους σημαντικούς στόχους (Barrows & Kelson, 1995, όπ. αναφ. στο Hmelo-Silver, 2004), για να βοηθήσει τους μαθητές να:

- Δομήσουν μια εκτεταμένη και ευέλικτη βάση γνώσεων
- Αναπτύξουν αποτελεσματικές δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων
- Αναπτύξουν δεξιότητες δια βίου μάθησης
- Εξελιχθούν σε αποτελεσματικούς συνεργάτες
- Αναπτύξουν εσωτερικά κίνητρα για να μαθαίνουν

Η συμβολή των ΤΠΕ στην εφαρμογή της επίλυσης προβλήματος κατηγοριοποιείται σε τρία επίπεδα (Jonassen & Kwon, 2001) όπως παρουσιάζεται στο σχήμα 2.



Σχήμα 2. Κατηγοριοποίηση της συμβολής των ΤΠΕ στην επίλυση προβλήματος

Η εξασφάλιση μιας επιτυχημένης αποτελεσματικής εφαρμογής της μεθόδου επίλυσης προβλήματος απαιτεί ο εκπαιδευτικός να διαθέτει κατάλληλη τεχνογνωσία, να φροντίζει για τη σωστή οργάνωση του μαθήματος και να προετοιμάζεται κάνοντας τον ανάλογο επαρκή εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Η διδακτική πρόταση που παρουσιάζεται με το εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...» ακολουθεί τα στάδια της επίλυσης προβλήματος. Οι μαθητές έχουν να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα της επιλογής ενός τοπικού χορού για να τον παρουσιάσουν σε μαθητές ενός σχολείου διαφορετικής γεωγραφικής περιοχής της Ελλάδος και να αποφασίσουν ποια ψηφιακά

εργαλεία/εφαρμογές θα αξιοποιήσουν για να διευκολύνουν το έργο τους και τελικά, να επιτευχθεί ο σκοπός της διδακτικής πρότασης, όπως περιγράφεται στο «Εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...» (βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...pdf»).

Οι μαθητές με την υποστήριξη και τον συντονισμό του εκπαιδευτικού ΦΑ συζητάνε μεταξύ τους, ανταλλάσσουν απόψεις, προτάσεις, σκέψεις και ανατρέχουν σε πηγές του διαδικτύου για να συλλέξουν σχετικές πληροφορίες και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την τοπική παράδοση (φορεσιές, χορούς, μουσική). Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως σύμβουλος και οι μαθητές καλούνται να αναπτύξουν την επίλυση του προβλήματος, να συμμετέχουν ενεργά σε όλη τη διαδικασία, να οδηγηθούν στην εξεύρεση της λύσης και να την εφαρμόσουν.

Για την καλύτερη οργάνωση και εκτέλεση των εργασιών που αποφασίζουν, αξιοποιούν αρκετά εργαλεία του παγκόσμιου ιστού 2.0 ανάλογα με τις γνώσεις τους και το ζητούμενο της εκάστοτε δραστηριότητας. Συγκεκριμένα αξιοποιείται η συνεργατική ψηφιακή εφαρμογή wiki, τα συνεργατικά αρχεία κειμένων, εννοιολογικοί χάρτες, διαδραστικές αφίσες, βιντεοσκόπηση, έξυπνες κινητές συσκευές (π.χ. τηλέφωνα, ταμπλέτες), επεξεργασία βίντεο και λογισμικό τηλεδιασκέψεων. Η χρήση των ψηφιακών εφαρμογών/εργαλείων τους παρέχει τη δυνατότητα, να επικοινωνήσουν με μαθητές από διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές και συντείνουν στην καλλιέργεια του σεβασμού της διαφορετικότητας, της κοινωνικότητας και στην ανάπτυξη του ομαδικού πνεύματος. Η εκπαιδευτική διαδικασία αποκτά περισσότερο ενδιαφέρον, οι μαθητές κινούνται σε μονοπάτια γνώριμα και οικεία και η μάθηση έρχεται αβίαστα και ευχάριστα μέσα από εκπαιδευτικές δραστηριότητες όπου συμμετέχουν όλοι ενεργά.

