



Ειδικότητα στο Τ4Ε (ΠΕ11)

Τίτλος σεναρίου



Μάθε παιδί μου μπαλίτσα...

Όνομα Επώνυμο

Χατζηπαναγιώτου Ευστράτιος

Τμήμα **1590** (SG5-1590)

Περιεχόμενα

Ταυτότητα σεναρίου	3
Τάξη	3
Μάθημα/Γνωστικό Αντικείμενο	3
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	3
Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου	4
Χρόνος υλοποίησης	5
Σύντομη περιγραφή σεναρίου	5
Δραστηριότητες που οδηγούν στην ενεργητική εμπλοκή των μαθητών	6
Χρησιμοποιούμενα εργαλεία (ονομαστικά)	8
Βασική Ροή Σεναρίου	9
Πλαίσιο Υλοποίησης	10
Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα	10
Χρονοπρογραμματισμός	12
Οδηγίες για την υλοποίηση του σεναρίου	17
Προαιρετικά επιπρόσθετα στοιχεία	27
Επεκτάσεις	27
Φύλλο/α εργασίας	28
Πηγές	28
Πίνακας εικόνων	29
Πνευματικά δικαιώματα ©	30

Ταυτότητα σεναρίου

Τάξη

Το διδακτικό σενάριο απευθύνεται στην Στ' Τάξη (17 μαθητές του ΣΤ'1) ενώ μπορεί να πραγματοποιηθεί και στην Ε' Τάξη.

Μάθημα/Γνωστικό Αντικείμενο

Φυσική Αγωγή/ Ποδόσφαιρο

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ο σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι η ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων των μαθητών και μέσω αυτών η καλλιέργεια των φυσικών τους ικανοτήτων η ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και η ενίσχυση της υγείας τους.

Οι μαθησιακοί στόχοι του διδακτικού σεναρίου είναι απόλυτα εναρμονισμένοι με τα ΑΠΣ και ΔΕΠΣ της Φυσικής αγωγής και ειδικότερα στο μάθημα του ποδοσφαίρου για την ΣΤ' Τάξη

Στο τέλος της εξ αποστάσεως διδακτικής ενότητας (σύγχρονης και ασύγχρονης) αναμένεται οι μαθητές...

1. Συναισθηματικός τομέας:

- ✓ Να καλλιεργήσουν πνεύμα ομαδικότητας, συνεργασίας και επικοινωνίας.
- ✓ Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμηση, τη θετική αυτοαντίληψη και την αυτοπεποίθηση.
- ✓ Να αναπτύξουν ηθικές αρετές όπως: τιμιότητα, δικαιοσύνη, σεβασμός του αντιπάλου.

2. Γνωστικός τομέας:

- ✓ Να γνωρίσουν στοιχεία της ιστορίας του ποδοσφαίρου.
- ✓ Να γνωρίσουν την αξία της προσπάθειας και της συμμετοχής.
- ✓ Να γνωρίσουν τη σημασία του δίκαιου αγώνα
- ✓ Να γνωρίσουν τους βασικούς κανονισμούς του ποδοσφαίρου

3. Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- ✓ Να ασκηθούν στη χρήση των βασικών εργαλείων του υπολογιστή, ώστε να μπορούν να τον αξιοποιήσουν για διερεύνηση και αναζήτηση πληροφοριών μέσω της χρήσης κατάλληλων λογισμικών.
- ✓ Να συνδέονται στο διαδίκτυο και να εισέρχονται στις πλατφόρμες σύγχρονης (Webex) και ασύγχρονης (E-class) εκπαίδευσης
- ✓ Να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την πλατφόρμα της ηλεκτρονικής τάξης e-class και τα μέσα /εργαλεία που περιέχει (μηνύματα έγγραφα ασκήσεις κτλ) για τη μελέτη του υλικού και την εκπόνηση των δραστηριοτήτων της ενότητας
- ✓ Να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την πλατφόρμα σύγχρονης εκπαίδευσης (Webex) και τα μέσα εργαλεία που περιέχει χρήση μικροφώνου κάμερα chat polling annotate, reactions κτλ)
- ✓ Να μπορούν να χρησιμοποιούν υλικό και να εκπονούν δραστηριότητες από διάφορες ηλεκτρονικές διευθύνσεις ή ιστοσελίδες
- ✓ Να αναθεωρηθούν οι προϋπάρχουσες αντιλήψεις των μαθητών περί της αποκλειστικής χρήσης και αξίας του Η/Υ ως παιχνιδομηχανή και να κατανοήσουν ότι με τη σωστή αξιοποίηση του Η/Υ θα απομείνει σημαντικά περισσότερος χρόνος για κινητική δραστηριότητα και φυσικό παιχνίδι.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου

Οι μαθητές θα πρέπει να διαθέτουν στοιχειώδεις γνώσεις στις λειτουργίες του ηλεκτρονικού υπολογιστή, να μπορούν να αναζητούν και να εξερευνούν πηγές στο διαδίκτυο και γενικά να έχουν ένα βασικό επίπεδο ψηφιακού- τεχνολογικού γραμματισμού (σύνδεση στο διαδίκτυο, χρήση των εργαλείων των Webex, e-class κτλ). Επιπρόσθετα χρήσιμο θα είναι, να έχουν εξοικειωθεί στη δομή και στη διαδικασία της συνεργατικής μάθησης με τους συμμαθητές τους και να εμφανίζουν θετική στάση απέναντι στην εργασία σε ομάδες, ώστε να είναι προετοιμασμένοι να εισέλθουν στον ομαδοσυνεργατικό τρόπο δράσης. Οι γνώσεις που απέκτησαν οι μαθητές στα προηγούμενα μαθήματα πάνω στο διδακτικό αντικείμενο του ποδοσφαίρου, αποτελούν σταθερό σκαλοπάτι για την γνωστική τους αναρρίχηση

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



σε νέα πεδία. Επιπρόσθετα, η συστηματική διδασκαλία του ποδοσφαίρου στο σύνολο των μαθητών χωρίς τη φυλετική διάκριση αγόρια-κορίτσια, καθίσταται ακρογωνιαίος λίθος της υπέρβασης και της απόρριψης στερεότυπων αντιλήψεων περί του «αγορίστικου παιχνιδιού»

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο έχει διάρκεια 2 διδακτικές ώρες εξ αποστάσεως οι οποίες αναλύονται ως εξής: 60 λεπτά σύγχρονης εκπαίδευσης στην πλατφόρμα Webex (δύο τηλεσυνεδρίες διάρκειας 30 λεπτών) και 60 λεπτά κατά προσέγγιση ασύγχρονης Εκπαίδευσης στην πλατφόρμα e-class

Σύντομη περιγραφή σεναρίου

Προετοιμασία της διδασκαλίας

Ως προς την διαδικασία διεξαγωγής:

Επικοινωνία με το διευθυντή της Σχολικής μονάδας και τον υπεύθυνο δάσκαλο τάξης, ώστε να ρυθμιστούν τα θέματα επικοινωνίας με τους γονείς-κηδεμόνες (email τηλέφωνα). Λόγω της εξ' αποστάσεως διδασκαλίας σε παιδιά μικρής ηλικίας (11-12 ετών), γίνεται μια αρχική επικοινωνία με τα ίδια και με τους γονείς-κηδεμόνες τους ώστε να εξηγηθούν και να αποσαφηνιστούν θέματα, όπως ο αναγκαίος ηλεκτρονικός εξοπλισμός, ασφάλειας διαδικτύου και ορθής χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ακόμη γίνεται ανίχνευση της εξοικείωσης των γνώσεων τους σε σχέση με τις λειτουργίες και την αποτελεσματική χρήση της πλατφόρμας WebEx.

Ως προς την προετοιμασία της διδασκαλίας:

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει εξερευνήσει ενδελεχώς διάφορες πηγές και να επιλέξει αυτές που ενδείκνυνται να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για το διδακτικό αντικείμενο που προτίθεται να διδάξει. Σκόπιμο θεωρείται, ο εκπαιδευτικός να έχει πειραματιστεί πολλαπλώς με τις εφαρμογές που θα χρησιμοποιηθούν, ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίζει πιθανά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι κατά βάση εμπυχωτικός, ανατροφοδοτικός καθοδηγητικός και συντονιστικός, (επικοινωνιακή προσέγγιση) με έμφαση στην ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και την ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης. Επιλέγεται ως επί των πλείστων η **συνεργατική** και η **ομαδοσυνεργατική** μέθοδος διδασκαλίας. Βασίζεται στο μοντέλο της **Μικτής Μάθησης** στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, όπου η σύγχρονη και η ασύγχρονη εκπαίδευση εναλλάσσονται με τη μορφή του **Κυλιόμενου Σάντουιτς** ακολουθώντας τη μεθοδολογία της **Ανεστραμμένης διδασκαλίας** (η ασύγχρονη μελέτη του υλικού προηγείται της σύγχρονης διδασκαλίας) και της αξιοποίησης των ΤΠΕ. Έτσι οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση, αφού οι ΤΠΕ τους παρέχουν την ευκαιρία να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και να την αφομοιώνουν καλύτερα. Σε ορισμένα στάδια της εκπαιδευτικής διαδικασίας όπως η αρχική παρουσίαση και η επίδειξη βίντεο, (όπου δίνεται έμφαση σε εκείνο που πρέπει να μαθευτεί και όχι στη διαδικασία, στην επικοινωνία ή στη συνεργασία), μπορεί να χρησιμοποιηθεί η δασκαλοκεντρική μέθοδος (συμπεριφοριστική προσέγγιση).

