

Τίτλος	<p>Τρέχοντας ...2500 χρόνια</p> <p>ή ... πώς οι μαθητές γίνονται «Δρομείς» μέσα από ένα animation!</p> <p><i>«Όπως το νερό είναι το πολυτιμότερο από τα στοιχεία, και όπως ο χρυσός προβάλλει σαν το πιο ακριβό ανάμεσα σε όλα τα αγαθά, και όπως, τέλος, ο ήλιος φωτοβολεί περισσότερο από κάθε άλλο άστρο, έτσι και η Ολυμπία λάμπει σκιάζοντας κάθε άλλον αγώνα»</i></p> <p>Πίνδαρος - 1^η Ολυμπιακή Ωδή</p>
--------	---

Γενικές πληροφορίες

Συγγραφείς	Φυντανίδου Τριανταφυλλιά Πλαταρά Ζαφειρία
Σύντομη περιγραφή/ Κύρια ιδέα	Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται οι μαθητές να μάθουν την ιστορία των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, να εκτιμήσουν τον αθλητισμό ως φορέα αξιών και να γνωρίσουν την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων. Η πρόταση εστιάζει στην ενεργητική εμπλοκή του μαθητή στη διαδικασία πρόσκτησης της γνώσης. Οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν συνεργατικά την ιστορία των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων, την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων και να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν δημιουργώντας ένα animation.
Γενικοί Μαθησιακοί Στόχοι Σεναρίου	<p><u>Οι μαθητές/τριες :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίσουν την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων • Να κατανοήσουν το διττό ρόλο του αθλητισμού, ως κινητική δραστηριότητα και ως φορέα αξιών και αρετών (Ολυμπιακή ιδέα) • Να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων • Να ασκήσουν την παρατηρητικότητα και τη δημιουργικότητα, «ζωντανεύοντας» αρχαία αγγελία που απεικονίζουν αθλητές μέσα από τη δημιουργία video/animation • Να αναπτύξουν συνεργατικές δεξιότητες μέσα από δραστηριότητες ομαδικές • Να αναζητούν, εντοπίζουν, επιλέγουν και να αξιοποιούν ποικίλους σημειωτικούς πόρους • Να αξιοποιούν τις γνώσεις τους για την οικοδόμηση της νέας γνώσης • Να αποκτήσουν θετική στάση για το μάθημα της Φυσικής Αγωγής • Να αξιοποιήσουν ψηφιακά εργαλεία (π.χ. ...animation) • Να μάθουν να αξιολογούν και να αξιολογούνται <p><u>Με το τέλος αυτής της ενότητας οι μαθητές/τριες αναμένεται:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν τον αθλητισμό ως φορέα αξιών • Να υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στην άσκηση • Να βελτιώσουν την παρατηρητικότητά τους και να καλλιεργήσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη • Να γνωρίσουν την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων και να μπορούν να την εφαρμόζουν

Μαθησιακό Πλαίσιο

Γλώσσα	Το σενάριο είναι ένα σύντομο project, που χρησιμοποιεί: διαδίκτυο, βίντεο, 3D animation, λογισμικά και ελεύθερες εφαρμογές, εικόνες, ήχο, κείμενα, Βιβλίο μαθήματος, on-line παιχνίδια, σταυρόλεξο, φύλλα εργασίας, PowerPoint, video/animation
Τάξη & Ηλικία	Απευθύνεται σε μαθητές Β' Γυμνασίου του Καλλιτεχνικού Γυμνασίου Γέρακα