Η διδακτική πρόταση μπορεί να επεκταθεί και σε άλλους τομείς πχ Υγείας, Οικιακής Οικονομίας κ.ά., σε άλλες θεματικές ενότητες, να εμπλακούν σχολεία του εξωτερικού ή να αποκτήσει διαθεματική διάσταση.

(βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...pdf»).

Συνοπτικό εκπαιδευτικό σενάριο «Ας αρχίσουν οι χοροί...»

[Δημιουργός: Αδαμαντία Φατσέα]

1. Τίτλος

«Ας αρχίσουν οι χοροί...»

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Φυσική Αγωγή

3. Τάξη στην οποία απευθύνεται

Γ' Γυμνασίου

4. Σκοπός

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για τη Φυσική Αγωγή, 2011

Σκοπός 1: Ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων και ικανοποιητική εκτέλεση ορισμένων από αυτές.

Σκοπός 2: Απόκτηση γνώσεων και παράλληλη εφαρμογή τους για την αποτελεσματική συμμετοχή σε παρούσες και μελλοντικές συνθήκες φυσικής δραστηριότητας.

Σκοπός 4: Απόκτηση θετικής εμπειρίας από τη φυσική δραστηριότητα και ανάπτυξη της αυτο-έκφρασης και της κοινωνικότητας.

Σκοπός 5: Κατανόηση και σεβασμός της διαφορετικότητας των ατόμων και συνεργασία με όλους.

5. Μαθησιακοί στόχοι

Ψυχοκινητικοί

- 1) Να ελέγχουν τις κινήσεις των μελών τους σώματος τους μέσω των χορευτικών μελωδιών
- 2) Να αναπαράγουν βασικές ρυθμικές δομές και κινητικά μοτίβα του παραδοσιακού χορού που θα διδάξουν και θα διδαχθούν

Κοινωνικο-συναισθηματικοί

- 1) Να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα και να συνεργάζονται αγαστά μεταξύ τους, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων
- 2) Να καταστούν περισσότερο υπεύθυνοι για τη μάθησή τους.
- 3) Να εκφράζονται ελεύθερα μέσα από το χορό και να απολαμβάνουν τη συμμετοχή τους

Αντιληπτικο-γνωστικοί

- 1) Να αναγνωρίζουν τα είδη του χορού του τόπου των μαθητών με τους οποίους συνεργάζονται.
- 2) Να αναγνωρίζουν τους λόγους που διαμορφώνουν τον παραδοσιακό χορό που θα διδάξουν και θα διδαχθούν.
- 3) Να αναγνωρίζουν την παραδοσιακή φορεσιά του τόπου που θα διδάξουν και θα διδαχθούν.
- 4) Να αναγνωρίζουν το ρυθμό και τη μουσική του χορού που θα διδάξουν και θα διδαχθούν.
- 5) Να δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες, με την αξιοποίηση ενός δωρεάν διαθέσιμου διαδικτυακού λογισμικού της επιλογής τους (πχ Mindomo, Bubll.us).
- 6) Να δημιουργούν συνεργατικά αρχεία κειμένου με την αντίστοιχη διαδικτυακή εφαρμογή της Google (Google Docs) και ψηφιακούς πίνακες ανακοινώσεων (π.χ. Padlet, Postermymwall, Glog).

6. Διάρκεια

4 διδακτικές ώρες (αποτελούν μέρος ενός σχολικού προγράμματος).