Δραστηριότητες που οδηγούν στην ενεργητική εμπλοκή των μαθητών

Η χρήση σύγχρονης διδασκαλίας με την πλατφόρμα https://minedu-primary.webex.com/meet/stratos_dra ενισχύει την επαφή εκπαιδευτικού μαθητών αλλά και μαθητών μεταξύ τους, δημιουργεί ευχάριστο εικονικό περιβάλλον προσομοιάζοντας τη σχολική πραγματικότητα. Ο εκπαιδευτικός έχει την ευχέρεια να μοιραστεί όλη τη επιφάνεια εργασίας σε πραγματικό χρόνο με πλούσια εργαλεία σχολιασμού ,και να πραγματοποιήσει τεστ μέσω rolling. Επιπρόσθετα για να αυξηθεί η εμπλοκή των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία ορίζει περιοδικά ο εκπαιδευτικός τους μαθητές ως «**presenter**», δίνοντας τους τη δυνατότητα «**διαμοιρασμού**» «**animation**», «**e-motions**» . Ακόμη ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες με το **webex breakout sessions** αυξάνει κατακόρυφα το ενδιαφέρον και την προσοχή τους.

Η χρήση ασύγχρονης διδασκαλίας μέσω της ψηφιακής τάξης e-class: <https://eclass11.sch.gr/courses/9090009427/> δίνει τη δυνατότητα ευκολίας στη χρήση

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



από εκπαιδευτές εκπαιδευόμενους για την υποστήριξη μαθητών με διαφορετική τεχνολογική παιδεία και κουλτούρα αλλά με τις ίδιες υψηλές απαιτήσεις στην ποιότητα της προσφερόμενης εκπαίδευσης αλλά και συνεχής επικοινωνίας με τους μαθητές καθώς και καθοδήγησης, επίλυσης αποριών και ανατροφοδότησης.

Η αξιοποίηση δικτυακών πηγών:

ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ (Wikipedia): Η παγκόσμια ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια που οι μαθητές μπορούν με γρήγορο τρόπο να πάρουν πληροφορίες και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Διαδραστικό σχολικό βιβλίο Φ.Α, δίνει την δυνατότητα στους μαθητές να αναζητήσουν μόνοι τους πληροφορίες με γρήγορο τρόπο και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Φωτόδεντρο: Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων που αποτελεί κεντρική e- υπηρεσία του ΥΠΑΙΘ για την οργάνωση και τη διάθεση του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου στην σχολική κοινότητα.

Padlet: Ο διαδραστικός συνεργατικός πίνακας που φέρνει εκπαιδευτικό και μαθητές σε επαφή, αλλά και τους μαθητές μεταξύ τους και δίνει την δυνατότητα ο εκπαιδευτικός να πάρει την ανατροφοδότηση

Συνεργατικά έγγραφα της google drive : Ένας διαδραστικός χώρος όπου οι μαθητές μπορεί να γράψουν όπως στο Word και να υπάρχει πρόσβαση σε αυτά από οποιονδήποτε υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο.

Safe YouTube.net : Βίντεο για αποφυγή οποιαδήποτε διαφήμισης και παραπομπής σε άλλα διαδικτυακά βίντεο.

YouTube: Το δημοφιλέστερο Κοινωνικό Μέσο κοινοποίησης, αναπαραγωγής και διαμοιρασμού βίντεο.

Χρησιμοποιούμενα εργαλεία (ονομαστικά)
Σύγχρονης διδασκαλίας:

1. Webex

- Share
- Breakout sessions
- Chat
- animation
- e-motions
- assign privileges
- presenter
- Polling

2. Εξωτερικοί σύνδεσμοι

- <https://www.youtube.com/>
- <https://www.purposegames.com/game/UVH07IjicuO>
- <https://learningapps.org/display?v=pmb0wryna20>
- <http://www.superteachertools.us/millionaire/>

Ασύγχρονης διδασκαλίας:

Εργαλεία e-Class

- Ανακοινώσεις
- Έγγραφα
- Πολυμέσα
- Ασκήσεις
- Συνδέσεις Διαδικτύου
- Ομάδες χρηστών
- Κουβεντούλα

Βασική Ροή Σεναρίου



Πλαίσιο Υλοποίησης

Το σενάριο βασίζεται στις βασικές αρχές διδασκαλίας του Μαθήματος της Φυσικής Αγωγής του Δημοτικού Σχολείου όπως αυτές εκφράζονται στα ΔΕΠΣ και ΑΠΣ του ΙΕΠ (πρώην Π.Ι) για τη διδασκαλία της Φ.Α. στη ΣΤ΄ τάξη. Επιχειρείται να προσεγγιστούν ο βασικός σκοπός της Φ.Α. αλλά και ορισμένοι επιμέρους σκοποί της.

Κυρίως Σκοπός Ο σκοπός της Φυσικής Αγωγής στην υποχρεωτική εκπαίδευση είναι να συμβάλλει κατά προτεραιότητα στη σωματική ανάπτυξη των μαθητών και παράλληλα να βοηθήσει στην ψυχική και πνευματική τους καλλιέργεια καθώς και στην αρμονική ένταξή τους στην κοινωνία. Προτεραιότητα έχει η ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων των μαθητών και μέσω αυτών η καλλιέργεια των φυσικών τους ικανοτήτων και η ενίσχυση της υγείας τους.

Επιμέρους Σκοπός 2 του ΑΠΣ: Απόκτηση γνώσεων από την αθλητική επιστήμη(πώς & γιατί)

Επιμέρους Σκοπός 5 του ΑΠΣ: Κατανόηση και σεβασμός της διαφορετικότητας των ατόμων και συνεργασία με όλους και όλες

Το παρόν σενάριο δομείται και εφαρμόζεται λαμβάνοντας υπόψη τις δεδομένες δύσκολες υγειονομικές συνθήκες που επικρατούν και επηρεάζουν σωματικά, και συναισθηματικά τους μαθητές μας στοχεύοντας ταυτόχρονα στην ψυχική τους αποφόρτιση.

Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα

Webex

- Share content (διαμοιρασμός παρουσιάσεων εγγράφων ηλεκτρονικών συνδέσμων βίντεο κ.α)
- Camera και μικρόφωνο (επικοινωνία μεταξύ μαθητών και μεταξύ αυτών και του εκπαιδευτικού)
- Breakout sessions (εργασία σε ομάδες των τεσσάρων έως πέντε μαθητών)
- Chat (επικοινωνία με τους μαθητές διαμοιρασμός ηλεκτρονικό συνδέσμων επίλυση προβλημάτων εικόνας ήχου)
- animation
- e-motions
- Assign privileges (παραχώρηση δυνατότητας παρουσίασης εργασιών στους εκπροσώπους των ομάδων από τον εκπαιδευτικό)
- Polling (ερωτήσεις κατανόησης, γκάλοπ)


Εξωτερικοί σύνδεσμοι

- <https://www.youtube.com/>
- <https://www.purposegames.com/game/UVH07IjicuO>
- <https://learningapps.org/display?v=pmb0wryna20>
- <http://www.superteachertools.us/millionaire/>

Εργαλεία e-Class


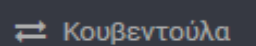
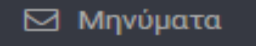
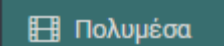
- ✚ Ανακοινώσεις (Ανακοινώσεις του διδάσκοντα)
- ✚ Μηνύματα (Επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών)
- ✚ Έγγραφα (ανάρτηση αρχείων για μελέτη)
- ✚ Πολυμέσα (ανέβασμα εικόνων και βίντεο από τον εκπαιδευτικό για χρήση στην δημιουργία ασκήσεων)
- ✚ Ασκήσεις (για την αυτοαξιολόγηση και την εμπέδωση του διδακτικού υλικού)
- ✚ Συνδέσεις Διαδικτύου (Ενσωμάτωση χρήσιμων συνδέσμων για αναζήτηση πληροφοριών)
- ✚ Ομάδες χρηστών (για δημιουργία ομάδων εργασίας)
- ✚ Κουβεντούλα (ανάπτυξη και ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των μαθητών)

Χρονοπρογραμματισμός

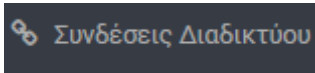
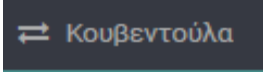
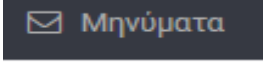
Χρονοπρογραμματισμός	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εκπαιδευτικά μέσα
1^η Διδακτική ώρα			
<p>Φάση 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Αφόρμηση ➤ Εισαγωγή <p>Χρόνος 15-20 λεπτά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ενημέρωση περί της διαδικασίας ✓ Σύνδεση με προηγούμενες γνώσεις ✓ Παρακολούθηση video 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Μέσω του εργαλείου «Μηνύματα» ο διδάσκοντας ενημερώνει τους μαθητές για τη στοχοθεσία του μαθήματος ✓ Ανακοινώνεται στους μαθητές η θεματική ενότητα. ✓ Οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο ως αφόρμηση για το άθλημα του ποδοσφαίρου. 	<p>✓ E- class:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✉ Μηνύματα 📺 Πολυμέσα <p>RONALDO vs MESSI 20 BEAUTIFUL MOMENTS OF RESPECT IN FOOTBALL</p>
<p>Φάση 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Παρουσίαση θεματικού αντικειμένου <p>Χρόνος 15 λεπτά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ανάγνωση από ιστοσελίδα αθλητικού περιεχομένου για στιγμές fair play που σημάδεψαν τον αθλητικό χώρο. ✓ Παρακολούθηση αποσπασμάτων από τα βίντεο που συνοδεύουν το κείμενο 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ο εκπαιδευτικός διαμοιράζει την οθόνη του στους μαθητές και παρουσιάζει τη θεματική, όπου αναδεικνύεται η αξία του "ευ αγωνίζεσθαι", της ισότητας των δύο φύλων στον αθλητισμό, αναλύεται η διαδικασία που θα ακολουθηθεί και προτείνονται τα διαθέσιμα εργαλεία 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Webex ✓ Ιστός ✓ Share ✓ Youtube : <p>Οι μεγαλύτερες στιγμές του "ευ αγωνίζεσθαι" στο ποδόσφαιρο</p>
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Επιμερισμός σε ομάδες ➤ Ανάθεση ομαδικής εργασίας <p>Χρόνος 20 λεπτά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Γίνεται επιμερισμός των μαθητών σε τέσσερις ομάδες οι οποίες θα φέρουν τους διακριτούς τίτλους: ✓ «Οι Ιστορικοί», ✓ «Οι Τεχνίτες πάσας», ✓ «Οι Τεχνίτες Σουτ» ✓ «Οι Fair play». 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ο εκπαιδευτικός ζητάει από τις ομάδες να «περιπλανηθούν» στο διαδίκτυο και να αναζητήσουν πληροφορίες που σχετίζονται με το αντικείμενο της ομάδας τους. Ακόμη να καταγράψουν στο συνεργατικό έγγραφο που τους δόθηκε ό,τι θεωρούν άξιο λόγου και τους κέντρισε το ενδιαφέρον. 	<p>✓ E- class:</p> <ul style="list-style-type: none"> 👥 Ομάδες Χρηστών ✓ Συνεργατικά έγγραφα <p> Drive</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ "Οι Ιστορικοί" ➤ "Οι Τεχνίτες Πάσας" ➤ "Οι Τεχνίτες Σουτ" ➤ "Οι Fair play"