Ειδικές Ανάγκες	Οι δραστηριότητες είναι ομαδικές και χρησιμοποιούν πληθώρα εργαλείων (ακουστικών, οπτικών, παιχνιδιών, κουίζ ...) διευκολύνοντας τη συμμετοχή μαθητών με ειδικές ανάγκες
Γνωστική Περιοχή	Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές: <ul style="list-style-type: none"> • Φυσική Αγωγή • ΤΠΕ • Φυσική • Πληροφορική • Ιστορία • Εικαστικά • Κινηματογράφος • Μουσική • Γλώσσα • Αγγλικά
Λέξεις- κλειδιά Θέματος	Αθλητής, Ολυμπιακοί Αγώνες, Ολυμπιακή Ιδέα, αρχαία αγγεία, δρομείς, τεχνική δρομικών αγωνισμάτων, animation
Προαπαιτούμενα	Αίθουσα Υπολογιστών, διαδραστικός πίνακας, σύνδεση στο διαδίκτυο, εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση Η/Υ και γνώση βασικών τεχνικών animation (σε αντίθετη περίπτωση θα απαιτηθεί περισσότερος χρόνος για να δοθούν οδηγίες και για εξοικείωση με την τεχνική του animation)
Δυσκολία	Μέτρια
Μαθησιακό Περιβάλλον	Το μαθησιακό περιβάλλον είναι: <ul style="list-style-type: none"> • Βασισμένο σε ήχο (audio-based) • Χρήση υπολογιστών (Computer-based) • Βασισμένο στην εργασία (Work-based) • Ταινία (Video)
Διάρκεια	Χρόνος που απαιτείται συνολικά από το σενάριο: 3 διδακτικές ώρες στη σχολική τάξη, 1 μήνας εργασίας (ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί την πορεία, διευκολύνει, δίνει οδηγίες χρησιμοποιώντας εργαλεία σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας) και 1 ώρα για την τελική παρουσίαση και αξιολόγηση
Διδακτική προσέγγιση	Το σενάριο ακολουθεί: <ul style="list-style-type: none"> • Την ολιστική προσέγγιση της γνώσης • Το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο σύμφωνα με τις κοινωνιογνωστικές θεωρίες μάθησης • Βασίζεται στη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση • Στοχεύει στην ενεργητική μάθηση • Χρησιμοποιεί τη μέθοδο επίλυσης προβλήματος
Στρατηγική αξιολόγησης	Τα μαθησιακά αποτελέσματα αξιολογούνται με <ul style="list-style-type: none"> • Διαγνωστική αξιολόγηση, μέσα από κουίζ, σταυρόλεξο, φύλλα εργασίας • Ρουμπρίκες αυτο-αξιολόγησης και αξιολόγησης της ομάδας • Τελική αξιολόγηση μέσα την παραγωγή του τελικού προϊόντος σε μορφή animation

Φάση Α – 1^η Διδακτική ώρα

Τίτλος	Ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων
Σύντομη περιγραφή	<p>Οι μαθητές χωρισμένοι σε μικρές ομάδες, ανακαλύπτουν την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων μέσα από εικόνες, βίντεο και το βιβλίο μαθητή Φυσικής Αγωγής του Γυμνασίου. Αξιολογούν τις αποκτηθείσες γνώσεις λύνοντας ανά ομάδα σταυρόλεξο (φτιαγμένο από τον εκπαιδευτικό με την εφαρμογή jcross Hotpotatoes), συνεργάζονται για να συμπληρώσουν φύλλο εργασίας/ερωτήσεις, και παίζουν ομαδικά ηλεκτρονικό παιχνίδι (που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός με την εφαρμογή classtools)</p> <p>Για τη φάση αυτή απαιτείται:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αίθουσα υπολογιστών (1 υπολογιστής για κάθε ομάδα) • Διαδραστικός πίνακας • Βιβλίο μαθητή Φυσικής Αγωγής Γυμνασίου • Λογισμικά/εφαρμογές (classtools.net, jcross Hotpotatoes, bubble.us/mindmap, tagul.com)