7. Υλικοτεχνική υποδομή

Το εκπαιδευτικό σενάριο υλοποιείται στην κλειστή αίθουσα ΦΑ (γυμναστήριο) και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, όπου είναι απαραίτητο να υπάρχουν:

- Υπολογιστής, βιντεοπροβολέας και επιφάνεια προβολής
- Για τη διδασκαλία 24/μελούς μαθητικού τμήματος: 12 υπολογιστές, με σύνδεση στο διαδίκτυο (δύο μαθητές ανά υπολογιστή). Αν διατίθενται λιγότερα μηχανήματα, προσαρμόζεται ανάλογα ο αριθμός των μαθητών που θα συνεργαστούν σε καθένα από αυτά, όχι όμως περισσότεροι από τέσσερις μαθητές σε κάθε σταθμό
- Βιντεοκάμερα ή έξυπνη κινητή συσκευή (πχ τηλέφωνα, ταμπλέτες)
- Μηχανήματα αναπαραγωγής ήχου (CD player, MP3 ή υπολογιστής με ηχεία) στην κλειστή αίθουσα ΦΑ (γυμναστήριο)
- Κάθε μαθητής είναι απαραίτητο να διαθέτει λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

8. Συνοπτική περιγραφή

Το μάθημα διεξάγεται στο πλαίσιο υλοποίησης ενός σχολικού προγράμματος για την Αειφορία. Κεντρικό θέμα: «Ας αρχίσουν οι χοροί...». Συμμετέχουν μαθητές της Γ' Γυμνασίου από δύο σχολεία, διαφορετικών γεωγραφικών περιοχών, (πχ Κύθηρα και Ξάνθη). Οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν, να παρουσιάσουν και να παρουσιάσουν στο συνεργαζόμενο σχολείο ένα χορό του

τόπου τους. Για τις ανάγκες υλοποίησης του προγράμματος έχει δημιουργηθεί μια ιδιωτική ψηφιακή εφαρμογή wiki με κωδικό πρόσβασης για τους μαθητές και των δύο σχολείων που συμμετέχουν.

Διδακτική μέθοδος

Για την εκπόνηση των εργασιών που αναλαμβάνουν οι μαθητές αξιοποιείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος με βάση το μοντέλο της επίλυσης προβλήματος. Για τη διδασκαλία του χορού ακολουθείται η προοδευτική μερική μέθοδος².

Οργάνωση της τάξης

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε όλη τη διάρκεια είναι υποστηρικτικός, διευκολυντικός και συντονιστικός. Ενθαρρύνει τους μαθητές να αναλάβουν πρωτοβουλίες, παρεμβαίνει για να θέσει ερωτήματα που θα βοηθήσουν τους μαθητές να οργανώσουν τη σκέψη τους και τον τρόπο που θα εργαστούν, τους ανατροφοδοτεί και συζητά μαζί τους. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις διδακτικές φάσεις του μαθήματος. Τίθεται το πρόβλημα της επιλογής ενός τοπικού χορού και του τρόπου που θα τον παρουσιάσουν στο συνεργαζόμενο σχολείο. Οι μαθητές αποφασίζουν τα κριτήρια της επιλογής τους (πχ ο χορός δεν πρέπει να έχει ιδιαίτερες δυσκολίες στην εκτέλεσή του). Έτσι όλοι, ισότιμα, συνεργάζονται μεταξύ τους, αλληλεπιδρούν και μέσα από την ανάλυση και τη σύνθεση, δημιουργούν, με σκοπό την ανταλλαγή των έργων τους, μεταξύ τους αλλά και με τους μαθητές από το συνεργαζόμενο σχολείο, δημιουργώντας μια Ηλεκτρονική Κοινότητα Πρακτικής και Μάθησης. Σχετικά με τη βιντεοσκόπηση του χορού, έχει ζητηθεί έγγραφη άδεια από τους γονείς και κηδεμόνες. Παρόλα αυτά οι μαθητές θα επεξεργαστούν το βίντεο με το κατάλληλο λογισμικό/εφαρμογή (πχ Avidemux, YouTube) ώστε να μην διακρίνεται το πρόσωπο των μαθητών - χορευτών. Εναλλακτικά, η βιντεοσκόπηση μπορεί να είναι μακρινή και ομαδική, ενώ οι κοντινές λήψεις, να εστιάζουν στα βήματα του χορού.

Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία διευκολύνει και μειώνει τον χρόνο επίτευξης των μαθησιακών στόχων, όπως στην περίπτωση της αξιοποίησης:

- Του βίντεο: οι μαθητές κατανοούν άμεσα και επαρκέστερα το υπό διαπραγμάτευση θέμα
- Συνεργατικών αρχείων κειμένων, εννοιολογικών χαρτών, διαδραστικών αφισών, εφαρμογής wiki: συντείνει στην αποτελεσματικότερη καλλιέργεια της δημιουργικότητας και του ομαδικού πνεύματος, την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και οργάνωσης
- Επεξεργασίας βίντεο: καλλιεργεί δεξιότητες τεχνολογικού ψηφιακού εγγραμματος
- Διαδικτυακής επικοινωνίας: συμβάλλει στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών

Η αξιοποίηση των ψηφιακών εφαρμογών/εργαλείων διαφοροποιεί τη σύγχρονη από τη συμβατική διδασκαλία. Οι μαθητές ενεργοποιούνται, διερευνούν, αναλύουν, σκέφτονται, συνθέτουν και μαθαίνουν ευχάριστα, σε ένα οικείο για εκείνους, σύγχρονο, τεχνολογικό περιβάλλον.

Συνοπτική περιγραφή δραστηριοτήτων

1^η διδακτική ώρα

² Προοδευτική μερική μέθοδος: ο χορός διδάσκεται και γίνεται εξάσκηση από τους μαθητές, με τη σειρά, ανάλογα με τα μέρη που αποτελείται. Προχωράνε στο επόμενο μέρος αφού γίνει κατανοητό το προηγούμενο (Μαυροβουνιώτης, Μαλκογεώργος & Αργυριάδου, 2001)

Φάση 1η

Γίνεται συζήτηση στην τάξη, ο εκπαιδευτικός θέτει στους μαθητές τον προβληματισμό σχετικά με την επιλογή του παραδοσιακού χορού που επιθυμούν να παρουσιάσουν, στο συνεργαζόμενο σχολείο και τα ψηφιακά εργαλεία/εφαρμογές που θα χρησιμοποιήσουν. Προτού αποφασίσουν, οι μαθητές καλούνται να περιηγηθούν στο διαδίκτυο, αξιοποιώντας και σχετικά βίντεο παρουσίασης και εκμάθησης χορών από το YouTube. Επιπρόσθετα αναζητούν στοιχεία από τους χορούς, τη φορεσιά και την παράδοση του τόπου, από τον οποίο προέρχονται οι μαθητές του άλλου σχολείου. Στη συνέχεια οι μαθητές επιλέγουν οικείες προς εκείνους, ψηφιακές εφαρμογές/εργαλεία που θα αξιοποιήσουν, προκειμένου να πετύχουν τον αποτελεσματικότερο τρόπο διδασκαλίας του χορού της επιλογής τους, στο συνεργαζόμενο σχολείο.

Φάση 2η

Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις μεγάλες ομάδες και οκτώ υποομάδες. Κάθε ομάδα διαθέτει από δύο υπολογιστές. Σε κάθε υπολογιστή εργάζονται δύο μαθητές, για να καταγράψουν γενικές ομοιότητες και διαφορές των παραδοσιακών χορών και των φορεσιών, ανάμεσα στις δύο περιοχές. Οι ομάδες εργάζονται ως ακολούθως:

Μέσα από την ανταλλαγή απόψεων, σκέψεων, προτάσεων και των αποτελεσμάτων από την αναζήτηση πηγών μέσω του διαδικτύου, οι μαθητές δημιουργούν ένα συνεργατικό αρχείο κειμένου με την αντίστοιχη διαδικτυακή εφαρμογή της Goggle (Google Docs) από την:

- 1^η ομάδα με τις ομοιότητες των χορών
- 2^η ομάδα με τις διαφορές των χορών
- 3^η ομάδα με τις ομοιότητες της παραδοσιακής φορεσιάς
- 4^η ομάδα με τις διαφορές της παραδοσιακής φορεσιάς

Οι μαθητές αναρτούν τα συνεργατικά αρχεία κειμένου στο wiki του προγράμματος.