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση





<p>Φάση 3.</p> <p>✓ Ανατροφοδότηση Χρόνος 10 λεπτά</p>	<p>✓ Παρουσίαση αποτελεσμάτων στην ολομέλεια της τάξης</p>	<p>✓ Εφόσον οι μαθητές ολοκληρώσουν τη «γνωστική τους περιπέτεια», ένας μαθητής από κάθε ομάδα αναλαμβάνει με τη βοήθεια των σημειώσεων του συνεργατικού εγγράφου της ομάδας του, να αναφέρει στην ολομέλεια της τάξης τα βασικότερα στοιχεία που «ανακάλυψε» η ομάδα του</p>	<p>✓ Webex ✓ Presenter ✓ Share emotions</p>
<p>Φάση 4.</p> <p>➤ Αξιολόγηση Χρόνος 5 λεπτά</p>	<p>✓ Διαδραστικό παιχνίδι</p>	<p>✓ Στη συνέχεια καλούνται οι μαθητές να παίξουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός για τις ανάγκες του συγκεκριμένου μαθήματος.</p>	<p>✓ Webex Βρες το κάθε σήμα σε ποια ομάδα Super League ανήκει.</p>
<p>Χρόνος 5 λεπτά</p>	<p>✓ Διαδραστικό παιχνίδι</p>	<p>✓ Επιπρόσθετα ο εκπαιδευτικός δίνει στους μαθητές το σύνδεσμο από ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει και τους καλεί προαιρετικά να ασχοληθούν εκτός σχολικού ωραρίου για να το παίξουν</p>	<p>✓ E- class:  Συνδέσεις Διαδικτύου Ποδοσφαιροκρυπτόλεξο</p>
<p>Φάση 5</p> <p>➤ Συζήτηση Χρόνος 5 λεπτά</p>	<p>✓ Διάλογος ✓ Αναστοχασμός ✓ Εντυπώσεις</p>	<p>✓ Δημιουργούμε συνθήκες συζήτησης και ανατροφοδότησης έτσι όλες οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία τους</p> <p>✓ Γίνεται συζήτηση έτσι ώστε όλοι οι μαθητές και οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία και να εκφράσουν την άποψή τους για τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απέκτησαν</p>	<p>✓ E=class  Κουβεντούλα  Μηνύματα</p>
<h2>2^η Διδακτική ώρα</h2>			
<p>Φάση 1</p> <p>✓ Εισαγωγή ✓ Αφόρμηση</p>	<p>✓ Παρακολούθηση video</p>	<p>✓ Ο εκπαιδευτικός μέσα από το εργαλείο «Μηνύματα» προτρέπει του μαθητές να παρακολουθήσουν ένα βίντεο με το οποίο</p>	<p>✓ E class  Πολυμέσα ✓ Women's Crazy Football • Skills Tricks & Goals</p>

<p>Χρόνος 20 λεπτά</p>		<p>επιχειρείται η αποδόμηση της στερεότυπης αντίληψης που διακατέχει μεγάλη μερίδα της κοινωνίας μας ότι το ποδόσφαιρο είναι μόνο «αντρικό άθλημα»</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Τους κατευθύνει να μελετήσουν το υλικό που ανήρτησε στα «έγγραφα» με τις οδηγίες δημιουργίας του παιχνιδιού που θα ασχοληθούν στην επόμενη τηλεσυνάντηση 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ E class <div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; display: inline-block;">➤ Έγγραφα</div>
<p>Φάση 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Παρουσίαση θεματικού αντικειμένου <p>Χρόνος 10 λεπτά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Παρουσίαση του τρόπου δημιουργίας παιχνιδιού 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το παιχνίδι «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» http://www.superteachertoils.us/millionaire/ και επεξηγεί αναλυτικά το τρόπο δημιουργίας ενός νέου παιχνιδιού. Για να γίνει πιο εύκολα κατανοητό το παιχνίδι, επιδεικνύει εν συντομία ένα, που ο ίδιος είχε δημιουργήσει σε προγενέστερο χρόνο. Έπειτα ζητάει από τις ομάδες να αξιολογήσουν τη δυσκολία των ερωτήσεων που συνέταξαν και να τις κατατάξουν από την ευκολότερη στην δυσκολότερη 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Webex Share ➤ «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» (Ποδόσφαιρο)
<p>Φάση 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ανατροφοδότηση <p>Χρόνος 20 λεπτά</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Δημιουργία διαδραστικού παιχνιδιού 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Οι μαθητές της κάθε ομάδας αφού έχουν ήδη κατατάξει τις ερωτήσεις ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας της απάντησης, επιχειρούν ατομικά ο καθένας να δημιουργήσουν το δικό τους νέο παιχνίδι. Τους δίνεται επαρκής χρόνος να 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Webex ✓ breakout sessions ✓ Chat ✓ Assign privileges ✓ «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» (Ποδόσφαιρο)

		<p>ολοκληρώσουν τη δημιουργία του παιχνιδιού τους. (μέχρι έστω και ένας από τους μαθητές κάθε ομάδας να δημιουργήσει το παιχνίδι</p> <p>➤ Κατόπιν η κάθε ομάδα παίζει το παιχνίδι που έχει δημιουργήσει μία άλλη ομάδα</p>	
<p>Φάση 4</p> <p>✓ Αξιολόγηση</p> <p>Χρόνος 5 λεπτά</p>	<p>✓ Διαδραστικό παιχνίδι</p>	<p>✓ ο εκπαιδευτικός παρέχει στους μαθητές το σύνδεσμο από ένα παιχνίδι τύπου Group assignment που είχε δημιουργήσει εκ των προτέρων. Με αυτό επιχειρείται η διάκριση όρων και εννοιών που διδάχτηκαν στο προηγούμενο μάθημα που σχετίζονταν με την καλαθοσφαίριση και στο παρόν που αφορά το ποδόσφαιρο και τους παροτρύνει να το επιλύσουν</p>	<p>✓ E-class</p> <p></p> <p>✓ basket vs football</p>
<p>Φάση 5</p> <p>➤ Συζήτηση</p> <p>Χρόνος 5 λεπτά</p>	<p>✓ Διάλογος</p> <p>✓ Αναστοχασμός</p> <p>✓ Εντυπώσεις</p>	<p>✓ Δημιουργούμε συνθήκες συζήτησης και ανατροφοδότησης έτσι όλες οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία τους</p> <p>✓ Γίνεται συζήτηση έτσι ώστε όλοι οι μαθητές και οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία και να εκφράσουν την άποψή τους για τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απέκτησαν</p>	<p>✓ E=class</p> <p></p> <p></p>

Αυτοαξιολόγηση

Χρόνος 5 λεπτά	<ul style="list-style-type: none">✓ Οι μαθητές αξιολογούν το μάθημα που έλαβε χώρα σε δύο σύγχρονες διδακτικές ώρες αλλά και την ασύγχρονη διδασκαλία✓ Συζητούν και ανατροφοδοτούνται	<ul style="list-style-type: none">✓ Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να αξιολογήσουν το μάθημα, απαντώντας ελεύθερα και ανώνυμα σε ερωτήσεις που έχει δημιουργήσει εκ των προτέρων στη εφαρμογή padlet. Οι απαντήσεις των μαθητών σε συνάρτηση με την «ζώσα ανατροφοδότηση» που εισέπραττε καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος, θα προσφέρει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να διαπιστώσει τις ατέλειες, τις παραλείψεις, τις αστοχίες αλλά και να επισημάνει τα «δυνατά» σημεία του μαθήματός του.	<ul style="list-style-type: none">✓ E class<ul style="list-style-type: none">☞ Συνδέσεις Διαδικτύου✓ Αξιολόγηση του μαθήματος✓  Μηνύματα✓  Κουβεντούλα
----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