Δραστηριότητα 1

Τίτλος	Χωρισμός σε ομάδες – Εισαγωγή στο θέμα (πρότερες γνώσεις)
Περιγραφή	<p>Η δραστηριότητα αυτή στοχεύει στην δημιουργία ομάδων και στην εισαγωγή στο θέμα. Ο καθηγητής έχει ετοιμάσει κάρτες-παζλ (εικόνες που τις έχει κόψει στα 4 ή με ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας παζλ) με αναπαραστάσεις αρχαίων αγγείων σχετικές με αθλητικούς αγώνες. Μοιράζονται τυχαία οι κάρτες στους μαθητές και τους ζητείται να ενώσουν τα κομμάτια του παζλ. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούνται ομάδες των 4 μαθητών (βλ. Παράρτημα 1)</p> <p>Καλούνται να κάνουν υποθέσεις σχετικά με το περιεχόμενο της εικόνας, να δημιουργήσουν ομαδικά μια φανταστική ιστορία και να την παρουσιάσουν στην τάξη/ ολομέλεια.</p>
Πόροι	Κάρτες – παζλ (από φωτογραφίες αρχαίων αγγείων)
Διάρκεια	10 λεπτά

Δραστηριότητα 2

Τίτλος	Αρχαίοι Ολυμπιακοί αγώνες
Περιγραφή	<p>Στο διαδραστικό πίνακα, οι μαθητές παρακολουθούν επιλεγμένα αποσπάσματα (0'-1:25', 2:45-5:30, 6:00-7:25) από το παρακάτω βίντεο (συνολικής διάρκειας περίπου 5'). Ζητάμε από τις ομάδες κατά τη διάρκεια προβολής του βίντεο, να εντοπίσουν λέξεις- κλειδιά που χαρακτηρίζουν τους αρχαίους αγώνες και να τις καταγράψουν.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zQQrOtCFWo0</p> <p>με τίτλο: «ΜΙΑ ΑΡΧΑΙΑ ΟΛΥΜΠΙΑΚΙ ΔΙΟΡΓΑΝΟΣΙ»</p>
Ειδικό Μαθησιακό Στόχο Δραστηριότητας	Οι μαθητές/τριες : Να γνωρίσουν όρους σχετικούς με τους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες

λληλεπίδραση & ρόλοι	Ανά ομάδες Ρόλος του εκπαιδευτικού: συντονιστικός
Εργαλεία / Πόροι	Διαδραστικός Πίνακας
Διάρκεια	7 λεπτά
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Αξιολόγηση ανά ομάδα. Οι μαθητές λύνουν ένα σταυρόλεξο με την εφαρμογή jcross Hotpotatoes, που δημιουργήθηκε από τον εκπαιδευτικό για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα https://www.dropbox.com/s/k26l22ap6453s4e/cross_olympic_games.htm?dl=0 (βλ. Παράρτημα 2)

Δραστηριότητα 3

Τίτλος	Δώστε ένα τίτλο στην εικόνα
Περιγραφή	Οι μαθητές παρατηρούν την εικόνα παζλ της ομάδας τους και τη ταιριάζουν με έναν από τους όρους του σταυρόλεξου (που έχουν ήδη λύσει).
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	<u>Οι μαθητές/τριες :</u> Συσχετίζουν έννοιες/ όρους με εικόνες
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Συνεργατική ομάδα Ρόλος του εκπαιδευτικού: συντονιστικός
Διάρκεια	3 λεπτά

Δραστηριότητα 4

Τίτλος	Ιστορία των αρχαίων ολυμπιακών αγώνων
Περιγραφή	Οι μαθητές καλούνται να μελετήσουν με την ομάδα τους, από το βιβλίο του μαθητή «Φυσική Αγωγή» Α', Β', Γ' Γυμνασίου το Κεφάλαιο 1, με τίτλο «Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες», σελ.13-15. http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A106/377/2516,9717/ Το συγκεκριμένο κεφάλαιο είναι χωρισμένο σε μικρότερες θεματικές ενότητες και το κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει να μελετήσει διαφορετική ενότητα. Δίνεται φύλλο εργασίας προς συμπλήρωση. Οι μαθητές της κάθε ομάδας συνεργάζονται και συμπληρώνουν τα πεδία του πίνακα. (βλ. Παράρτημα 3)
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	<u>Οι μαθητές/τριες :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Εντοπίζουν ✓ Θυμούνται ✓ Ορίζουν
Αλληλεπίδραση &	Συνεργατική ομάδα

