Φωτόδεντρο
Εκπαιδευτικά Σενάρια

ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΕΙ ΣΤΩΝ… ΑΡΧΑΙΩΝ ΤΗΝ ΑΥΛΗ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:
ΑΓΓΕΛΗ ΙΩΑΝΝΑ

Ημερομηνία Δημιουργίας:
19/01/2022

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Εκπαιδευτικό Σενάριο Φυσικής Αγωγής

Τίτλος σεναρίου

Τα παιδία παίζει στων... αρχαίων την αυλή

Δημιουργοί / Συντελεστές

Ιωάννα Α. Αγγελή - δημιουργία @28/12/2021

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές και οι μαθήτριες αποκομίζουν γνώσεις σχετικές με το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα και τη διαχρονικότητά του. Μαθαίνουν για τα οφέλη του, ενώ μέσω της βιωματικής κινητικής δράσης

αναπτύσσουν την ψυχοκινητική και συναισθηματική τους έκφραση και δημιουργία, εδραιώνουν τη σχέση μεταξύ του εσωτερικού τους κόσμου και της εξωτερικής πραγματικότητας, κοινωνικοποιούνται, αναπτύσσοντας υγιείς σχέσεις με τα υπόλοιπα παιδιά.

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Φυσική αγωγή > Παιχνίδια > Εξωτερικού χώρου

Αγωγή Υγείας > Φυσική Άσκηση και Υγεία > Ο Αθλητισμός στην αρχαιότητα

Πολιτιστικά Θέματα

Θέμα (τα)

Παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Το σενάριο βασίζεται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Φυσικής Αγωγής - Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Φυσικής Αγωγής και συγκεκριμένα στο πεδίο 2. Στόχοι, θεματικές ενότητες Ενδεικτικές δραστηριότητες, Διαθεματικά σχέδια εργασίας / Γ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ, ΑΤΟΜΙΚΑ, ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ, ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΑ

Γλώσσα (ες) σεναρίου

ελληνικά

Λέξεις-κλειδιά

Παιχνίδια Φυσική Αγωγή Αγωγή Υγείας Πολιτιστικά Θέματα Ομαδικότητα Συνεργασία Ευ Αγωνίζεσθαι Ψυχοκινητική Αγωγή Αρχαία Ελλάδα

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Το παιχνίδι έχει παίξει σημαντικό ρόλο στην ελληνική κοινωνία. Οι αρχαίοι Έλληνες το είχαν ως μέσο αυτοαγωγής, έδιναν μεγάλη σημασία στον ρόλο του, γι' αυτό και το είχαν εντάξει στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Παιχνίδια που έπαιζαν στην αρχαία Ελλάδα έχουν αντέξει στον χρόνο και παίζονται ακόμα και σήμερα.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί την ελάχιστη ώθηση αναθύμησης για τους παλαιότερους συναδέλφους εκπαιδευτικούς και ένα εφαλτήριο για γνώση στους νέους.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Ο/η εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα τα οποία προωθούν την ενεργητική εμπλοκή των παιδιών. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, τα παιδιά θα οικοδομήσουν τη νέα γνώση αξιοποιώντας τις προϋπάρχουσες ενώ συγχρόνως όλη η δράση εντάσσεται σε αυθεντικές μαθησιακές διαδικασίες οι οποίες υποστηρίζονται από τις αλληλεπιδράσεις συμμαθητών και εκπαιδευτικού.

Το εκπαιδευτικό σενάριο υποστηρίζει τη διδασκαλία με ομάδες και τη συνεργατική μάθηση, την ενεργητική συμμετοχή, την επικοινωνία μεταξύ μαθητών και τις αυθεντικές δραστηριότητες, τους τρόπους επικοινωνίας που ενσωματώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις, εικόνες, κείμενα, σύμβολα.

Σε ότι αφορά στη χρήση των Η/Υ, είναι προφανές ότι ένα εκπαιδευτικό σενάριο που αξιοποιεί τις ΤΠΕ μπορεί να ευνοήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων μεταφοράς γνώσεων από ένα πλαίσιο σε ένα άλλο (οι μαθητές-τριες, εκτός από τη βιωματική-κινητική προσέγγιση των παιχνιδιών, αναζητούν επιπρόσθετες πληροφορίες στο διαδίκτυο για τα παιχνίδια και τη σημασία τους στην αρχαία Ελλάδα).