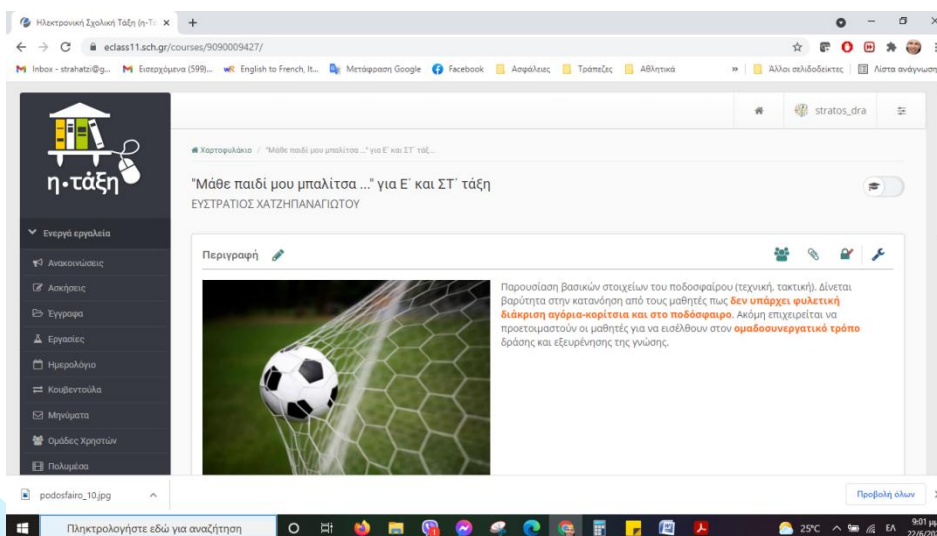
Οδηγίες για την υλοποίηση του σεναρίου

1^η Διδακτική ώρα

Φάση 1

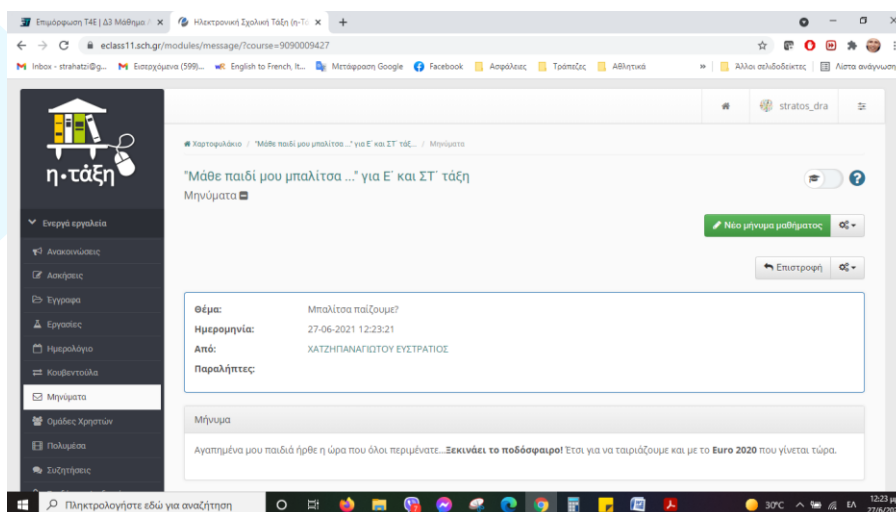
➤ Αφόρμηση-Εισαγωγή στο θέμα (Ασύγχρονα e-class)

Οι μαθητές έχοντας εξοικειωθεί με την πλατφόρμα της E-class εισέρχονται στο μάθημα (Εικόνα 1) που έχει δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός με τίτλο «Μάθε παιδί μου μπαλίτσα...». Η επιλογή του ονόματος του τίτλου έγινε με σκοπό να προδιαθέτει θετικά να είναι ευχάριστος, εύθυμος για να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών.



Εικόνα 1 . Αρχική σελίδα διδακτικής ενότητας Μάθε παιδί μου μπαλίτσα

Οι μαθητές οδηγούνται στα «Μηνύματα» της e-class (Εικόνα 2) όπου γίνεται η αναγγελία της έναρξης του συγκεκριμένου μαθήματος



Εικόνα 2 Αναγγελία έναρξης του μαθήματος στα «Μηνύματα»

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Κατόπιν πηγαίνουν στα πολυμέσα και παρακολουθούν ένα ολιγόλεπτο βίντεο. (Εικόνα 3). Πρωταρχικός στόχος αυτού, είναι αφενός η ενεργοποίηση της θετικής διάθεσης των μαθητών και αφετέρου η κατανόηση από τους μαθητές για την αξία και το πραγματικό νόημα του αθλητισμού και συγκεκριμένα του ποδοσφαίρου, μέσα από ένα βίντεο συναισθηματικά φορτισμένο με πρωταγωνιστές τους πιο διάσημους αυτή τη στιγμή ποδοσφαιριστές [RONALDO vs MESSI | 20 BEAUTIFUL MOMENTS OF RESPECT IN FOOTBALL](#).

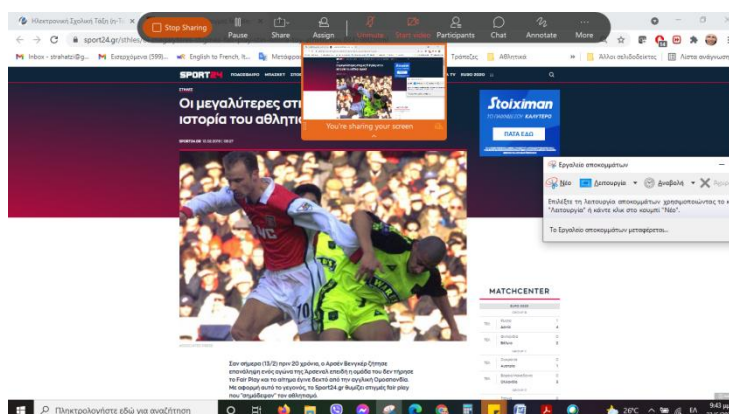


Εικόνα 3. Προβολή βίντεο από το μενού «Πολυμέσα»

Φάση 2.

➤ Παρουσίαση θεματικού αντικειμένου

Οι μαθητές συνδέονται στην πλατφόρμα Webex (Εικόνα 4) και αφού αντιμετωπιστούν τα πιθανά προβλήματα συνδεσιμότητας, ο εκπαιδευτικός αναφέρει σε αδρές γραμμές τη δομή του μαθήματος και διαμοιράζει την οθόνη του από την οποία θα διαβάσουν μαζί αποσπάσματα από αθλητικού περιεχομένου ιστοσελίδα για στιγμές fair play που σημάδεψαν τον αθλητικό χώρο.

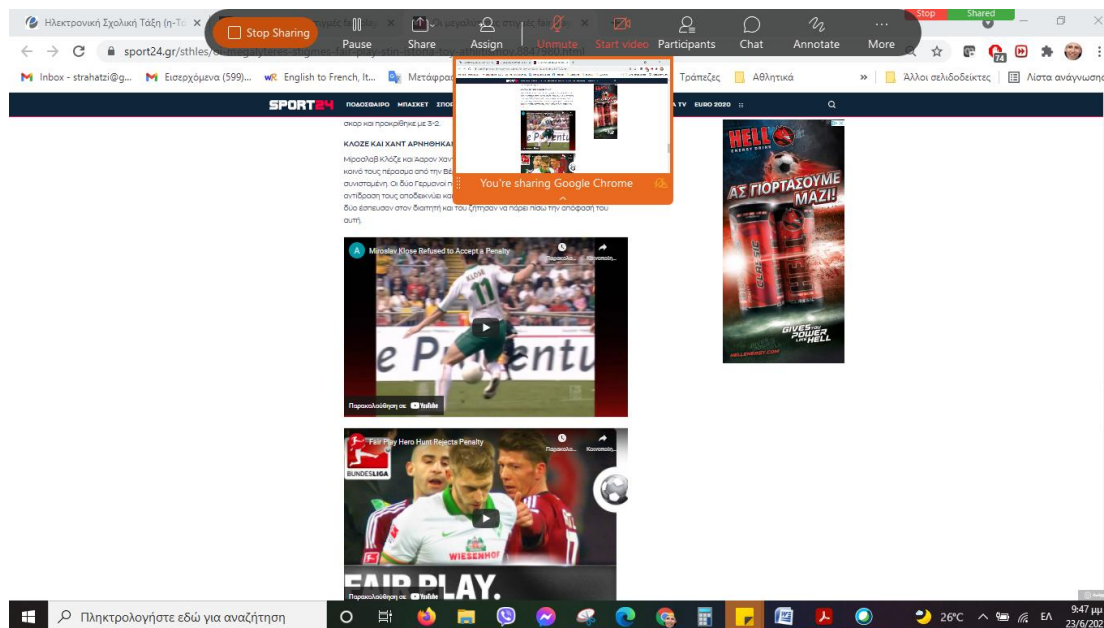


Εικόνα 4 Πλατφόρμα Webex “Διαμοιρασμός οθόνης (share)”

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

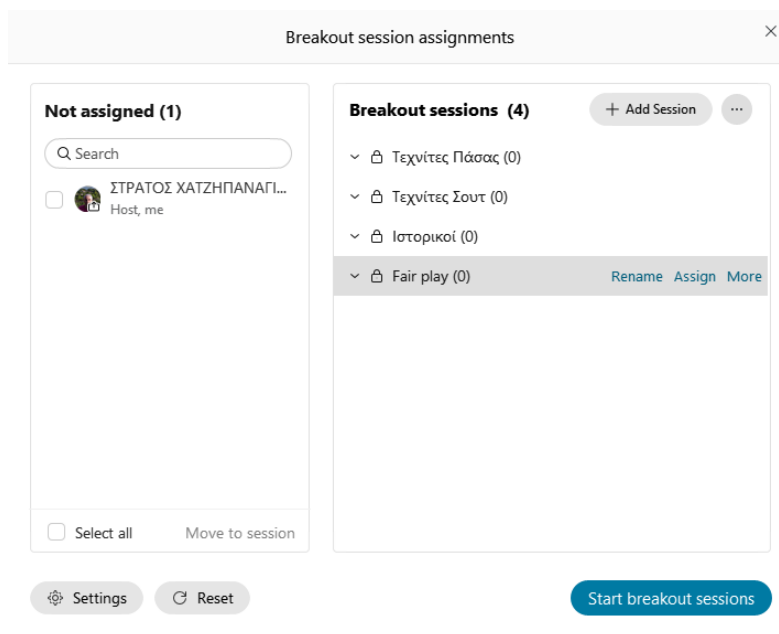


Έπειτα παρουσιάζονται αποσπάσματα από βίντεο (Εικόνα 5) με τα οποία αναδεικνύεται η αξία του "ευ αγωνίζεσθαι", της ισότητας των δύο φύλων στον αθλητισμό, αναλύεται η διαδικασία που θα ακολουθηθεί και προτείνονται τα διαθέσιμα εργαλεία