ρόλοι	Ο ρόλος του εκπαιδευτικού, διευκολυντικός, συντονιστικός
Πόροι	<ul style="list-style-type: none"> • Φύλλο εργασίας • Η/Υ • Διαδίκτυο • Διαδικτυακή εφαρμογή • Σχολικό εγχειρίδιο ή http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A106/377/2516,9717/ http://www.classtools.net/mob/quiz_90/_aTw8e.htm
Διάρκεια	25 λεπτά
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	<p>Παίζουν ένα ψηφιακό παιχνίδι, φτιαγμένο με τη διαδικτυακή εφαρμογή classtools.net, ειδικά σχεδιασμένο από τον εκπαιδευτικό</p> <p>http://www.classtools.net/mob/quiz_90/_aTw8e.htm</p>

Φάση Β

Τίτλος	Το πνεύμα των Ολυμπιακών Αγώνων – Τρόπος ζωής
Σύντομη περιγραφή	<p>Οι μαθητές βλέπουν ένα σύντομο βίντεο από την επίσημη ιστοσελίδα της ΔΟΑ με στόχο να συνδέσουν τον αθλητισμό με την έννοια του Ολυμπισμού.</p> <p>Ακολουθεί ιδεοθύελλα για να ανιχνεύσουμε τις αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το θέμα και τις καταγράφουμε στο διαδραστικό πίνακα.</p> <p>Για να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με το Ολυμπιακό πνεύμα, παραπέμπονται στην επίσημη ιστοσελίδα ΔΟΑ και μελετούν το κείμενο.</p>

Δραστηριότητα 1η

Τίτλος	Αθλητισμός είναι ...
Περιγραφή	<p>Οι μαθητές βλέπουν ένα πολύ σύντομο βίντεο από την επίσημη ιστοσελίδα ΔΟΑ http://www.ioa.org.gr/?lang=en&item=64&view=1&art_id=21</p> <p>Ακολουθεί ιδεοθύελλα με στόχο να ανιχνεύσουμε τις αντιλήψεις των μαθητών μας σχετικά με το θέμα της αθλητικής ιδέας, τις καταγράφουμε και δημιουργούμε εννοιολογικό χάρτη, με την εφαρμογή https://bubbl.us/mindmap στο διαδραστικό πίνακα. (παράδειγμα Βλ.στο Παράρτημα 4)</p> <p>Για να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους και για να συμπληρώσουν τον εννοιολογικό χάρτη σχετικά με το Ολυμπιακό πνεύμα, παραπέμπονται στην επίσημη ιστοσελίδα ΔΟΑ http://www.ioa.org.gr/?lang=gr&item=139&view=1&art_id=92</p> <p>και διαβάζουν το σχετικό κείμενο.</p>
Ειδικό Μαθησιακό Στόχο Δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Προσέλκυση του ενδιαφέροντος ✓ Παρακίνηση για προβληματισμό ✓ Διερεύνηση του Ολυμπιακού πνεύματος

Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Ατομική Ολομέλεια Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: διευκολυντικός, συντονιστικός, διαχειριστικός, υποστηρικτικός
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none"> • Διαδραστικός πίνακας • Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη • Λογισμικό
Πόροι	http://www.ioa.org.gr/?lang=en&item=64&view=1&art_id=21 https://bubbl.us/mindmap http://www.ioa.org.gr/?lang=gr&item=139&view=1&art_id=92
Διάρκεια	23 λεπτά
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Διαγνωστική αξιολόγηση