Παιδαγωγική προσέγγιση

Στο πλαίσιο του σεναρίου γίνεται μια σύνθεση προσεγγίσεων και τεχνικών (καταιγισμός ιδεών, εισήγηση, διερεύνηση, ομαδοσυνεργατική) στη βάση ενός μικτού πλαισίου μάθησης που συνδυάζει δραστηριότητες δια ζώσης και εξ αποστάσεως. Βασικοί άξονες της παιδαγωγικής του σεναρίου είναι ο ομαδοσυνεργατικός (ομάδες εργασίας), διερευνητικός (έρευνα στο διαδίκτυο-εκπαιδευτικές πλατφόρμες- για πληροφορίες), βιωματικός (ενεργή συμμετοχή των παιδιών)

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Το εκπαιδευτικό σενάριο αφορά στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Η τάξη αφορά στις Γ΄, Δ΄ και στις ηλικιακές ομάδες 8 – 10 ετών.

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

Γ' Δημοτικού, Δ' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 8 Έως 10

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μεγάλη διάρκεια: > 1 μήνα

Η διάρκεια του σεναρίου μπορεί να εξελιχθεί στη διάρκεια των δύο (2) μηνών, λαμβάνοντας υπόψη ότι αρχικά θα υλοποιηθεί η δραστηριότητα της εισαγωγής στη θεματική ενότητα (παρουσίασης) και επιπρόσθετα της γνωστικής & ψυχολογικής προετοιμασίας (ανίχνευσης). Ακολούθως, προτείνονται 1-2 ημέρες για την επεξεργασία των στοιχείων τα οποία θα υποστηρίξουν τον κατάλληλο σχεδιασμό και την οργάνωση των δραστηριοτήτων ώστε να είναι προσαρμοσμένο στις μαθησιακές ανάγκες της εκάστοτε ομάδας. Τις υπόλοιπες ημέρες προβλέπεται υλοποίηση μιας (1) δραστηριότητας (σχεδίου δράσης) κάθε εβδομάδα. Επιπρόσθετο γνωστικό υλικό θα αναρτάται στην ηλεκτρονική τάξη.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο δύναται να υλοποιηθεί στην περίπτωση Εξ Αποστάσεως διδασκαλίας με κατάλληλες προσαρμογές.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εκφραστούν ψυχοκινητικά και θα αλληλεπιδράσουν τόσο στον αύλειο χώρο του σχολείου, όσο και στο εργαστήριο πληροφορικής, στην αίθουσα διδασκαλίας, αλλά και στο σπίτι τους (ασύγχρονα).

Ενορχήστρωση τάξης

Η τάξη οργανώνεται αφενός σε ομάδες ή δυάδες και αφετέρου στην ολομέλεια. Προφανώς, η δημιουργία ομάδων και η μορφή τους, όπως και η οργάνωση των δραστηριοτήτων σε σταθμούς προσδιορίζεται ανάλογα με τις απαιτήσεις των παιχνιδιών, αλλά και την υλικοτεχνική υποδομή κάθε σχολικής μονάδας. Η λειτουργία σε ομάδες και σε σταθμούς προϋποθέτει την ανάθεση συγκεκριμένων ρόλων ανάλογα με την εξοικείωση των παιδιών και το δυναμικό των ομάδων.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ο ρόλος των μαθητών: συνεργατικός, συνερευνητικός (σε επίπεδο ομάδας), αλληλοδιδακτικός (μέντορα/πολλαπλασιαστή π.χ. Δ΄ τάξη προς Γ΄ τάξη),

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός, υποστηρικτικός, ερευνητικός και συντονιστικός. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τα παιδιά, ενίοτε συμμετέχει κινητικά στα παιχνίδια, απαντά σε ερωτήματά τους και ελέγχει την πορεία τους. Εμψυχώνει και ανατροφοδοτεί τη διαδικασία χωρίς να λειτουργεί συμπεριφοριστικά και επικριτικά. Γίνεται συνδημιουργός, ώστε να ενισχυθεί η δημιουργία ενός αυθεντικού & ελκυστικού μαθησιακού περιβάλλοντος με νοηματοδοτημένες δράσεις παιδαγωγικά κατάλληλες για την ηλικία των παιδιών.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές-τριες να έχουν εξοικειωθεί με τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία του Webex (σε περίπτωση εξ αποστάσεως εκπαίδευσης) και της E class (ως ενισχυτικό γνωστικό εργαλείο της δια ζώσης). Όσον αφορά στη βιωματική δράση στον αύλειο χώρο δεν προαπαιτούνται ιδιαίτερες κινητικές γνώσεις αφού δίνεται προτεραιότητα στην ελεύθερη ψυχοκινητική έκφραση και δημιουργία.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Αύλειος χώρος σχολείου, αθλητικό υλικό (μπάλες, σχοινί μεγάλου μήκους, κ.ά.), Αίθουσα Η/Υ, Αίθουσα διδασκαλίας

Απαιτούμενη προετοιμασία

Ο/Η εκπαιδευτικός:

- σχεδιάζει τις δραστηριότητες, δημιουργεί σε ψηφιακή μορφή το εισαγωγικό, απολογιστικό και αξιολογικό υλικό (power point, φύλλα εργασίας, φόρμα google), είτε ως αρχεία κειμένου ή διαμοιραζόμενα αρχεία (στην περίπτωση που συμπληρωθούν διαδικτυακά από ομάδες μαθητών/τριών),
- προετοιμάζει το πλαίσιο πραγματοποίησης των δραστηριοτήτων (δια ζώσης, σύγχρονο, και ασύγχρονο) εξασφαλίζοντας τις απαραίτητες υποδομές.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Γνωστικοί→ Να αποκτήσουν οι μαθητές, μέσα από την έμπρακτη εφαρμογή των παιχνιδιών της αρχαιότητας, ένα συνοπτικό και επαρκές σώμα γνώσεων που αφορούν στο παιχνίδι, τη διαχρονικότητά του και την πολιτισμική παράδοση και να κατανοήσουν τη σημασίας τους στην ανθρώπινη ζωή και τη σχέση τους με τη φύση, την κοινωνία, τον πολιτισμό.

Ψυχοκινητικοί→ Να καλλιεργήσουν οι μαθητές - μέσα από το παιχνίδι - δεξιότητες και ικανότητες ώστε να επιφέρουν θετικές αλλαγές που αφορούν στην υγεία τους αλλά και να πειραματιστούν –παίζοντας- ώστε να προσαρμοστούν στις απαιτήσεις της ζωής. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού, τα παιδιά να μπορούν να βρουν έναν χώρο για ελεύθερη έκφραση και συμπεριφορά, για έκφραση συναισθημάτων, παρορμήσεων και εσωτερικών αναγκών. Μέσα από τη σύμβαση του παιχνιδιού, να τους δοθεί η ευκαιρία να αναπλάσουν και να ανασυνθέσουν την καθημερινότητα και να κάνουν τις δικές τους παρεμβάσεις.

Ψυχοσυναισθηματικοί→ Επιδιώκεται η καλλιέργεια αξιών, η υιοθέτηση στάσεων και η επίδειξη συμπεριφορών ώστε να διεγερθούν οι συναισθηματικές αποχρώσεις που λαμβάνουν χώρα στη διαδικασία μύησης της ομαδικής δημιουργίας και του συλλογικού τρόπου έκφρασης και επικοινωνίας.

Κοινωνικοί→ να ανακαλύψουν καινούριες εμπειρίες και να παίξουν μαζί με τους άλλους. Να διαμορφώσουν έναν καινούριο κώδικα συμπεριφοράς και επικοινωνίας με την ομάδα.

Σχέση / Σύνδεση με Προγράμματα Σπουδών

Το σενάριο βασίζεται στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Φυσικής Αγωγής - Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών Φυσικής Αγωγής και συγκεκριμένα στο πεδίο 2. Στόχοι, θεματικές ενότητες Ενδεικτικές δραστηριότητες, Διαθεματικά σχέδια εργασίας / Γ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ, ΑΤΟΜΙΚΑ, ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ, ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΑ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Δραστηριότητα γνωστικής και ψυχολογικής προετοιμασίας

Το παιχνίδι μέσα από εικόνες (α΄ μέρος)

Συνοπτική περιγραφή

Αρχικά ο/η εκπαιδευτικός Φυσικής Αγωγής ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των παιδιών και παρουσιάζει το θέμα προς επεξεργασία (διδακτικό αντικείμενο) παρουσιάζοντας/προβάλλοντας μια σύνθεση εικόνων από παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα (χωρίς να δώσει περισσότερες πληροφορίες), ώστε να προκαλέσει τη συζήτηση και να καθοδηγήσει τα παιδιά προς το θέμα που θα τους απασχολήσει. Στη συνέχεια, τα παιδιά καλούνται να μιλήσουν για το πώς μπορεί να παίζονταν ορισμένα από τα αρχαία παιχνίδια που βλέπουν στις εικόνες, π.χ. αριθμός παιχτών, ηλικίες, κανόνες παιχνιδιού. Επιπρόσθετα, ο/η εκπαιδευτικός τους παροτρύνει να προσπαθήσουν να σκεφτούν αν τα αρχαία παιχνίδια που είδαν τους θυμίζουν κάποια σημερινά. Γίνεται αναφορά στη διαχρονικότητα του παιχνιδιού. Τέλος, εκπαιδευτικός και μαθητές-τριες συζητούν για τις ωφέλειες του παιχνιδιού (ψυχαγωγία, ελευθερία βούλησης, ομαδικότητα, κριτική ικανότητα, κ.τ.λ.).