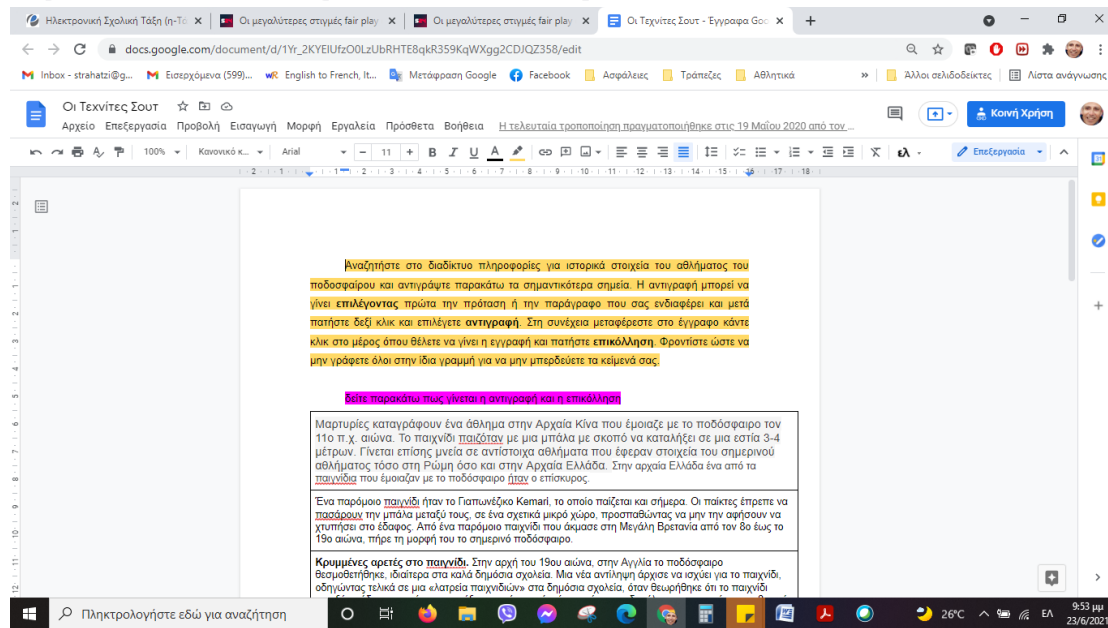
Εικόνα 5 Προβολή βίντεο με στιγμές «ευ αγωνίζεσθαι»

Στη συνέχεια γίνεται επιμερισμός σε ομάδες με το εργαλείο breakout session (Εικόνα 6) και ο εκπαιδευτικός αναθέτει μια ομαδική εργασία. Ζητάει από τις ομάδες να «περιπλανηθούν» στο διαδίκτυο και να αναζητήσουν πληροφορίες που σχετίζονται με το αντικείμενο της ομάδας τους. Να καταγράψουν στο συνεργατικό έγγραφο που τους δόθηκε ότι θεωρούν άξιο λόγου και τα τους κέντρισε το ενδιαφέρον.

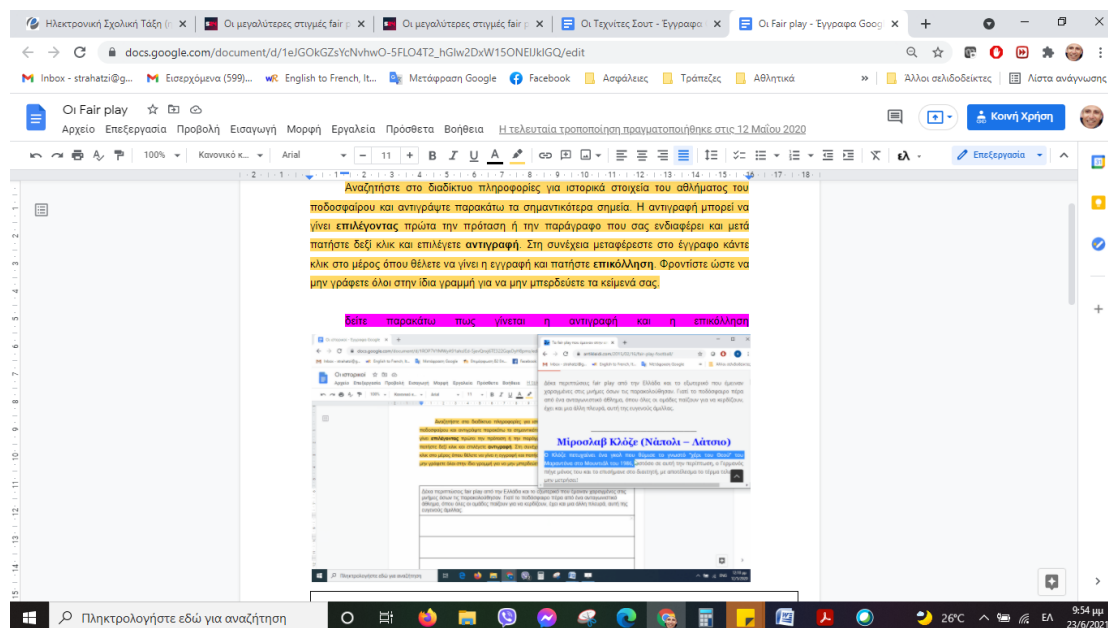


Εικόνα 6. Επιμερισμός σε ομάδες «Breakout session»

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Εικόνα 7 Συνεργατικό Έγγραφο



Εικόνα 8. Συνεργατικό Έγγραφο

Φάση 3.

➤ Ανατροφοδότηση

Εφόσον οι μαθητές ολοκληρώσουν τη «γνωστική τους περιπέτεια», ένας μαθητής από κάθε ομάδα αναλαμβάνει με τη βοήθεια των σημειώσεων του συνεργατικού εγγράφου της ομάδας του, να αναφέρει στην ολομέλεια της τάξης τα βασικότερα στοιχεία που «ανακάλυψε» η ομάδα του.

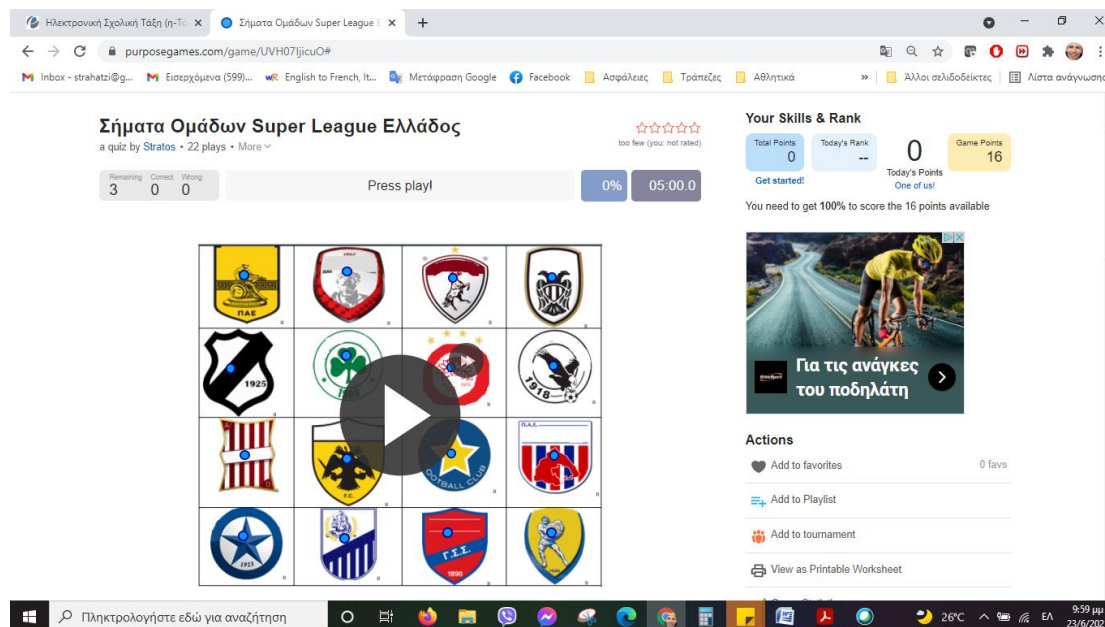
Ενδεικτικά προτείνονται οι παρακάτω σύνδεσμοι:

- ✓ [Εμπλουτισμένο βιβλίο μαθητή -Ενότητα ποδόσφαιρο](#)
- ✓ [Οι μεγαλύτερες στιγμές του "ευ αγωνίζεσθαι" στο ποδόσφαιρο](#)
- ✓ [Φωτόδεντρο- Βασικές τεχνικές \(έλεγχος της μπάλας\)](#)
- ✓ [Φωτόδεντρο-Βασικές τεχνικές \(μεταβίβαση και υποδοχή της μπάλας\)](#)
- ✓ [Φωτόδεντρο- Βασικές τεχνικές \(σουτ, χτύπημα με το κεφάλι, έξοδος τερματοφύλακα\)](#)
- ✓ [Ελληνική Ποδοσφαιρική Ομοσπονδία- Κανονισμοί](#)
- ✓ [wikipedia- Ποδόσφαιρο](#)

Φάση 4.