Δραστηριότητα 2

Τίτλος	Ολυμπισμός είναι ...
Περιγραφή	Κάθε ομάδα συζητά και με βάση τον εννοιολογικό χάρτη και το σχετικό κείμενο που μελέτησε, επιλέγει λέξεις/κλειδιά που ορίζουν την έννοια του Ολυμπισμού και δημιουργεί ένα συννεφόλεξο με την εφαρμογή https://tagul.com/ (παράδειγμα Βλ.στο Παράρτημα 5) Αυτό το συννεφόλεξο αντιπροσωπεύει για την ομάδα την έννοια του Ολυμπισμού και γίνεται το logo της Κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της logo στην τάξη, επιχειρηματολογεί για την επιλογή των λέξεων που χρησιμοποίησε, συζητά με τις άλλες ομάδες, σχολιάζει.
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	<u>Οι μαθητές/τριες:</u> Να κατανοήσουν την έννοια του Ολυμπισμού
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ίδιας ομάδας και με τις άλλες ομάδες Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: διευκολυντικός, συντονιστικός
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none"> • Η/Υ • Διαδίκτυο • Διαδικτυακή εφαρμογή
Πόροι	https://tagul.com/
Διάρκεια	20 λεπτά
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Με το παραγόμενο προϊόν (το logo)

Δραστηριότητα 3

Τίτλος	Εργασία για το σπίτι: Να απαντήσουν στο on-line quiz ερωτήσεων (διατίθεται μόνο στην Αγγλική γλώσσα /Επίπεδο γλωσσομάθειας Β1) http://www.ioa.org.gr/ioa_flash/Activity%20C/quiz%20game/quizes.html
Αξιολόγηση	Οι μαθητές αξιολογούν το επίπεδο των γνώσεών τους ατομικά στο σπίτι και παίρνουν ανατροφοδότηση από το ίδιο το quiz ανάλογα με το σκορ τους στο quiz. Στην παραπάνω ιστοσελίδα, προτείνεται από τον εκπαιδευτικό το quiz που αναφέρεται στους αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες. Δίνεται όμως η δυνατότητα να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους σε πολλά άλλα πεδία σχετικά με τους Ολυμπιακούς αγώνες (Υπάρχουν και άλλα quiz).

Φάση Γ

Τίτλος	Ζωντανεύοντας τα αγγεία
Περιγραφή	Προβάλλεται στο διαδραστικό πίνακα, video/animation που δείχνει αθλητές από αναπαραστάσεις αρχαίων αγγείων που τρέχουν. Οι μαθητές παρακολουθούν στη συνέχεια ένα ακόμη βίντεο από το εκπαιδευτικό υλικό Φυσικής Αγωγής του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου που αναλύει την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων. Καλούνται να παρατηρήσουν την κίνηση των μαθητών/αθλητών και να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές στον τρόπο τρεξίματος, κινήσεις χεριών, ποδιών, θέση σώματος, κέντρο βάρους κλπ., ανάμεσα στα δύο βίντεο. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια. Τέλος, αφού αναζητήσουν και επιλέξουν ένα αρχαίο αγγείο από το διαδίκτυο, καλούνται να δημιουργήσουν μία δική τους ταινία/animation με κίνηση αθλητών αγώνων δρόμου.
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	<u>Οι μαθητές/τριες :</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Να διερευνήσουν, να κατανοήσουν, να αναλύσουν και να εφαρμόσουν την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων ✓ Να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα ✓ Να καλλιεργήσουν συνεργατικές δεξιότητες ✓ Να εξοικειωθούν με ψηφιακά εργαλεία και τεχνικές animation
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Με τα μέλη της ομάδας (μέσα στην ομάδα)
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none"> • Η/Υ • Διαδικτυακές εφαρμογές • Διαδίκτυο • Λογισμικό (π.χ. Movie Maker / Ppt..., sourcefilmmaker)
Πόροι	<ul style="list-style-type: none"> • Μηχανές αναζήτησης • Ψηφιακά μουσεία • Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες
Διάρκεια	1 διδακτική ώρα (45 λεπτά) και 1 μήνα εργασία και εξ αποστάσεως επικοινωνία/συνεργασία