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Ψυχολογική προετοιμασία των παιδιών μέσω οπτικών ερεθισμάτων (εικόνες)
- Διερεύνηση και καταγραφή πρότερων γνώσεων, αντιλήψεων, ιδεών των μαθητών-τριών για τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα

Εκτιμώμενη διάρκεια

45’ λεπτά

Εργαλεία

Προβολή διαφανειών power point

Πηγές

Διαδίκτυο, ebooks

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

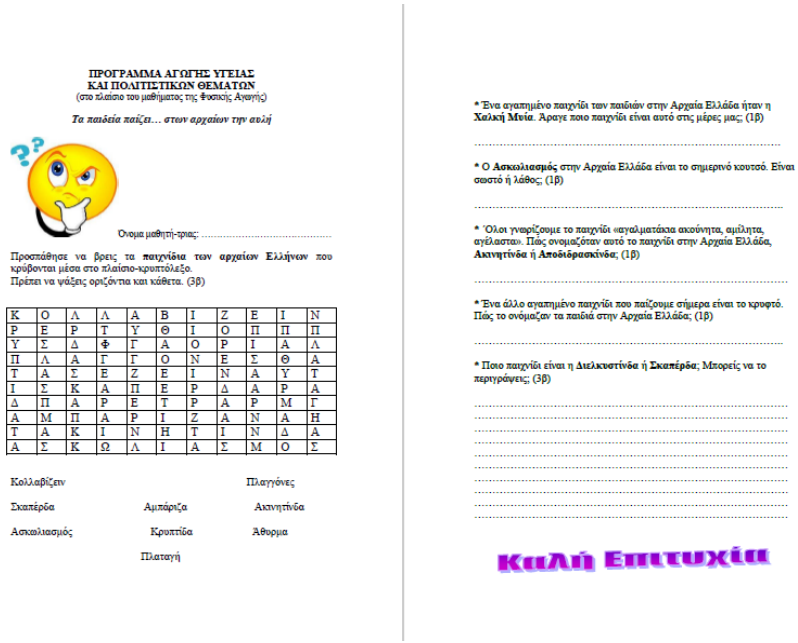
Δραστηριότητα διδασκαλίας (εισαγωγής νέων γνώσεων και δεξιοτήτων)

Το παιχνίδι μέσα από εικόνες / Γνωριμία των παιχνιδιών (β΄ μέρος)

Συνοπτική περιγραφή

Ως συνέχεια της 1ης δραστηριότητας, προβάλλονται (power point) εικόνες παιχνιδιών της αρχαιότητας, αυτή τη φορά με την ονομασία αυτών, καθώς και πληροφορίες για τον τρόπο εκτέλεσής τους. Ακολούθως, για την εμπέδωση των πληροφοριών που δόθηκαν, τα παιδιά καλούνται, μέσω ενός διαδραστικού παιχνιδιού στο power point και διαδραστικών παζλ να βρουν τις ονομασίες των παιχνιδιών. Οι διαφάνειες και τα διαδραστικά παιχνίδια αναρτώνται στην *«η τάξη»,* στο εργαλείο *Πολυμέσα,* για επιπλέον ανατροφοδότηση και εξάσκηση. Επιπρόσθετα, στα Έγγραφα αναρτώνται σε μορφή word Κρυπτόλεξο και ερωτήσεις εμπέδωσης.

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=0ef4dc941c0a



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ
(στο πλαίσιο του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής)

Τα παιδεία παίζα… στων αρχαίων την αυλή

Όνομα μαθητή-τριας: .....

Προσπάθησε να βρεις τα **παιχνίδια** των **αρχαίων Ελλήνων** που κρύβονται μέσα στο πλαίσιο-κρυπτόλεξο.
Πρέπει να ψάξεις οριζόντια και κάθετα. (3β)

Κ	Ο	Λ	Α	Α	Β	Ι	Ζ	Ε	Ι	Ν
Ρ	Ε	Ρ	Τ	Υ	Θ	Ι	Ο	Π	Π	Π
Υ	Σ	Δ	Φ	Γ	Α	Ο	Ρ	Ι	Α	Α
Π	Λ	Α	Γ	Γ	Ο	Ν	Ε	Σ	Θ	Α
Τ	Α	Σ	Ε	Ζ	Ε	Ι	Ν	Α	Υ	Τ
Ι	Σ	Κ	Α	Π	Ε	Ρ	Δ	Α	Ρ	Α
Δ	Π	Α	Ρ	Ε	Τ	Ρ	Α	Ρ	Μ	Γ
Α	Μ	Π	Α	Ρ	Ι	Ζ	Α	Ν	Α	Η
Τ	Α	Κ	Ι	Ν	Η	Τ	Ι	Ν	Δ	Α
Α	Σ	Κ	Ω	Λ	Ι	Α	Σ	Μ	Ο	Σ

Κολλαβίζειν
Πλαγγόνες
Σκαπέρδα
Αμπάριζα
Ακινητίνδα
Ασκωλιασμός
Κρυπτίδα
Άθυρμα
Πλαταγή

* Ένα αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών στην Αρχαία Ελλάδα ήταν η **Χαλκή Μυία**. Αραγε ποιο παιχνίδι είναι αυτό στις μέρες μας; (1β)

.....

