

# 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)

Δώσ' μου το χέρι σου κι έλα να παίξουμε

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



## 1.2.2 Σχεδίαση διαθεματικού σεναρίου με λογισμικά της επιλογής των εκπαιδευτικών

### 1.2.2.1 Εκπαιδευτικό σενάριο «Δώσ' μου το χέρι σου κι έλα να παίξουμε» (εκτεταμένο)

**Εισαγωγή:** Οι μαθητές Λυκείου χρειάζονται μεγαλύτερη φυσική δραστηριότητα για την ποιότητα της μετέπειτα ζωής τους, κοινωνικές - δεξιότητες ζωής (συμμετοχή, συνεργασία, πρωτοβουλία - υπευθυνότητα, αποδοχή του άλλου), και δεξιότητες ψηφιακού εγγραμματισμού. Η χρήση των ΤΠΕ, και ειδικότερα η αξιοποίηση τους στις ηλεκτρονικές κοινότητες μάθησης, συνδέεται εκτός από τις γνωστικές δεξιότητες και με την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και την καλλιέργεια αποδοχής της διαφορετικότητας (Αποστόλου, Αντωνίου & Παπαστεργίου, 2016· Goktas, 2012).

Οι ΤΠΕ ενσωματώνονται λειτουργικά στο παρόν σενάριο για να βελτιώσουν την επικοινωνία όλων των μαθητών μεταξύ τους και με τον ΕΦΑ. Καθώς οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία, παρακινούνται από αυτήν και δέχονται εύκολα την παράλληλη χρήση των ΤΠΕ στο μάθημα (Legrain, Gillet, Gernigon & Lafreniere, 2015). Ένα ψηφιακό περιβάλλον τύπου wiki, αποτελεί άξονα αναφοράς για την ομαδοσυνεργατική μάθηση μέσω υπολογιστή. Τα περιβάλλοντα τύπου wiki, επίσης, προσφέρουν δυνατότητες συνεργασίας και συνεργατικής δημιουργίας (Ταβουλάρη, 2012). Με την κατάλληλη αξιοποίησή τους από τον ΕΦΑ, και την οργάνωση του μαθήματος με τρόπο που θα εξασφαλίζει διαρκείς αλληλεπιδράσεις μεταξύ περιεχομένου και μαθητών, μαθητών μεταξύ τους και μαθητών με τον ΕΦΑ μπορεί να καταστεί μία άτυπη ΗΚΜ. Τα παιχνίδια από όλο τον κόσμο σε συνδυασμό με τις προηγούμενες εμπειρίες των μαθητών επιλέγονται για να κινητοποιήσουν φυσικά και συναισθηματικά τα παιδιά ώστε να

προβληματιστούν και να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και δημιουργικότητας.

(βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Δώσ' μου το χέρι σου κι έλα να παίξουμε»).

### **ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ «ΔΩΣ' ΜΟΥ ΤΟ ΧΕΡΙ ΣΟΥ ΚΙ ΕΛΑ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ...»**

[Δημιουργός: Λαμπάκη Ολυμπία]

#### **1. Τίτλος**

«Δώσ' μου το χέρι σου κι έλα να παίξουμε...»

#### **2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές**

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ

ΚΥΡΙΑ: Φυσική Αγωγή [ΦΑ].

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ: Ιστορία, Γεωγραφία, Πληροφορική, Λογοτεχνία, Τεχνολογία.

#### **3. Τάξη στην οποία απευθύνεται**

Α' Λυκείου

#### **4. Σκοποί**

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

Επιμέρους σκοπός 1: Επιδεικνύει ικανότητα σε ένα εύρος αθλητικών και κινητικών δεξιοτήτων που είναι χρήσιμες για την επίτευξη του στόχου της δια βίου άσκησης για υγεία και ποιότητα ζωής.

Επιμέρους σκοπός 4: Επιδεικνύει υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά, σεβασμό στη διαφορετικότητα, κατανόηση του άλλου φύλου και έχει αναπτύξει κατάλληλες κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες που συμβάλλουν στη δια βίου άσκηση για υγεία και ποιότητα ζωής.