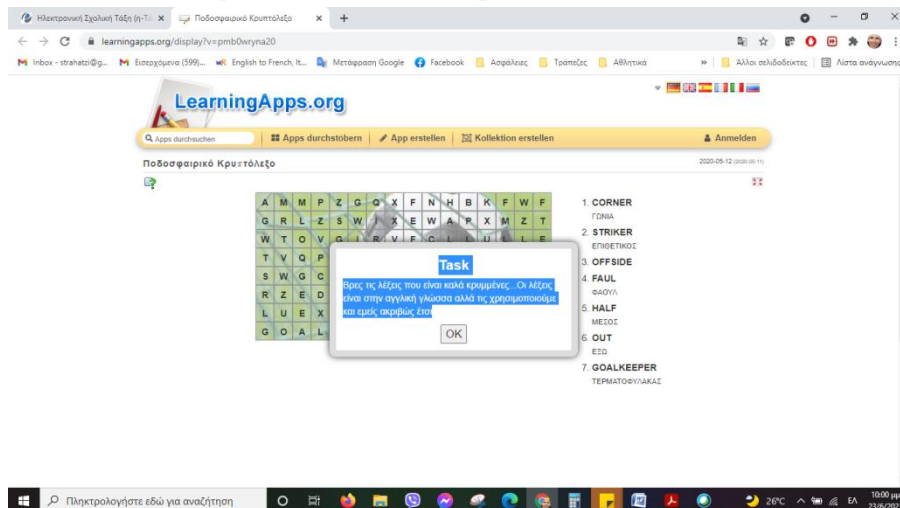
➤ Αξιολόγηση

Στη συνέχεια καλούνται οι μαθητές να παίξουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι (Εικόνα 9) που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός για τις ανάγκες του συγκεκριμένου μαθήματος. Το παιχνίδι αυτό καλεί τους μαθητές να βρουν το κάθε σήμα που εμφανίζεται στην εικόνα σε ποια ομάδα Super League Ελλάδας ανήκει. Θέλοντας ο εκπαιδευτικός να δώσει και λίγο τοπικό χαρακτήρα στο παιχνίδι συμπεριέλαβε και δύο ομάδες της πόλης της Δράμας αν και δεν ανήκουν στην συγκεκριμένη κατηγορία. [Βρες το κάθε σήμα σε ποια ομάδα Super League ανήκει.](#)



Εικόνα 9. Διαδραστικό παιχνίδι «Βρες το σήμα της κάθε ομάδας»

Επιπρόσθετα ο εκπαιδευτικός δίνει στους μαθητές το σύνδεσμο από ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει και τους καλεί προαιρετικά να ασχοληθούν εκτός σχολικού ωραρίου για να το παίξουν [Ποδοσφαιροκρυπτόλεξο](#)

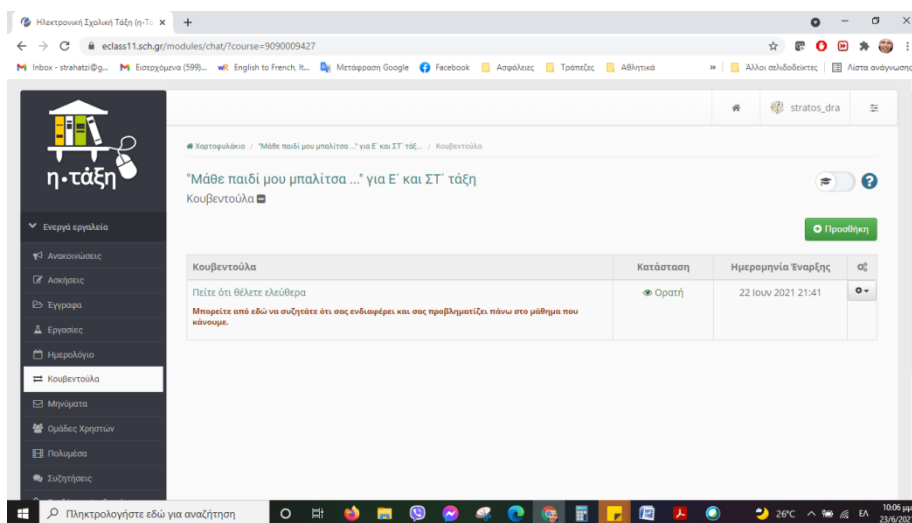


Εικόνα 10 Διαδραστικό παιχνίδι «Ποδοσφαιροκρυπτόλεξο»

Φάση 5

➤ Συζήτηση

Εφόσον ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει ένα φιλικό και ζεστό κλίμα γίνεται συζήτηση (Εικόνα 11) έτσι ώστε όλοι οι μαθητές και οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία και να εκφράσουν την άποψή τους για τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απέκτησαν. Η συζήτηση ξεκινάει μέσω της πλατφόρμας Webex και συνεχίζεται ασύγχρονα με την e-class (



Εικόνα 11. Ανταλλαγή απόψεων στο «Κουβεντούλα»

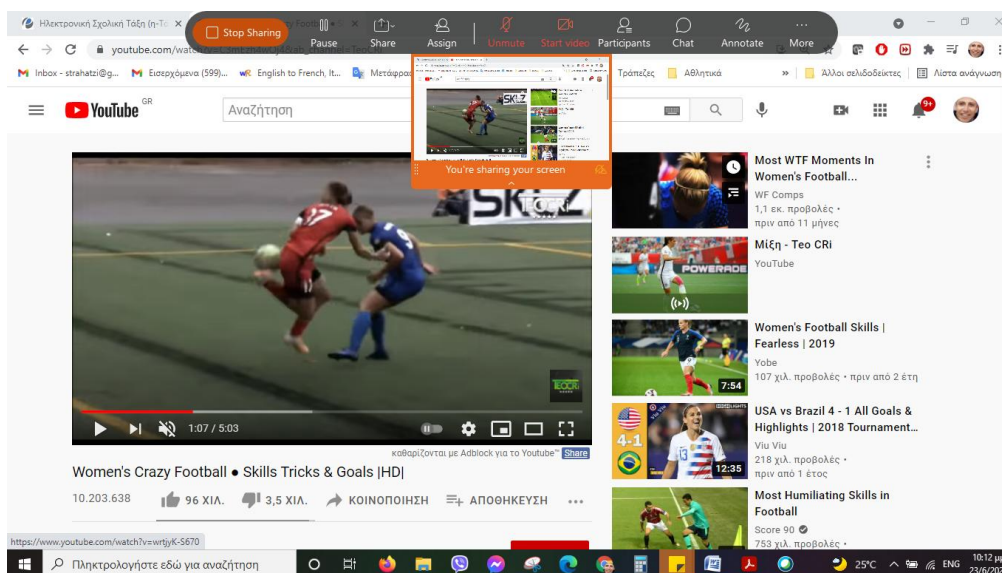
Στο τέλος, ανακεφαλαιώνει ο εκπαιδευτικός τα σημαντικότερα στοιχεία που διδάχτηκαν και ζητάει από τις ομάδες των μαθητών, να συντάξουν από δεκαπέντε ερωτήσεις η κάθε μία που να σχετίζονται με τα διδαχθέντα στοιχεία Αυτό θα πραγματοποιηθεί μέσω των συνεργατικών εγγράφων της Google συνεργαζόμενοι οι μαθητές σε χρόνο εκτός σχολικού ωραρίου ή σε συνεννόηση με τον εκπαιδευτικό πληροφορικής. Τις ερωτήσεις αυτές θα τις παρουσιάσουν στο επόμενο μάθημα και θα αποτελέσουν το κορμό της δημιουργίας ενός διάσημου και διασκεδαστικού παιχνιδιού «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος».

2^η Διδακτική ώρα

Φάση 1

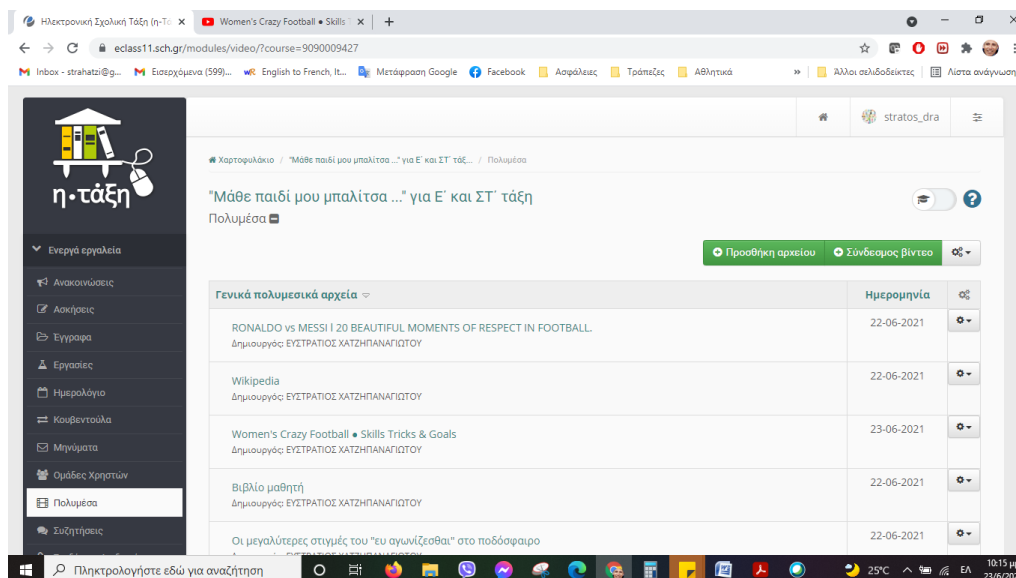
➤ Εισαγωγή Αφόρμηση

Στην αρχή της διδακτικής ώρας ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα βίντεο (Εικόνα12) με το οποίο επιχειρείται η αποδόμηση της στερεότυπης αντίληψης που διακατέχει μεγάλη μερίδα της κοινωνίας μας ότι το ποδόσφαιρο είναι μόνο «αντρικό άθλημα»



