

Δημιουργός: Χατζηπαναγιώτου Ευστράτιος

1. Τίτλος

Βάλτε την μπάλα



στο καλάθι

2. Εμπλεκόμενο/α Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α

Φυσική Αγωγή, ΤΠΕ.

3. Προαπαιτούμενες γνώσεις και προϋπάρχουσες αντιλήψεις

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 εγγραμματισμού. 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 πρότερες γνώσεις τους πάνω στο διδακτικό αντικείμενο και οι παγιωμένες αντιλήψεις και στερεότυπά τους περί των εννοιών συνεργασία, αλληλοβοήθεια, αποδοχή του διαφορετικού, καθίστανται η αφορμή της δημιουργίας του παρόντος διδακτικού σεναρίου.

4. Τάξη στην οποία απευθύνεται

Εκπαιδευτική βαθμίδα: Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση.

Το διδακτικό σενάριο απευθύνεται στην Στ΄ Τάξη (17 μαθητές) ενώ μπορεί να πραγματοποιηθεί και στην Ε΄ Τάξη.

5. Σκοπός

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.



6. Μαθησιακοί στόχοι

Είναι απόλυτα εναρμονισμένοι με τα ΑΠΣ και ΔΕΠΣ της Φυσικής αγωγής και ειδικότερα στο μάθημα της καλαθοσφαίρισης για την ΣΤ΄ Τάξη

1. Ψυχοκινητικός τομέας:

- α) Να καλλιεργήσουν οι μαθητές με παιγνιώδη τρόπο τις ιδιαίτερες δεξιότητες που απαιτεί η καλαθοσφαίριση.
- β) Να αναπτύξουν τις φυσικές τους ικανότητες μέσα από παιχνίδια και να προάγουν την υγεία και την ευεξία τους.

2. Συναισθηματικός τομέας:

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

3. Γνωστικός τομέας:

- α) Να γνωρίσουν στοιχεία της ιστορίας της καλαθοσφαίρισης.
- β) Να γνωρίσουν την αξία της προσπάθειας και της συμμετοχής.
- γ) Να γνωρίσουν τη σημασία του δίκαιου αγώνα
- δ) Να γνωρίσουν τους βασικούς κανονισμούς της καλαθοσφαίρισης

4. Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- α) 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.
- β) 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.



7. Διάρκεια:

Δύο (2) Διδακτικές ώρες

8. Υλικοτεχνική Υποδομή

Η διδασκαλία θα πραγματοποιηθεί με σύγχρονη εξ' αποστάσεως διδασκαλία μέσω της πλατφόρμας WebEx. Οι μαθητές θα πρέπει να διαθέτουν σταθερό ή φορητό ηλεκτρονικό υπολογιστή, ή tablet, ή κινητό τηλέφωνο (smartphone) και να είναι εφοδιασμένοι με μικρόφωνο και κάμερα. Είναι απαραίτητη η σύνδεση στο διαδίκτυο και η εγκατάσταση εφαρμογών όπως επεξεργαστής κειμένου, και φυλλομετρητή (browser). Ακόμη θα πρέπει επίσης οι μαθητές να έχουν εγκαταστήσει την εφαρμογή *kotinos.exe* και να πειραματιστούν με τις λειτουργίες της. Κρίνεται απαραίτητο οι μαθητές ή γονείς- κηδεμόνες τους να διαθέτουν λογαριασμό στη Google για να συντομευτούν οι διαδικασίες προσπέλασης και εισόδου σε διάφορες εφαρμογές.

9. Συνοπτική περιγραφή

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), και ο χρονικός προσδιορισμός της παρέμβασης (μέρες, ώρες). 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 για την



κατασκευή της συνεργατικής αφίσας, του παιχνιδιού «ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος», αλλά και του Multiple choice Quiz, ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίζει πιθανά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν.

Διδακτική μέθοδος

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 με την τεχνική της καθοδηγούμενης ανακάλυψης με την αξιοποίηση 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).