* Ο **Ασκωλιασμός** στην Αρχαία Ελλάδα είναι το σημερινό κουτσό. Είναι σωστό ή λάθος; (1β)

.....

* Όλοι γνωρίζουμε το παιχνίδι «αγαλματάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα». Πώς ονομαζόταν αυτό το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα, **Ακινητίνδα** ή **Αποδιδρασκίνδα**; (1β)

.....

* Ένα άλλο αγαπημένο παιχνίδι που παίζουμε σήμερα είναι το κρυφτό. Πώς το ονόμαζαν τα παιδιά στην Αρχαία Ελλάδα; (1β)

.....

* Ποιο παιχνίδι είναι η **Διελκυστίνδα** ή **Σκαπέρδα**; Μπορείς να το περιγράψεις; (3β)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Καλή Επιτυχία

Στο κλείσιμο της δραστηριότητας, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει ποιο παιχνίδι θέλει να παίξει στα επόμενα μαθήματα. Αφού συγκεντρωθούν οι επιλογές των ομάδων, δημιουργείται ένα χρονοδιάγραμμα με τις εβδομάδες, ημέρες και ώρες που θα εκτελεστεί το παιχνίδι της κάθε ομάδας.

Τα παιδία παίζει στων... αρχαίων την αυλή

Γνωστικό αντικείμενο: Φυσική Αγωγή

1η εβδομάδα	Εισαγωγική δραστηριότητα 1η
2η εβδομάδα	Εισαγωγική δραστηριότητα 2η
3η εβδομάδα	Παιχνίδια Α΄ ομάδας
4η εβδομάδα	Παιχνίδια Β΄ ομάδας
5η εβδομάδα	Παιχνίδια Γ΄ ομάδας
6η εβδομάδα	Παιχνίδια Δ΄ ομάδας
7η εβδομάδα	Παιχνίδια Ε΄ ομάδας
8η εβδομάδα	Αξιολογική-Απολογιστική δραστηριότητα 1η
9η εβδομάδα	Αξιολογική-Απολογιστική δραστηριότητα 2η

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να διερευνηθεί και να αναπαραχθεί η νέα γνώση σχετικά με το θέμα επεξεργασίας

Είδος δραστηριότητας

Ομαδοσυνεργατική, διερεύνηση νέων γνώσεων/αντιλήψεων/ιδεών, ενεργή συμμετοχή

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Εισαγωγή νέων γνώσεων, προβληματισμός, συζήτηση, καταγραφή ιδεών, διαδοχική εισαγωγή εντολών για τη σύνταξη του χρονοδιαγράμματος

Εργαλεία

Βιντεοπροβολέας

Πηγές

Για το υλικό - εικόνες, πληροφορίες - που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του power point: Διαδίκτυο, ebooks

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια και σε ομάδες

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 1

ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ ή ΣΚΑΠΕΡΔΑ & ΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ (παιχνίδια Α΄ ομάδας)

Συνοπτική περιγραφή

Το παιχνίδι αυτό ήταν πολύ αγαπητό στα παιδιά. Στη διελκυστίνδα, τα παιδιά στέκονταν σε δύο αντικριστές γραμμές το ένα πίσω από το άλλο, κρατώντας ένα μεγάλο σκοινί. Στο έδαφος, κάτω από το κέντρο του σκοινιού υπήρχε ένα ξύλο για σημάδι. Η μια ομάδα προσπαθούσε να τραβήξει την αντίθετη ομάδα προς το μέρος της και ο πρώτος από την αντίθετη σειρά να πατήσει το ξύλο.

Το παιχνίδι παιζόταν και με δύο μόνο παίχτες. Έστηναν όρθιο ένα ξύλο, που είχε μια τρύπα στη μέση. Περνούσαν από εκεί ένα σκοινί και στην κάθε του άκρη δενόταν ένας παίχτης. Αυτός που θα κατόρθωνε, τραβώντας με δύναμη το σκοινί, να κάνει τον αντίπαλό του να αγγίξει το ξύλο, κέρδιζε το παιχνίδι.