Εικόνα 12 Παρακολούθηση Βίντεο

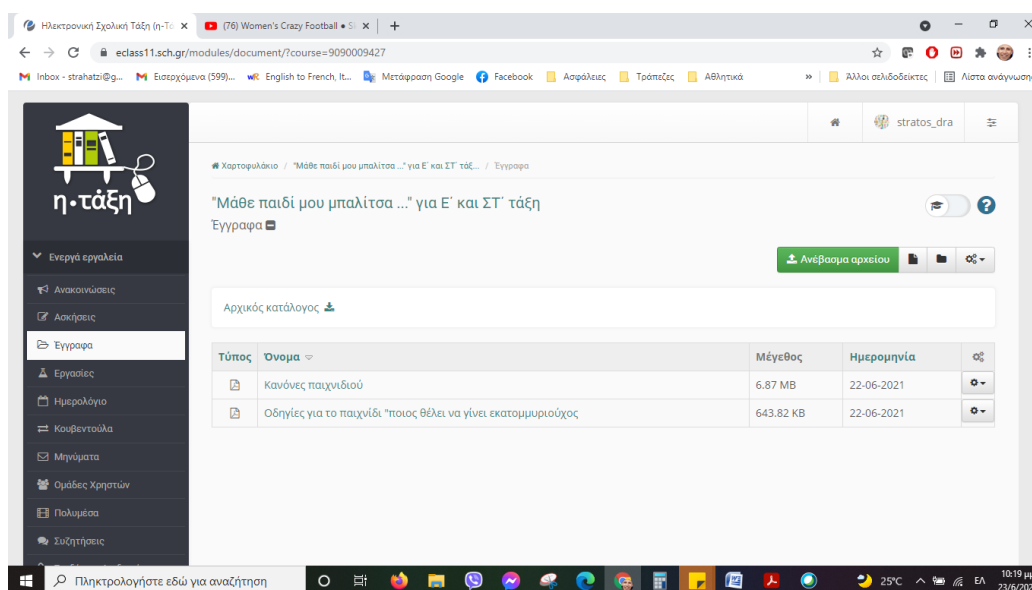
Το συγκεκριμένο υλικό βρίσκεται και στην e-class στα «Πολυμέσα» ώστε να έχουν οι μαθητές τη δυνατότητα να το παρακολουθήσουν όσες φορές επιθυμούν και σε άλλες χρονικές στιγμές.



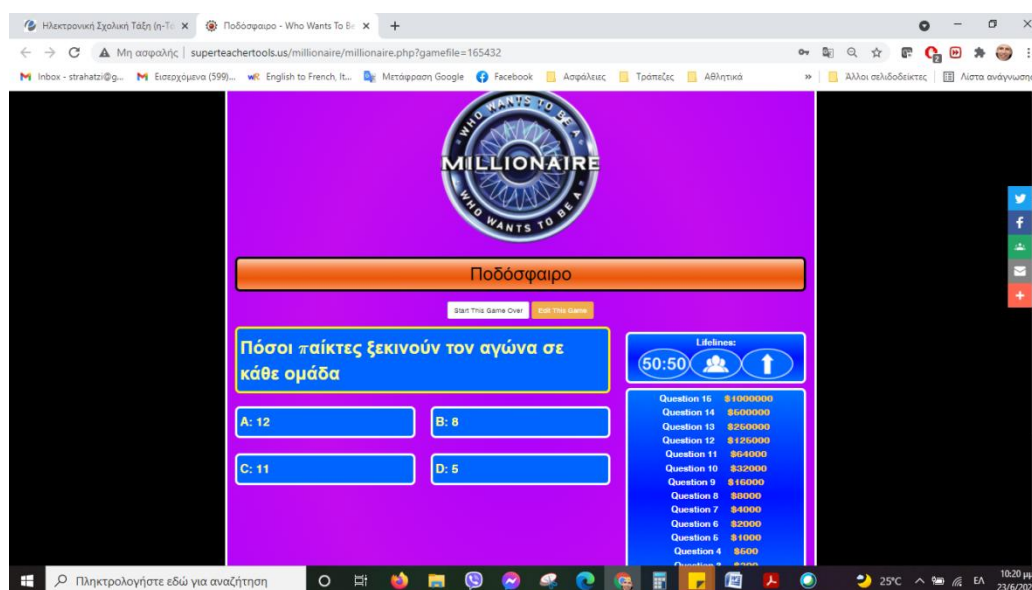
Εικόνα 13. Μενού «Πολυμέσα»

➤ Παρουσίαση θεματικού αντικειμένου

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το παιχνίδι (Εικόνα 14) «Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» <http://www.superteachertools.us/millionaire/> και επεξηγεί αναλυτικά το τρόπο δημιουργίας ενός νέου παιχνιδιού. Για να γίνει πιο εύκολα κατανοητό το παιχνίδι, επιδεικνύει εν συντομία ένα, που ο ίδιος είχε δημιουργήσει σε προγενέστερο χρόνο. Έπειτα ζητάει από τις ομάδες να αξιολογήσουν τη δυσκολία των ερωτήσεων που συντάξαν και να τις κατατάξουν από την ευκολότερη στην δυσκολότερη [«Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος» \(Ποδόσφαιρο\)](#)



Εικόνα 14 Οδηγίες παιχνιδιού στο «Εγγραφα»



Εικόνα 15 Παρουσίαση παιχνιδιού «Ποιος θέλει να γίνει «εκατομμυριούχος»

Φάση 3

✓ Ανατροφοδότηση

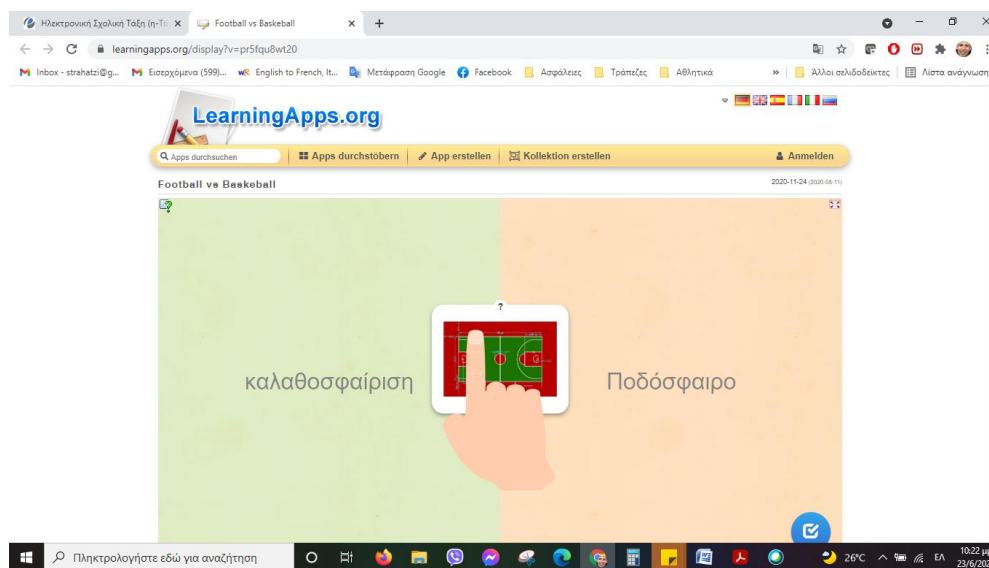
Οι μαθητές της κάθε ομάδας αφού έχουν ήδη κατατάξει τις ερωτήσεις ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας της απάντησης, επιχειρούν ατομικά ο καθένας να δημιουργήσουν το δικό τους νέο παιχνίδι. Τους δίνεται επαρκής χρόνος να ολοκληρώσουν τη δημιουργία του παιχνιδιού τους. (μέχρι έστω και ένας από τους μαθητές κάθε ομάδας να δημιουργήσει το παιχνίδι)

Κατόπιν η κάθε ομάδα παίζει το παιχνίδι που έχει δημιουργήσει η επόμενη ομάδα σε κυκλική κίνηση (1 ➡ 2,2 ➡ 3,3 ➡ 4,4 ➡ 1).

Φάση 4

✓ Αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός παρέχει στους μαθητές το σύνδεσμο από ένα παιχνίδι τύπου Group assignment (Εικόνα 16) που είχε δημιουργήσει εκ των προτέρων. Με αυτό επιχειρείται η διάκριση όρων και εννοιών που διδάχτηκαν στο προηγούμενο μάθημα που σχετίζονταν με την καλαθοσφαίριση και στο παρόν που αφορά το ποδόσφαιρο και τους παροτρύνει να το επιλύσουν [basket vs football](#)

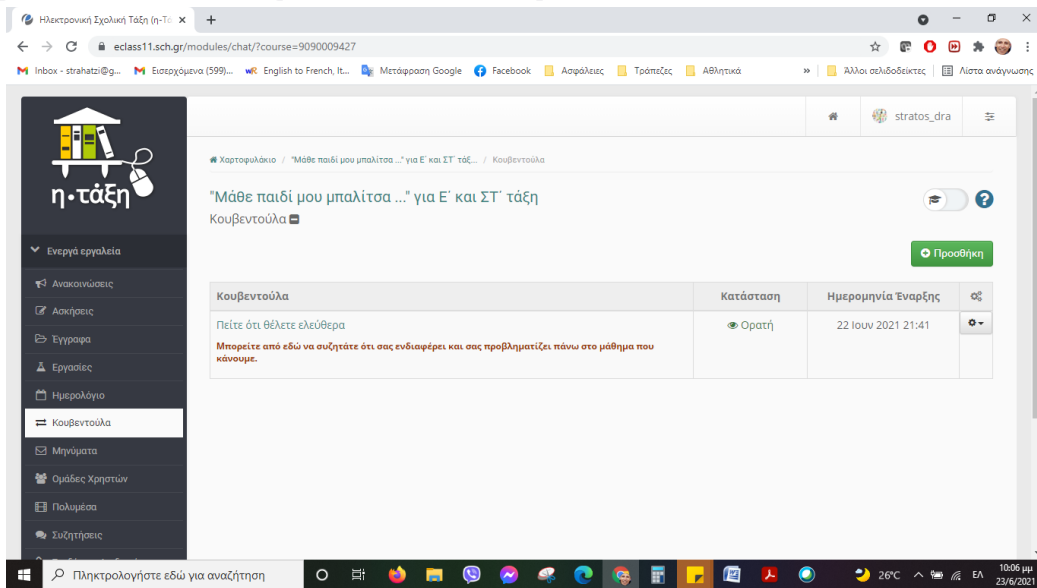


Εικόνα 16 Διαδραστικό παιχνίδι « Basket vs football»