Δραστηριότητα 1

Τίτλος	Παρατηρώντας τους «Δρομείς»
Περιγραφή	<p>A. Οι μαθητές καλούνται να παρακολουθήσουν ένα σύντομο βίντεο με animation που δίνει κίνηση σε αρχαία αγγεία με τίτλο: «The Runners» https://www.youtube.com/watch?v=w-CobvWeg6U</p> <p>και παρατηρήσουν την κίνηση των αθλητών</p> <p>B. Παρακολουθούν επίσης ένα σύντομο βίντεο του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κύπρου http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/fysiki_agogi/analytiko_programma.html</p> <p>και καλούνται να παρατηρήσουν την κίνηση των μαθητών που τρέχουν. (λογισμικό από το «Εκπαιδευτικό Υλικό Δημοτικής Εκπαίδευσης», “ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ-Αναλυτικό Πρόγραμμα”)</p>
Ειδικό Μαθησιακό Στόχοι Δραστηριότητας	<p>Οι μαθητές/τριες :</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Να βελτιώσουν την παρατηρητικότητα (παρατηρούν την κίνηση των αθλητών)✓ Να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές (μελετούν τον τρόπο τρεξίματος, τις κινήσεις των χεριών και των ποδιών καθώς και τη θέση/στάση του σώματος και στα δύο βίντεο)✓ Να συγκρίνουν, να αναλύσουν και να καταλήξουν σε συμπεράσματα
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	<ul style="list-style-type: none">• Ατομικά• Ολόκληρη η τάξη• Ο ρόλος του εκπαιδευτικού συντονιστικός, διαχειριστικός
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none">• Λογισμικά• Βίντεο
Πόροι	<p>https://www.youtube.com/watch?v=w-CobvWeg6U</p> <p>http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/fysiki_agogi/analytiko_programma.html</p>
Διάρκεια	15 λεπτά
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Συζήτηση – Συμπεράσματα

Δραστηριότητα 2

Τίτλος	Ζωντανεύοντας τους «Δρομείς»
Περιγραφή	<p>Προτείνουμε τη δημιουργία ταινίας animation με θέμα ‘Δρομείς’.</p> <p>Η κάθε ομάδα καλείται να αναζητήσει στο διαδίκτυο, να επιλέξει ένα αρχαίο αγγείο με αναπαραστάσεις δρομέων και να δημιουργήσει μία ταινία – animation με κίνηση αθλητών αγώνων δρόμου έχοντας πρωταγωνιστές τις φιγούρες του αρχαίου αγγείου.</p> <p>Ειδικότερα, η κάθε ομάδα καλείται:</p> <p>A. Να αναζητήσει στο διαδίκτυο σε ελληνικά και ξένα ψηφιακά μουσεία, να εντοπίσει και να επιλέξει</p>