Στη βιωματική εφαρμογή στην αυλή του σχολείου ανάμεσα στις ομάδες ή τα ζευγάρια υπάρχει (αντί του ξύλου) μία γραμμή, η οποία οριοθετείται από δύο κώνους.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ψυχοκινητική έκφραση μαθητών-τριων, αλληλεπίδραση

Είδος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Ομαδοσυνεργατική, σε ζεύγη

Εργαλεία

Σχοινί μεγάλου μήκους, ατομικά σχοινάκια, κώνοι

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 2

Η ΑΚΙΝΗΤΙΝΔΑ & Η ΑΠΟΔΙΔΡΑΣΚΙΝΔΑ ή ΚΡΥΠΤΙΔΑ (παιχνίδια Β΄ ομάδας)

Συνοπτική περιγραφή

Η ακινητίνδα είναι το σημερινό «αγαλματάκια ακούνητα, αγέλαστα κι αμίλητα» ή το «ένα – δύο – τρία – κόκκινο φως».

Ένας παίχτης γίνεται φύλακας/κυνηγός και φωνάζει, με γυρισμένη την πλάτη το σύνθημα.

Οι παίχτες, μόλις δοθεί το σύνθημα, πρέπει να μείνουν ακίνητοι σε όποια στάση βρίσκονται. Εκείνος-η που θα κινηθεί, βγαίνει από το παιχνίδι. Μόλις οι παίχτες φτάσουν σε αυτόν που τα φυλάει, τον χτυπάνε στην πλάτη και τρέχουν. Όποιον-α πιάσει ο φύλακας/κυνηγός αναλαμβάνει αυτός-η τον ρόλο αυτό.

Η αποδιδρασκίνδα είναι το σημερινό μας κρυφτό. Ένας παίχτης έκλεινε τα μάτια του και οι άλλοι έτρεχαν να κρυφτούν σε συγκεκριμένο χρόνο. Ο παίχτης αυτός, όταν άνοιγε τα μάτια του έπρεπε να βρει που κρύβονται οι άλλοι και να προλάβει να φτάσει πρώτος στη θέση του.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Η συνεργατική μάθηση, η ενεργητική συμμετοχή, η επικοινωνία μεταξύ παιδιών. Μέσω των αυθεντικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές-τριες ενσωματώνουν πολλαπλές κινητικές αναπαραστάσεις.

Είδος δραστηριότητας

Ομαδοσυνεργατική, διερεύνηση νέων γνώσεων/αντιλήψεων/ιδεών, ενεργή συμμετοχή

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συνεργατική, ενεργητική

Εργαλεία

Αύλειος χώρος

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 3

Η ΧΑΛΚΗ ΜΥΙΑ & ΤΟ ΚΟΛΛΑΒΙΖΕΙΝ (παιχνίδια Γ΄ ομάδας)

Συνοπτική περιγραφή

Ένα αγαπημένο ομαδικό παιχνίδι ήταν η **χαλκή μυία**, που είναι η σημερινή μας τυφλόμυγα. Έδεναν με ένα μαντίλι τα μάτια ενός παιδιού που φώναζε: «πάω να κυνηγήσω την χαλκή μυία». Οι άλλοι του απαντούσαν: «θα την κυνηγήσεις, αλλά δεν θα την πιάσεις» και τον χτυπούσαν απαλά στην πλάτη με ραβδάκια (χρησιμοποιούμε τις παλάμες). Ο παίχτης με τα μάτια κλειστά προσπαθούσε να πιάσει ένα από τα άλλα παιδιά. Όταν τα κατάφερνε, έπαιρνε το άλλο παιδί τη θέση του.

Το **κολλαβίζειν** ή κολλαβισμός ήταν το γνωστό σε εμάς μπιζ. Πρώτα τα παιδιά έβαζαν κλήρο να δουν ποιος θα κλείσει τα μάτια. Το παιδί αυτό στεκόταν σκυφτό κι έβαζε το δεξί του χέρι στην αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα πάνω. Με το αριστερό του χέρι κρατούσε τα μάτια του κλειστά. Ένα από τα άλλα παιδιά, που στέκονταν πίσω του, το χτυπούσε στη μασχάλη κι έπειτα όλα μαζί χοροπηδούσαν και στριφογύριζαν το δάχτυλο, φωνάζοντας «ζζζζζζζζζζ», όπως κάνει η μέλισσα. Το παιδί έπρεπε να μαντέψει ποιος το είχε χτυπήσει. Αν δεν τα κατάφερνε, καθόταν πάλι να το χτυπήσουν.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ψυχοκινητική έκφραση μαθητών-τριων, αλληλεπίδραση

Είδος δραστηριότητας

Ομαδοσυνεργατική

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Εργαλεία

Αύλειος χώρος

Δραστηριότητα 6

Τίτλος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 4

Ο ΑΣΚΩΛΙΑΣΜΟΣ (παιχνίδια Δ΄ ομάδας)

Συνοπτική περιγραφή

Ο ασκωλιασμός είναι το σημερινό κουτσό.

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν με διάφορους τρόπους:

(α) Ποιος θα φτάσει μακρύτερα, πηδώντας στο ένα πόδι.