#### **5. Μαθησιακοί στόχοι**

##### Κινητικοί

- 1) Να είναι σε θέση να συμμετέχουν στα τροποποιημένα αθλητικά/και κινητικά παιχνίδια στο μάθημα της ΦΑ
- 2) Να μπορεί να συμμετάσχει με επιτυχία σε ένα εύρος αθλημάτων, τροποποιημένων παιχνιδιών και κινητικών δρώμενων εκτός σχολείου

##### Γνωστικοί

- 1) Να αναγνωρίζουν τα κινητικά συνεργατικά παιχνίδια σε γενικές γραμμές και να κατανοούν τον συμβολισμό τους και το ρόλο τους
- 2) Να αναγνωρίζουν και να κατανοούν το ρόλο του ομαδικού παιχνιδιού στην προσωπικότητα και στην προαγωγή δεξιοτήτων ζωής
- 3) Να αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης

##### Κοινωνικο-συναισθηματικοί

- 1) Να συμμετέχουν εθελοντικά και να προβληματίζονται αναπτύσσοντας ενσυναίσθηση
- 2) Να σέβονται την ιδιαίτερη παράδοση κάθε τόπου
- 3) Να συνεργάζονται σε ανομοιογενείς ομάδες και να επιλύουν τις όποιες διαφορές τους

## 6. Διάρκεια

3 διδακτικές ώρες.

## 7. Υλικοτεχνική υποδομή

Οι δύο (2) ώρες διδασκαλίας υλοποιούνται στο σχολικό εργαστήριο υπολογιστών, όπου είναι απαραίτητο να υπάρχουν:

- Υπολογιστές
- Βιντεοπροβολέας

Για τη μία (1) ώρα στην αυλή (πρακτική εφαρμογή) απαιτούνται:

- Έξυπνα κινητά τηλέφωνα (κατόπιν αδείας)
- Βιντεοκάμερα

Εναλλακτικά, οι ώρες στο σχολικό εργαστήριο υπολογιστών μπορεί να πραγματοποιηθούν εξολοκλήρου από απόσταση. Ειδικότερα ο ΕΦΑ, μπορεί να αποστείλει στα email των μαθητών μία παρουσίαση με οδηγίες για τις ενέργειες τους ή να τις αναρτήσει στο wiki και να στείλει στους μαθητές το σύνδεσμο σε κρυφή ομάδα κοινωνικού δικτύου.

## 8. Συνοπτική περιγραφή

### Οργάνωση της τάξης

Σε ομάδες των τεσσάρων μαθητών.

### Προετοιμασία της διδασκαλίας

Ο ΕΦΑ ενημερώνει τους μαθητές για τη δημιουργία Ηλεκτρονικής Κοινότητας Πρακτικής και Μάθησης για τη Φυσική Αγωγή στο PBworks (<http://www.pbworks.com/>) ή σε ιστολόγιο του ΠΣΔ (<https://blogs.sch.gr/>) ή το Edmodo. Δίνει κωδικούς στους μαθητές και στους γονείς τους, εφόσον το επιθυμούν.

### Διδακτική μέθοδος

*Ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας και μάθησης, στηριγμένη στις αρχές του κοινωνικού επικοδομισμού:*

Ενέργειες Διδάσκοντα:

- Οδηγίες για αναζήτηση συνεργατικών κινητικών παιχνιδιών σε ομάδες
- Ο ΕΦΑ προτείνει ένα σενάριο όπου οι μαθητές θα παίρνουν τις πρωτοβουλίες και θα προτείνουν παιχνίδια από όλες τις ηπείρους για αναπαράσταση στην αυλή. Επιπλέον ζητείται να αξιοποιήσουν και τη δική τους εμπειρία εάν αυτοί ή οι γονείς τους προέρχονται από άλλη χώρα
- Οδηγίες για την είσοδο στο wiki
- Οδηγίες ανάρτησης σε wiki
- Οδηγίες ανάρτησης βίντεο στο YouTube

### Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

- Υποστηρίζουν ενεργητικά την εκπαιδευτική διαδικασία που διενεργείται από απόσταση σε μια μαθητική Ηλεκτρονική Κοινότητα Πρακτικής και Μάθησης (ΗΚΠΜ)
- Αναζητούν, επιλέγουν πληροφορίες από το διαδίκτυο και τις συνδέουν διαθεματικά με τη Φυσική Αγωγή
- Συνθέτουν τη νέα γνώση βάσει προηγούμενης εμπειρίας
- Αποκτούν ικανότητες ανάρτησης σε περιβάλλον wiki, συνεργασίας από απόσταση και συνεργατικής δημιουργίας

- Μέσα από τις ΤΠΕ, λογισμικό παρουσίασης, εννοιολογικούς χάρτες και λογισμικό καταγραφής βίντεο, οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση συνεργατικά, επεξεργάζονται την πληροφορία και ταξιδεύουν σε χώρες που δεν έχουν επισκεφτεί. Μέσω του διαδικτύου γνωρίζουν παιχνίδια που δεν είναι διαθέσιμα στη χώρα μας. Αποκτούν δεξιότητες σύνθεσης και παρακινούνται θετικά να εκτελέσουν τα παιχνίδια μέσα από τροποποιημένες προσομοιώσεις στην αυλή, βελτιώνοντας κοινωνικές, φυσικές και γνωστικές δεξιότητες