2^η διδακτική ώρα

Φάση 1η

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες και δώδεκα υποομάδες. Κάθε ομάδα διαθέτει έξι υπολογιστές, σε κάθε υπολογιστή εργάζονται δύο μαθητές. Οι μαθητές, με την ίδια διαδικασία της ανταλλαγής απόψεων και προτάσεων, αξιολογούν και αξιοποιούν τα συνεργατικά αρχεία κειμένου, τα οποία δημιούργησαν κατά την 1^η διδακτική ώρα, για να σχεδιάζουν δύο εννοιολογικούς χάρτες. Τους εμπλουτίζουν με πολυμεσικό υλικό, με την αξιοποίηση ενός δωρεάν διαθέσιμου διαδικτυακού λογισμικού της επιλογής τους (πχ Mindomo, Bubl.us). Οι χάρτες αναφέρονται στις γενικές ομοιότητες και διαφορές των παραδοσιακών χορών και των φορεσιών, ανάμεσα στις δύο περιοχές. Οι ομάδες εργάζονται ως ακολούθως:

- Η 1^η ομάδα: καταγράφει τις ομοιότητες και τις διαφορές των παραδοσιακών χορών των δύο περιοχών
- Η 2^η ομάδα: καταγράφει τις ομοιότητες και τις διαφορές των παραδοσιακών φορεσιών των δύο περιοχών

Οι μαθητές αναρτούν τους εννοιολογικούς χάρτες στο wiki του προγράμματος.

Φάση 2η

Στην κλειστή αίθουσα ΦΑ (γυμναστήριο) οι μαθητές, με την προοδευτική μερική μέθοδο διδάσκονται από τον εκπαιδευτικό, τον παραδοσιακό χορό που έχουν επιλέξει.

3^η διδακτική ώρα

Φάση 1η

Στην κλειστή αίθουσα ΦΑ (γυμναστήριο) οι μαθητές αφού κάνουν μερικές επαναλήψεις με μουσική στον χορό που έχουν επιλέξει, τον βιντεοσκοπούν ως ακολούθως:

- Γίνεται μια μακρινή λήψη με όλα τα παιδιά να χορεύουν το χορό με συνοδεία μουσικής
- Ο χορός διαιρείται σε μέρη και ορισμένοι μαθητές δείχνουν τα βήματα του κάθε μέρους αργά, μετρώντας, χωρίς μουσική
- Όλα τα παιδιά χορεύουν αργά ολόκληρο το χορό, μετρώντας, χωρίς μουσική
- Όλα τα παιδιά χορεύουν ολόκληρο το χορό στον κανονικό ρυθμό, μετρώντας, χωρίς μουσική
- Όλα τα παιδιά χορεύουν ολόκληρο το χορό στον κανονικό ρυθμό με μουσική

Σε κάθε φάση οι μαθητές παρακολουθούν το αποτέλεσμα των λήψεων, διορθώνουν τυχόντα λάθη και τις επαναλαμβάνουν, μέχρι να φθάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Φάση 2η

Οι μαθητές επεξεργάζονται το βίντεο με μια ΕΛ/ΛΑΚ εφαρμογή (πχ Avidemux, VSDC Free Video Editor) ή άλλη εφαρμογή για έξυπνες κινητές συσκευές (π.χ. τηλέφωνα, ταμπλέτες). Όταν ολοκληρώσουν και έχουν πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, το αναρτούν στο wiki του προγράμματος.

4^η διδακτική ώρα

Φάση 1η

Οι μαθητές και των δύο σχολείων δημιουργούν μια διαδικτυακή διαδραστική αφίσα με φωτογραφίες, βίντεο, πληροφορίες γύρω από την παραδοσιακή φορεσιά και τον παραδοσιακό χορό της περιοχής τους.