(β) Ένας παίχτης κυνηγάει τους άλλους, που τρέχουν στο ένα πόδι.

(γ) Μετρούν ποιος θα κάνει τα περισσότερα πηδήματα στο ένα πόδι.

Κάθε ομάδα επιλέγει με ποιον τρόπο (α, β, γ) θα ξεκινήσει να παίζει τον ασκωλιασμό. Για κάθε τρόπο

αφιερώνεται 10΄ - 12΄ χρόνος.

Κάθε ομάδα περνά και από τους τρεις σταθμούς-τρόπους.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας του παιχνιδιού, τα παιδιά να μπορούν να βρουν έναν χώρο για ελεύθερη έκφραση και συμπεριφορά, για έκφραση συναισθημάτων, παρορμήσεων και εσωτερικών αναγκών.

Είδος δραστηριότητας

Ομαδοσυνεργατική

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Εργαλεία

Αύλειος χώρος, κιμωλίες, μονωτική ταινία ή χαρτοταινία

Δραστηριότητα 7

Τίτλος δραστηριότητας

(α΄μέρος)

Τίτλος δραστηριότητας

Κατασκευή χαρτόμπαλων

(β΄μέρος)

Τίτλος δραστηριότητας

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 5

Η ΣΦΑΙΡΑ (παιχνίδια Ε΄ ομάδας)

Συνοπτική περιγραφή

(α΄μέρος)

Κατασκευή χαρτόμπαλων

Ενώ στην αρχαία Ελλάδα, οι μπάλες ήταν φτιαγμένες από πολύχρωμα κομμάτια ύφασμα ραμμένα μεταξύ τους και παραγεμισμένες με αλογότριχες ή άμμο, στο παρόν σενάριο οι μπάλες θα είναι από χαρτί. Έτσι λοιπόν, στην αίθουσα διδασκαλίας, κάθε ομάδα εμπλέκεται ενεργά στην κατασκευή μπαλών από χαρτί, τις οποίες θα χρησιμοποιήσουν στην κινητική εφαρμογή του παιχνιδιού έξω στην αυλή. Κατασκευάζονται χαρτόμπαλες διαφορετικών μεγεθών. Ανάλογα με το μέγεθος της μπάλας, κόβονται φύλλα εφημερίδας και τσαλακώνονται σε σφαιρική μορφή. Ακολούθως, η μπάλα τυλίγεται με διαφανή μεμβράνη για την σταθεροποίηση του υλικού.

Η κατασκευή αθλητικών οργάνων από τα ίδια τα παιδιά προσδίδει επιπρόσθετα κίνητρα για δημιουργική έκφραση.

(β΄μέρος)

Βιωματική-Κινητική εφαρμογή των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών 5

Η ΣΦΑΙΡΑ (παιχνίδια Ε΄ ομάδας)

Στην αρχαία Ελλάδα υπήρχαν διάφορα παιχνίδια με μπάλες:

(α) Τα μικρότερα παιδιά έβαζαν στόχο το στόμιο ενός αγγείου.

(β) Τα μεγαλύτερα παιδιά έβαζαν για στόχο δύο ξύλα και η μπάλα έπρεπε να περάσει ανάμεσά τους.

(γ) Σε ένα άλλο παιχνίδι (το κερητίζειν) οι παίχτες έσπρωχναν μια μικρή δερμάτινη μπαλίτσα με μπαστούνια, που θυμίζουν πολύ τα μπαστούνια του χόκεϊ.

Για τον α΄ τρόπο, χρησιμοποιούνται κορύνες ρυθμικής, οι οποίες στήνονται πάνω σε ένα θρανίο και σε απόσταση 2 μέτρων από την ομάδα. Ένα-ένα παιδί, στοχεύει με την αυτοσχέδια χαρτόμπαλα τις κορύνες.

Για τον β΄ τρόπο, χρησιμοποιούμε στεφάνια ρυθμικής, τα οποία εφαρμόζουμε στις κορυφές των κώνων και τα τοποθετούμε πάνω σ' ένα θρανίο. Ένα-ένα παιδί, προσπαθεί, πετώντας την μπάλα με το ένα χέρι να την περάσει μέσα από τα στεφάνια.

Για τον γ΄ τρόπο, οι μαθητές-τριες χρησιμοποιούν ρακέτες αντισφαίρισης (οι οποίες στην κορυφή της κεφαλής τους έχουν ενισχυθεί με χαρτοταινία για την προστασία τους από τη φθορά). Το παιχνίδι παίζεται με διαχωρισμό της ομάδας σε έναν τερματοφύλακα και δύο παίχτες/ανά ομάδα.