Οργάνωση της τάξης

Οι μαθητές αρχικά εργάζονται ατομικά εξερευνώντας πηγές σχετικές με τους κανονισμούς της καλαθοσφαίρισης και παρακολουθώντας συναφή με το διδακτικό αντικείμενο βίντεο. Στις υπόλοιπες φάσεις καταρτίζονται τέσσερις ομάδες αποτελούμενες η κάθε μία από τέσσερις μαθητές εκτός από μία ομάδα που θα είναι από πέντε. Ο τρόπος καταμερισμού των μαθητών στις ομάδες ακολουθεί τους κανόνες της ανομοιογένειας των χαρακτηριστικών τους (φύλο, γνώσεις, κοινωνικές δεξιότητες) και τεχνολογικού τους εγγραματισμού.



Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

- Με την ενδεδειγμένη χρήση των ΤΠΕ:
- Επιταχύνεται και εντατικοποιείται η κατανόηση του θεωρητικού πλαισίου ώστε να υπάρχει περισσότερος χρόνος για πρακτική εφαρμογή.
- Οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση, έχοντας την ευκαιρία να ανακαλύπτουν τη γνώση, να την αφομοιώνουν και να κατανοήσουν
- Οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση, με εύκολο, γρήγορο, διασκεδαστικό και συνεργατικό τρόπο, από την αναζήτηση σχετικών πηγών στο διαδίκτυο και παρακολουθώντας βίντεο σχετικά με την διατροφή, τη φυσική δραστηριότητα και την υγεία.

Δραστηριότητες/ Φάσεις Διδασκαλίας

1η διδακτική ώρα:

- ✚ Αφού αντιμετωπιστούν τα πιθανά προβλήματα συνδεσιμότητας, ο εκπαιδευτικός αναφέρει σε αδρές γραμμές τη δομή του μαθήματος και στη συνέχεια παρουσιάζει ένα ολιγόλεπτο βίντεο. Πρωταρχικός στόχος αυτού, είναι η ενεργοποίηση της θετικής διάθεσης των μαθητών απέναντι σε αυτή τη μορφή διδασκαλίας, λόγω του ότι δεν τους είναι και τόσο οικεία (σύγχρονη εξ' αποστάσεως). <https://www.youtube.com/watch?v=t-yMrRWYdS0> (8 λεπτά)
- ✚ Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός αναλύει στους μαθητές τη διαδικασία εγκατάστασης της εφαρμογής kotinos.exe για όσους δεν την είχαν ήδη πραγματοποιήσει. και επεξηγεί τις βασικές λειτουργίες της. Οι μαθητές εργαζόμενοι ατομικά θα μελετήσουν τις πληροφορίες που τους παρέχει η εφαρμογή (ιστορικά, κανονισμοί, τεχνική κτλ) και κατόπιν θα συζητηθούν τα βασικότερα στοιχεία του αθλήματος στην ολομέλεια της τάξης. (15 λεπτά)
- ✚ Ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να απαντήσουν στις ερωτήσεις του Quiz που υπάρχει στην εφαρμογή kotinos.exe (5 λεπτά)
- ✚ Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το πλάνο για την πραγματοποίηση του τουρνουά καλαθοσφαίρισης που είχε συναποφασιστεί σε προηγούμενο χρονικό διάστημα το οποίο θα διεξαχθεί εντός του σχολείου, με τη



συμμετοχή όμορων σχολείων. Κατόπιν γίνεται ο επιμερισμός των μαθητών σε τέσσερις ομάδες των τεσσάρων, πλην μιας ομάδας που θα αποτελείται από πέντε και ο εκπαιδευτικός τους ζητάει να ανακαλύψουν και να απελευθερώσουν τις γραφιστικές τους ικανότητες, έτσι ώστε να δημιουργήσουν την αφίσα της διοργάνωσης. Οι ομάδες που θα δημιουργηθούν είναι «Οι καλαθοσφαιριστές» «Οι Προπονητές», «Οι Διαιτητές», «Οι Παράγοντες». Η κάθε ομάδα θα κατασκευάσει τη δική της συνεργατική αφίσα μέσω της ιστοσελίδας <https://www.postermywall.com/>, αφού πρώτα ολοκληρώσουν τις απαιτούμενες προϋποθέσεις που θέτει η σελίδα (εγγραφή). Αφήνεται επαρκής χρόνος στους μαθητές και κατόπιν παρουσιάζονται οι παραγόμενες αφίσες στην ολομέλεια της τάξης. Η παρουσίαση γίνεται από ένα μαθητή από κάθε ομάδα και αποφασίζει η ολομέλεια ποια αφίσα θεωρείται πληρέστερη. Εφόσον χρειαστεί, θα γίνουν ομαδοσυνεργατικά κάποιες μικροδιορθώσεις και συμπληρώσεις και θα αναλάβει η ομάδα που την δημιούργησε να την εκτυπώσει σε έγχρωμο χαρτί A3 σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό της πληροφορικής σε μεταγενέστερο χρόνο. (15 λεπτά)