## 9. Δραστηριότητες/ Φάσεις Διδασκαλίας

### Φάση 1<sup>η</sup> (Εργαστήριο) – 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Ο ΕΦΑ δημιουργεί μία ηλεκτρονική κοινότητα μάθησης σε συνεργατικό ψηφιακό περιβάλλον (wiki), όπως το PBworks ή ιστολόγιο του ΠΣΔ ή το Edmodo, και ζητάει από τους μαθητές του να μπουκ με τους κωδικούς που τους παρέχει και να διερευνήσουν το περιβάλλον (εικόνα 1). Καθοδηγεί και επιλύει απορίες και στη συνέχεια παρουσιάζει με λογισμικό χρονογραμμής (timelime) το διάγραμμα των εργασιών που έχουν να εκπονήσουν: να βρουν παιχνίδια (τροποποιημένα αθλητικά και κινητικά συνεργατικά παιχνίδια) από όλο τον κόσμο, χωρισμένοι σε τέσσερις ομάδες των 4-5 ατόμων: Αφρική, Ασία, Αμερική και Ευρώπη αντίστοιχα, να τα καταγράψουν σε ψηφιακό βιβλίο αξιοποιώντας το Flipsnack, να τα παίξουν στην αυλή και να τα αναρτήσουν στο wiki (πρώτα τα αναρτούν στο YouTube). Κάθε ομάδα επιλέγει, με εσωτερική ψηφοφορία μεταξύ των μελών με το Tricider, ένα από αυτά που εντόπισε, όποιο πληροί τις περισσότερες προϋποθέσεις για κίνηση, συνεργασία και ικανοποίηση.

### Φάση 2<sup>η</sup> (Εργαστήριο)-2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Στη συνέχεια οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν ένα γεωγραφικό χάρτη με το λογισμικό zoomap με τις χώρες προέλευσης των παιχνιδιών που διάλεξαν και να παραθέσουν κάποια γεωγραφικά, ιστορικά, και λαογραφικά στοιχεία. Το υλικό όλο αναρτάται από την κάθε ομάδα στο κοινό συνεργατικό περιβάλλον.

### Φάση 3<sup>η</sup> (Σχολική αυλή) - 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Τα τέσσερα παιχνίδια που επιλέχθηκαν διεξάγονται στην αυλή, στο μάθημα της ΦΑ και βιντεοσκοποούνται από έναν μαθητή κάθε ομάδας με βιντεοκάμερα ή κινητό τηλέφωνο. Τελική δημιουργία ενός βίντεο με το λογισμικό επεξεργασίας βίντεο, Free Video Editor (<https://www.dvdvideosoft.com/free-video-editor.htm>).

Φάση 4<sup>η</sup> (από απόσταση μετά το πέρας της πραγματοποίησης των τεσσάρων παιχνιδιών στην αυλή).

Ο ΕΦΑ ζητά, ως εργασία στο σπίτι (μοντέλο αντίστροφης τάξης), τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου με το Flipsnack με όλο το παραχθέν υλικό, όχι μόνο τις δραστηριότητες που διεκπεραιώθηκαν στην αυλή του σχολείου.

## 10. Αξιολόγηση του μαθήματος

Αξιολογείται η επίτευξη των μαθησιακών στόχων της διδασκαλίας:

- Η συμμετοχή αξιολογήθηκε επιτόπια στη φάση 3
- Η γνωστική αξιολόγηση γίνεται μέσω Visia (<https://vizia.co/>). Πρόκειται για ένα εργαλείο που επιτρέπει τη δημιουργία ψηφοφορίας ή ερωτηματολογίου στο βίντεο που αναρτάται, με αποτέλεσμα να εξασφαλίζεται διάδραση με τον χρήστη. Ο εκπαιδευτικός ΦΑ ενσωματώνει τις ερωτήσεις στο συγκεντρωτικό βίντεο που δημιούργησαν οι μαθητές με το παραπάνω λογισμικό και αναρτά το σύνδεσμο στο wiki

- Η ικανοποίηση και η συνεργασία, αυτοξιολογείται από τους ίδιους τους μαθητές (ημερολόγια) και αναρτάται στο wiki

Αρχική σελίδα του wiki από την υλοποίηση του σεναρίου:



**Εικόνα 1. Αρχική σελίδα του wiki**

Ενδεικτικό υλικό από την υλοποίηση του σεναρίου (εικόνα 2 και εικόνα 3):



**Εικόνα 2. Υλικό από διάφορες δραστηριότητες - δημιουργία των μαθητών**  
(<https://youtu.be/1qA6VYIU4sE>)

- Είμαστε οι attachment. Ονομάσαμε την ομάδα μας έτσι λόγω του θέματος που έχουμε να ερευνήσουμε. Ασχολούμαστε με τα παιχνίδια επαφής και συνεργασίας για να έρθουμε πιο κοντά ο ένας με τον άλλον.



**Εικόνα 3. Ημερολόγιο ομάδας (ψηφιακό)**

«... η κάθε ομάδα ξεχωριστά έψαξε για διαφορετικό θέμα, αργότερα βγήκαμε στην αυλή και παίξαμε το παιχνίδι του «Γόρδιου Δεσμού», ακόμα μάθαμε και παρουσιάσαμε για τα παιχνίδια όλου του κόσμου (εμείς ως ομάδα ψάξαμε για παιχνίδια από την Ασία), επίσης όταν βγαίναμε



στην αυλή και παίζαμε τα παιχνίδια συνεργαζόμεσταν με τους υπόλοιπους συμμαθητές. Μερικές φορές όμως δεν μπορούσαμε να συνεργαστούμε και τόσο καλά, γιατί κάποιιοι θέλαν να είναι πάντα νικητές. Πάντως στο τέλος τα καταφέραμε και μάθαμε πολλά μέσα από αυτό το μάθημα και πιστεύουμε πως και πολλοί άλλοι έκαναν το ίδιο».

## 11. Φύλλο/α εργασίας

Δίνεται ο σύνδεσμος με το χρονοδιάγραμμα του σεναρίου και ο σύνδεσμος με το ψηφιακό βιβλίο.

## 12. Πηγές

- <http://www.youtube.com/watch?v=ypV9z47cmRE>
- Barbarash, L. (1998). *Παιχνίδια από όλο τον κόσμο*. Θεσσαλονίκη: Σάλτο. <https://www.public.gr/product/books/paidika/biblia-drastiriotiton/paihnidia/paihnidia-apo-olo-ton-kosmo/prod1097372pp/>
- 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%20Α\\_ΓΩΓΗ\\_.pdf](http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/1801/2/1801_ΠΣ_ΓΕΛ_ΦΥΣΙΚΗ%20Α_ΓΩΓΗ_.pdf)
- Cacao: <https://cacao.com/> ή άλλο λογισμικό εννοιολογικού χάρτη
- Zeemaps: <https://www.zeemaps.com/>
- Flipsnack: <https://www.flipsnack.com/>
- YouTube: <https://www.youtube.com/>
- Vizia: <https://vizia.co/>
- Tricider: <https://www.tricider.com/>
- Timerime: [https://www.preceden.com/?utm\\_source=timerime&utm\\_campaign=homepage](https://www.preceden.com/?utm_source=timerime&utm_campaign=homepage)
- PBworks: <http://www.pbworks.com/>
- Ιστολόγια του ΠΣΔ: <https://blogs.sch.gr/>

## 13. Προαιρετικά επιπρόσθετα στοιχεία

Ενδεικτικά παιχνίδια που καταγράφηκαν και διεκπεραιώθηκαν κατά την υλοποίηση του σεναρίου:

Ν. Αμερική- Μεξικό: Μια φτωχή χώρα νικήτρια στο μπάσκετ και στη ζωή – ξυπόλυτο μπάσκετ...ή με κάλτσες!

Μια πραγματική ιστορία που έγινε γνωστή από το CNN και μας εξιστορεί την αναπάντεχη νίκη μιας ομάδας από την Οαχaca του Mexico. Τα αξιοσημείωτα της ιστορίας: Τα παιδιά της ομάδας του Μεξικού παίζανε χωρίς παπούτσια. Τα παιδιά αντικατοπτρίζουν την φτώχεια που επικρατεί στην Οαχaca. Οι ξυπόλυτοι γίγαντες των Βουνών. Στο πρωτάθλημα αυτό πήραν μέρος ομάδες από όλη την Κεντρική και Νότια Αμερική. Ο προπονητής της ομάδας δήλωσε ότι το να παίζουν ξυπόλυτοι δείχνει την φτώχεια που επικρατεί και επίσης ότι τα παιδιά είναι πάντα ξυπόλυτα και προπονούσαν ξυπόλυτα.