Κάθε ομάδα επιλέγει με ποιον τρόπο (α, β, γ) θα ξεκινήσει να παίζει την σφαίρα. Για κάθε τρόπο αφιερώνεται 10΄- 12΄ χρόνος. Κάθε ομάδα περνά και από τους τρεις σταθμούς-τρόπους.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ψυχοκινητική έκφραση, κιναισθητική αντίληψη, βελτίωση ριπτικής ικανότητας

Είδος δραστηριότητας

Ομαδοσυνεργατική

Εκτιμώμενη διάρκεια

45΄

Εργαλεία

Αίθουσα διδασκαλίας, εφημερίδες, διαφανής μεμβράνη (για την κατασκευή των χαρτόμπαλων).

Αύλειος χώρος, στεφάνια-σκοινάκια-κορίνες ρυθμικής, θρανία, ρακέτες αντισφαίρισης, κώνοι, κιμωλία (για την κινητική εφαρμογή)

Δραστηριότητα 8

Τίτλος δραστηριότητας

Αξιολογική-Απολογιστική δραστηριότητα 1η

Δημιουργία αναμνηστικού κολάζ φωτογραφιών, διαφόρων παζλ, power point και βίντεο με τις στιγμές του προγράμματος

Συνοπτική περιγραφή

Ο/Η εκπαιδευτικός Φ.Α., κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων αποτυπώνει φωτογραφικά τις στιγμές και

δημιουργείται, στο τέλος των δραστηριοτήτων, με τη βοήθεια των ομάδων, ένα φωτογραφικό κολάζ, διάφορα παζλ και ένα power point ως αρχείο. Επιπρόσθετα, το power point αρχείο αποθηκεύεται και ως βίντεο-ταινία. Γίνεται προβολή στην ολομέλεια και αναρτάται στην ηλεκτρονική τάξη.

https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=11000e2e3ab3

Εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής με προβολικό πίνακα

Δραστηριότητα 9

Τίτλος δραστηριότητας

Αξιολογική-Απολογιστική δραστηριότητα 2η

Συνοπτική περιγραφή

Η αποτίμηση της μαθησιακής εμπειρίας και της συνεργασίας των ομάδων από τους ίδιους τους μαθητές πραγματοποιείται δια ζώσης με τη συμπλήρωση φύλλων εργασίας και ασύγχρονα εξ αποστάσεως, μέσω της φόρμας google.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Με την αξιολογική-απολογιστική δραστηριότητα παρέχονται πληροφορίες σχετικά με το επίπεδο αφομοίωσης των γνωστικών αντικειμένων του μαθήματος-προγράμματος. Συνακόλουθα, δρα ανατροφοδοτικά για τον/την εκπαιδευτικό Φ.Α., ώστε να μπορεί να επαναλάβει, να διορθώσει, να βελτιώσει τόσο το περιεχόμενο όσο και τις μεθόδους διδασκαλίας και γενικότερα να μπορεί να επέμβει στις διδακτικές του προσεγγίσεις.

Εργαλεία

Η/Υ

Εναλλακτικό σχέδιο δράσης

Προσαρμογή για Εξ αποστάσεως διδασκαλία: Σύγχρονη: Webex (χρήση του διαμοιρασμού της οθόνης, chat, Breakout Sessions) Ασύγχρονη: πλατφόρμα 'η-τάξη' /eclass (Ανακοινώσεις, Μηνύματα, Έγγραφα, Πολυμέσα, Συνδέσεις διαδικτύου)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Η αποτίμηση της μαθησιακής εμπειρίας και της συνεργασίας των ομάδων από τους ίδιους τους μαθητές πραγματοποιείται δια ζώσης με τη συμπλήρωση φύλλων εργασίας και ασύγχρονα εξ αποστάσεως, μέσω της φόρμας google.

Είδος αξιολόγησης

Μέσω της φόρμας google και φύλλων εργασίας γίνεται η Τελική / Αθροιστική / Αναστοχαστική αξιολόγηση όσον αφορά στην επίτευξη των στόχων του σεναρίου και τη διαδικασία υλοποίησής του

Εργαλείο/α αξιολόγησης

Φόρμα google και φύλλο εργασίας

Αντίκτυπος

Το σενάριο δημιούργησε συναισθήματα χαράς και έντονης δημιουργικής διάθεσης με αποτέλεσμα τη δημιουργία αναμνηστικού λευκώματος φωτογραφιών και αναμνηστικού βίντεο.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Επεκτασιμότητα

Το σενάριο επεκτάθηκε προκειμένου να εφαρμοστεί σε ένα διαθεματικό πλαίσιο σε ώρες μαθημάτων των τομέων Αγωγής Υγείας, Πολιτιστικών Θεμάτων (προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων), Πληροφορικής.

Το σενάριο βασίζεται στο template «Γενικό Template εκπαιδευτικών σεναρίων (Generic Learning Scenario Template)».