- ✚ Στο τέλος, ανακεφαλαιώνει ο εκπαιδευτικός τα σημαντικότερα στοιχεία που διδάχτηκαν και ζητάει από τις ομάδες των μαθητών, να συντάξουν από δέκα 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 λεπτά)

2η διδακτική ώρα:

- ✚ Στην αρχή της διδακτικής ώρας ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει βίντεο με το οποίο επιχειρείται να γίνει κατανοητό, ότι η καλαθοσφαίριση δεν είναι απλά ένα προϊόν τηλεθέασης το οποίο αφορά μόνο τους ενήλικες, αλλά ταυτόχρονα μπορεί να καταστεί ισχυρό κίνητρο για την ενεργή συμμετοχή και εμπλοκή



παιδιών από την πολύ μικρή τους ηλικία. [3 year old basketball player prodigy Carter Suchowesky](#) (5 λεπτά)

- ✚ Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το παιχνίδι «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 συνέταξαν και να τις κατατάξουν από την ευκολότερη στην δυσκολότερη. [Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος \(Καλαθοσφαίριση\)](#) (10 λεπτά)
- ✚ 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) (15 λεπτά)
- ✚ Κατόπιν η κάθε ομάδα παίζει το παιχνίδι που έχει δημιουργήσει η επόμενη ομάδα σε κυκλική κίνηση (1→2,2→3,3→4,4→1). (10 λεπτά)
- ✚ Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρέχει στους μαθητές το σύνδεσμο από ένα Multiple choice Quiz που είχε δημιουργήσει εκ των προτέρων και αφορά τα διδαχθέντα στοιχεία της καλαθοσφαίρισης και τους παροτρύνει να το επιλύσουν. <https://learningapps.org/display?v=prj9jh29a20> (5 λεπτά)

10. Αξιολόγηση του μαθήματος

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του μαθήματος <https://forms.gle/zXQ8aeHuD4rXv3rF8>. Θα μπορέσει με την επεξεργασία των δεδομένων που θα γίνει από τα υπολογιστικά φύλλα να διαπιστωθεί η επίτευξη των στόχων, η εμπέδωση της γνώσης καθώς και η επίτευξη αυτών εξαιτίας της μεθοδολογίας της μαθησιακής διαδικασίας.



11. Φύλλο/α εργασίας

- [Καλαθοσφαιριστές](#)
- [Προπονητές](#)
- [Διαιτητές](#)
- [Παράγοντες](#)
- [Οδηγίες για την κατασκευή αφίσας](#)
- [Οδηγίες για το παιχνίδι "ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος"](#)
- [Οδηγίες για την εφαρμογή "κότινος"](#)

12. 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-G100/791/5166,23655/>
- Εκπαιδευτικό λογισμικό «κότινος»:
<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-aggregatedcontent-8531-312>
- Δημιουργία συνεργατικής αφίσας :<https://www.postermywall.com/>
- Δημιουργείστε 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_7lk1hBVvs0/view
- Εκπαιδευτικές εφαρμογές: <https://learningapps.org/>

13. Προαιρετικά επιπρόσθετα στοιχεία

[αναφέρονται στοιχεία που θα ήταν χρήσιμα για την οργάνωση της διδασκαλίας ή συμπεράσματα και προτάσεις βελτίωσης μετά από την εφαρμογή του σεναρίου]



10. Επεκτάσεις

- Θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη η επέκταση του μαθήματος για άλλες δύο ώρες στο γήπεδο της καλαθοσφαίρισης, όπου θα αναπτύσσονταν οι φυσικές ικανότητες των μαθητών ενώ ταυτόχρονα θα εξασκούσαν 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 της καλαθοσφαίρισης 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 της καλαθοσφαίρισης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και να χρησιμοποιηθεί και σε άλλα αθλήματα.