Αφρική: Ένας ανθρωπολόγος πρότεινε το ακόλουθο παιχνίδι στα παιδιά μιας Αφρικάνικης φυλής: Τοποθέτησε ένα καλάθι γεμάτο ζουμερά φρούτα δίπλα σ' ένα δέντρο και είπε στα παιδιά ότι όποιο από αυτά φτάσει πρώτο στο καλάθι θα πάρει όλα τα φρούτα. Όταν τους έδωσε το σινιάλο για να τρέξουν, πιάστηκαν χέρι-χέρι και ξεκίνησαν να τρέχουν όλα μαζί. Ύστερα κάθισαν σ' έναν κύκλο για να φάνε τα φρούτα. Όταν ρώτησε τα παιδιά γιατί το έκαναν αυτό αφού κάποιο από αυτά θα μπορούσε να είχε καρπωθεί όλα τα φρούτα, τα παιδιά απάντησαν "UBUNTU" που σημαίνει «δεν μπορούμε να είμαστε χαρούμενοι αν έστω ένας από εμάς είναι στενοχωρημένος!» Η λέξη "UBUNTU" στην γλώσσα τους σημαίνει : «Υπάρχω γιατί υπάρχουμε»!

Ασία – Φιλιππίνες: Ο Γόρδιος Δεσμός που συμβολίζει την αλληλεξάρτηση των ανθρώπων και των λαών (εικόνα 4 και εικόνα 5).

### Ο δικός μας Γόρδιος Δεσμός



**Εικόνα 4. Ο γόρδιος δεσμός από την υλοποίηση του σεναρίου**

### Ο γόρδιος δεσμός

SOS Παιδικό Χωριό, Καθημαγιόνγκ

Στην αρχή σχηματίζουμε ένα μεγάλο κύκλο, χωρίς ν' αγγίζουμε ο ένας τον άλλο. Μετά, κλείνουμε τα μάτια και προχωρούμε σιγά σιγά με τα χέρια σε έκταση προς το κέντρο του κύκλου. Όταν ένας παίχτης αγγίζει το χέρι ενός άλλου, τότε το κρατάει σφιχτά, και μαζί ψάχνουν να βρουν τ' άλλα παιδιά, χωρίς ν' αφήσουν τα χέρια. Έτσι στο τέλος κρατιόμαστε όλοι από τα χέρια.

Όταν όμως ανοίξουμε τα μάτια, βλέπουμε μ' έκπληξη ότι τα χέρια μας έχουν μπερδευτεί σ' έναν τεράστιο κόμπο. Μοιάζουν τώρα χωρίς καμιά αμφιβολία με τον περίφημο γόρδιο δεσμό, τον οποίο ο Μέγας Αλέξανδρος στα 333 π.χ. για να τον λύσει τον έκο-

ψε με το σπαθί του.

Εμείς βέβαια δεν προσπαθούμε με τόση βία να ξεμπερδώνουμε τα χέρια μας, αλλά, προσεκτικά στρέφουμε το σώμα μας ή περνάμε ο ένας πάνω από τον άλλο, μ' όποιον τρόπο θέλουμε, χωρίς όμως ν' αφήσουμε τα χέρια των άλλων συμπαιχτών μας.

Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό. Με λίγη υπομονή, μπορεί πραγματικά αυτός ο κόμπος να λυθεί. Και στεκόμαστε πάλι όλοι σ' έναν κύκλο και κρατιόμαστε ακόμη μεταξύ μας από τα χέρια. Όταν οι ομάδες είναι πολύ μεγάλες, μπορεί να συμβεί να εμφανιστούν στο τέλος δύο κύκλοι μπλεγμένοι μεταξύ τους.



**Εικόνα 5. Ο γόρδιος δεσμός**

## 14. Επεκτάσεις

- Μπορεί να εφαρμοστεί και στη Β' Λυκείου
- Μπορεί να επεκταθεί σε χρονικά διάρκεια για συλλογή περισσότερου υλικού, μεγαλύτερη συνεργασία και περισσότερες αλληλεπιδράσεις



## 2 Βιβλιογραφία

- Αντωνίου, Π. (2014). Το Βίντεο στην διδασκαλία του χορού. Η προσέγγιση του YouTube. *Electronic Journal* [www.elepex.gr](http://www.elepex.gr), 7. Ανακτήθηκε 28 Οκτωβρίου, 2018, από [http://www.elepex.gr/images/stories/evdomostomos/antoniou\\_full\\_paper\\_1\\_gr.pdf](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](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](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](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](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