Φάση 5

➤ Συζήτηση

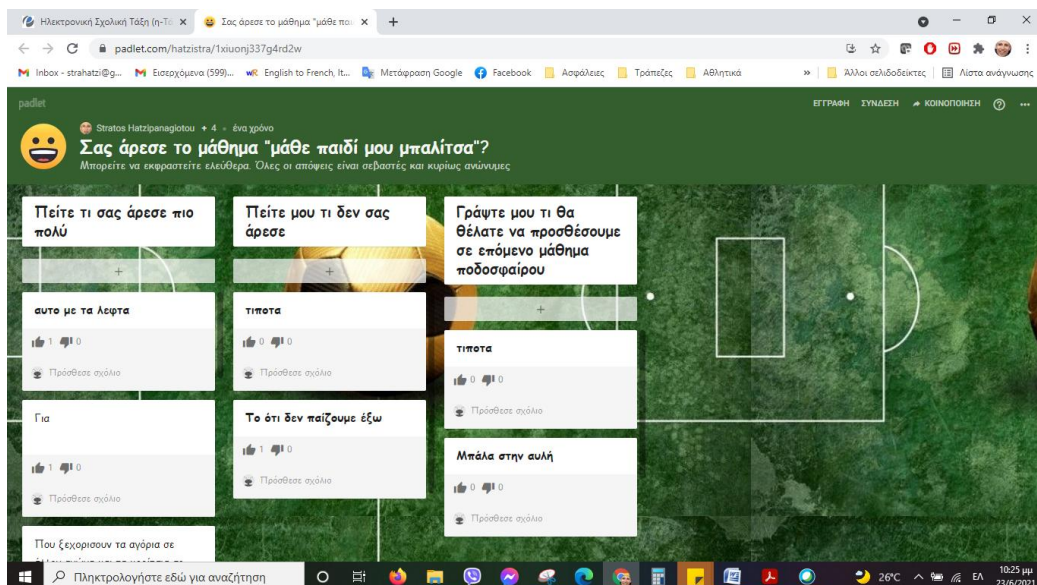
Εφόσον ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει ένα φιλικό και ζεστό κλίμα γίνεται συζήτηση (Εικόνα 17) έτσι ώστε όλοι οι μαθητές και οι ομάδες να μοιραστούν την εμπειρία και να εκφράσουν την άποψή τους για τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απέκτησαν. Η συζήτηση ξεκινάει μέσω της πλατφόρμας Webex και συνεχίζεται ασύγχρονα με την e-class (



Εικόνα 17 Ελεύθερη συζήτηση στο «Κουβεντούλα»

Αυτοαξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να αξιολογήσουν το μάθημα, απαντώντας ελεύθερα και ανώνυμα σε ερωτήσεις που έχει δημιουργήσει εκ των προτέρων στη εφαρμογή padlet (Εικόνα 18). Οι απαντήσεις των μαθητών σε συνάρτηση με την «ζώσα ανατροφοδότηση» που εισέπραττε καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος, θα προσφέρει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να διαπιστώσει τις ατέλειες, τις παραλείψεις, τις αστοχίες αλλά και να επισημάνει τα «δυνατά» σημεία του μαθήματός του. [Αξιολόγηση του μαθήματος](#)



Εικόνα 18. Αυτοαξιολόγηση μαθήματος στο "Padlet"

Σε ενδεχόμενα προβλήματα παρουσίασης των προγραμματιζόμενων βίντεο, ή ακόμη σε περιπτώσεις που θα απαιτηθεί «χαλάρωση» και «αποφόρτιση» της τάξης θα γίνει η προβολή των παρακάτω βίντεο που έχουν ιδιαίτερα χιουμοριστικό περιεχόμενο. [Αστείες στιγμές από το γυναικείο ποδόσφαιρο](#), [Αστείες στιγμές από το ανδρικό ποδόσφαιρο](#)

Επεκτάσεις

- Θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη η επέκταση του μαθήματος για άλλες δύο ώρες στο γήπεδο του ποδοσφαίρου, όπου θα αναπτύσσονταν οι φυσικές ικανότητες των μαθητών ενώ ταυτόχρονα θα εξασκούνταν και οι κινητικές δεξιότητές τους. Επιπρόσθετα με την καλλιέργεια και την ενδυνάμωση βασικών αξιών, όπως συνεργασία, άμιλλα, συναγωνισμός, στοιχεία που θα προσέδιδαν έμφαση στα διδαχθέντα και θα αναγνωρίζονταν η βιωματικά η αξία τους.
- Μπορεί να αποκτήσει διαθεματική διάσταση εμπλέκοντας το γνωστικό αντικείμενο της Αγγλικής γλώσσας για την εκμάθηση της ορολογίας του ποδοσφαίρου στην αγγλική γλώσσα.
- Είναι δυνατή η διαθεματική προσέγγιση να διανθιστεί με τα γνωστικά αντικείμενα των εικαστικών για τη δημιουργία της αφίσας και της πληροφορικής με την εκμάθηση των δυνατοτήτων που παρέχουν τα συνεργατικά εργαλεία.
- Μπορεί να επεκταθεί σε επόμενα μαθήματα σε θέματα τακτικής του ποδοσφαίρου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και να χρησιμοποιηθεί και σε άλλα αθλήματα.

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Φύλλο/α εργασίας

- ["Οι Ιστορικοί"](#)
- ["Οι Τεχνίτες Πάσας"](#)
- ["Οι Τεχνίτες Σουτ"](#)
- ["Οι Fair play"](#)
- [Οδηγίες για το παιχνίδι "ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος"](#)

Πηγές

- Πρόγραμμα Σπουδών για τη Φυσική Αγωγή (2011):
[Πρόγραμμα Σπουδών για τη Φ.Α.](#)
- ΑΠΣ & ΔΕΠΠΣ Φυσικής Αγωγής <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
- Εμπλουτισμένο βιβλίο μαθητή:
<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-G100/791/5166,23658/>
- Δημιουργήστε συνεργατικά έγγραφα με την Google:
<https://www.google.gr/intl/el/docs/about/>
- Οδηγίες για την εξ αποστάσεως διδασκαλία μέσω της πλατφόρμας WebEx.:
https://drive.google.com/file/d/1_xLvIPzPCKB58_CW6U0ml_7lk1hBVs0/view
- Αποθετήριο βίντεο: www.youtube.com
- Εκπαιδευτικές εφαρμογή: <https://learningapps.org/>
- Εκπαιδευτικές εφαρμογή: <http://www.superteachertools.us/>
- Εκπαιδευτικές εφαρμογή: <https://www.purposegames.com/>
- Εκπαιδευτικές εφαρμογή: <https://kahoot.com/schools-u/>

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1 . Αρχική σελίδα διδακτικής ενότητας Μάθε παιδί μου μπαλίτσα.....	17
Εικόνα 2 Έναρξη του μαθήματος στις «Ανακοινώσεις».....	17
Εικόνα 3. Προβολή βίντεο από το μενού «Πολυμέσα».....	18
Εικόνα 4 Πλατφόρμα Webex “Διαμοιρασμός οθόνης (share).....	18
Εικόνα 5 Προβολή βίντεο με στιγμές «ευ αγωνίζεσθαι».....	19
Εικόνα 6. Επιμερισμός σε ομάδες «Breakout session»	19
Εικόνα 7 Συνεργατικό Έγγραφο	20
Εικόνα 8. Συνεργατικό Έγγραφο	20
Εικόνα 9. Διαδραστικό παιχνίδι «Βρες το σήμα της κάθε ομάδας».....	21
Εικόνα 10 Διαδραστικό παιχνίδι «Ποδοσφαιροκρυπτόλεξο»	22
Εικόνα 11. Ανταλλαγή απόψεων στο «Κουβεντούλα»	22
Εικόνα 12 Παρακολούθηση Βίντεο	23
Εικόνα 13. Μενού «Πολυμέσα».....	23
Εικόνα 14 Οδηγίες παιχνιδιού στο «Έγγραφα»	24
Εικόνα 15 Παρουσίαση παιχνιδιού «Ποιος θέλει να γίνει «εκατομμυριούχος».....	24
Εικόνα 16 Διαδραστικό παιχνίδι « Basket vs football).....	25
Εικόνα 17 Ελεύθερη συζήτηση στο «Κουβεντούλα».....	26
Εικόνα 18. Αυτοαξιολόγηση μαθήματος στο “Padlet”	26

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Πνευματικά δικαιώματα ©

Το παρόν έργο υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα του δημιουργού του.
Χατζηπαναγιώτου Ευστρατίου του Δημητρίου ©

Απαγορεύεται ρητά η οποιαδήποτε χρήση, αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, μεταφόρτωση (download), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά του περιεχομένου του χωρίς την προηγούμενη έγγραφη άδεια του συγγραφέα.