Φάση 2η

Οι μαθητές των σχολείων επιλέγουν να επικοινωνήσουν μέσω μιας εφαρμογής τηλεδιασκέψεων, όπως είναι το BigBlueButton ή το Skype για να συζητήσουν τις εργασίες που έχουν αναρτήσει στο wiki. Η Ηλεκτρονική Κοινότητα Πρακτικής και Μάθησης που συγκροτήθηκε τους παρέχει τη δυνατότητα να γνωριστούν καλύτερα, να ανταλλάξουν πληροφορίες και απόψεις, να διατυπώσουν απορίες και να επιχειρηματολογήσουν γύρω από το θέμα που διαπραγματεύονται και να αξιολογήσουν την όλη εκπαιδευτική διαδικασία.

9. Πηγές

- Avidemux: Εφαρμογή για επεξεργασία βίντεο. Διαθέσιμο στο <http://avidemux.sourceforge.net/>
- BigBlueButton: εργαλείο επικοινωνίας και συνεργασίας. [Διαθέσιμο στο https://bigbluebutton.org/](https://bigbluebutton.org/)
- Bubbl.us: Εφαρμογή για τη δημιουργία εννοιολογικών ψηφιακών χαρτών. Διαθέσιμη στο <https://bubbl.us/>
- Google Docs: διαδικτυακή εφαρμογή της Google. Διαθέσιμη στο <https://www.google.gr/intl/el/docs/about/>
- Μαυροβουνιώτης, Φ., Μαλκογεώργος, Α., & Αργυριάδου, Ε. (2001). *Ελληνικοί Χοροί*. Θεσσαλονίκη: Μαυροβουνιώτης, Φ. & Μαλκογεώργιος, Α.
- Mindomo: εφαρμογή για τη δημιουργία εννοιολογικών ψηφιακών χαρτών. Διαθέσιμη στο <https://www.mindomo.com/>
- Padlet: εφαρμογή για τη δημιουργία διαδικτυακής διαδραστικής αφίσας. Διαθέσιμη στο <https://padlet.com>

- Postermywall: εφαρμογή για τη δημιουργία διαδικτυακής διαδραστικής αφίσας. Διαθέσιμη στο <https://www.postermywall.com/>
- Πρόγραμμα Σπουδών για τη Φυσική Αγωγή (2011). Ανακτήθηκε 21 Οκτωβρίου, 2018 από http://users.sch.gr/adamantiaf/Ekpaideftiko_DVD/pilotika_programmata_spoudon_2012/odigos_fa_prologos.pdf
- Skype: Εργαλείο επικοινωνίας και συνεργασίας. Διαθέσιμο στο <https://www.skype.com/el/>
- Video editor apps for Android: Εφαρμογές επεξεργασίας βίντεο. Διαθέσιμο στο: <https://www.androidauthority.com/best-video-editor-apps-android-716248/>
- Video editor apps for iOS και Android: Εφαρμογές επεξεργασίας βίντεο. Διαθέσιμα στο: <https://blog.hubspot.com/marketing/best-video-editing-apps>
- VSDC Free Video Editor: Εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο. Διαθέσιμο στο: https://download.cnet.com/VSDC-Free-Video-Editor/3000-13631_4-75764187.html

10. Επεκτάσεις

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο μπορεί να:

- υλοποιηθεί σε συνεργασία με σχολεία του εξωτερικού, στο πλαίσιο ευρωπαϊκών προγραμμάτων (πχ eTwinning, Erasmus).
- υλοποιηθεί σε άλλη θεματική ενότητα πχ παρουσίαση και εκμάθηση παραδοσιακών παιχνιδιών, δημοφιλή αθλήματα άλλων χωρών, διατροφικές συνήθειες κ.ά.
- αποκτήσει διαθεματική διάσταση εμπλέκοντας και άλλα γνωστικά αντικείμενα πχ αγγλικά, οικιακή οικονομία κ.ά.

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%20ΑΓΩΓΗ_H_.pdf
- Duffy, T. (1994). *Corporate and Community Education: Achieving success in the information society*. Unpublished paper. Bloomington, IN: Indiana University.
- Fletcer, 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-content-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/perigrifi-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 Earlbaum 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