	<p>ένα αγγείο που αναπαριστά αγώνα δρόμου. B. Να αναζητήσει πληροφορίες σχετικά με την τεχνική των αγώνων δρόμου στον κλασικό αθλητισμό σήμερα Γ. Να επιλέξει τη μουσική που θα πλαισιώσει το animation. Δ. Να συνθέσει το ηθικό προφίλ του αθλητή / των αθλητών λαμβάνοντας υπόψη όσα έχει μάθει κατά τη διάρκεια του σεναρίου και το κείμενο του Ν. Γιαλούρη, <i>Ελληνική Τέχνη. Αρχαία Γλυπτά</i></p> <p>http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B120/267/1945,6691/</p> <p>και να το ενσωματώσει ως αφήγηση στο video-animation.</p> <p>Για το σκοπό αυτό, κάθε μαθητής-μέλος της ομάδας αναλαμβάνει ένα διακριτό ρόλο:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ο Κινηματογραφιστής, αυτός που θα συνθέσει το τελικό προϊόν • ο Ζωγράφος, αυτός που θα κάνει τα σχέδια και θα επιλέξει και τη μουσική • ο Σεναριογράφος, αυτός που θα ετοιμάσει το storyboard και θα συντάξει το τελικό κείμενο για το ήθος του αθλητή (την αφήγηση) • ο Προπονητής, αυτός που θα βρει/εντοπίσει τα στοιχεία της κίνησης <p>Ο εκπαιδευτικός δίνει Φύλλο Εργασίας (Παράρτημα 6) και οδηγίες για τη δημιουργία του storyboard.</p> <p>Συναποφασίζεται επίσης ο τρόπος και ο χρόνος επικοινωνίας μεταξύ των μελών της ομάδας και του εκπαιδευτικού για την ανταλλαγή των απόψεων (π.χ. hangouts) και την παρακολούθηση της πορείας της εργασίας</p> <p>Προαπαιτούμενα: Οι μαθητές να γνωρίζουν βασικές αρχές της τεχνικής του animation (π.χ. storyboard κ.α.) και τη χρήση του Movie Maker ή άλλων εργαλείων (π.χ. sourcefilmmaker) δημιουργίας video και animation.</p> <p>Διευκρινίζουμε επίσης ότι μέρος των εργασιών θα πραγματοποιηθεί εκτός του σχολικού ωραρίου.</p>
<p>Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας</p>	<p><u>Οι μαθητές/τριες :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την τεχνική των δρομικών αγωνισμάτων ✓ Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα, την ικανότητα συγκέντρωσης και τη δημιουργικότητα, ✓ Να αναδείξουν και να αξιοποιήσουν τις ιδιαίτερες κλίσεις / ταλέντα ✓ Να αναπτύξουν συνεργατικές και επικοινωνιακές δεξιότητες ✓ Να καλλιεργήσουν ψηφιακές δεξιότητες
<p>Αλληλεπίδραση & ρόλοι</p>	<p>Συνεργατική σε ομάδες Ο ρόλος του εκπαιδευτικού: καθοδηγητικός, υποστηρικτικός, διευκολυντικός</p>
<p>Εργαλεία</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Υπολογιστής • Μηχανές αναζήτησης
<p>Πόροι</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες • Ψηφιακά μουσεία • Εικόνες • http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-B120/267/1945,6691/
<p>Διάρκεια</p>	<p>30 λεπτά</p>
<p>Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας</p>	<p>Διαμορφωτική αξιολόγηση</p>

ΦΑΣΗ Δ

Τίτλος	Παρουσίαση των video/animation
Περιγραφή	<p>Οι μαθητές παρουσιάζουν το τέχνημα (το video/ animation) στην ολομέλεια. Ακολουθεί αξιολόγηση της εργασίας των άλλων ομάδων σύμφωνα με τα κριτήρια του Φύλλου Αξιολόγησης (Παράρτημα 7) και αφορά τα τεχνικά στοιχεία της κίνησης των αθλητών αλλά και το προφίλ (ήθος) του/των αθλητή/τών όπως αυτό παρουσιάζεται στην αφήγηση που συνοδεύει το video/ animation</p> <p>Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια και αναστοχασμός</p>
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	<p><u>Οι μαθητές/τριες:</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Να βελτιώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση✓ Να μάθουν να αξιολογούν και να αξιολογούνται βάσει κριτηρίων✓ Να απολαμβάνουν τη συλλογική δημιουργία
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Ολομέλεια
Εργαλεία	<ul style="list-style-type: none">• Διαδικτυακές εφαρμογές• Διαδίκτυο• Λογισμικό (π.χ. Movie Maker / Ppt, sourcefilmmaker, ...)
Πόροι	<ul style="list-style-type: none">• Video/ animation• Φύλλο Αξιολόγησης
Διάρκεια	45 λεπτά

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1_(κάρτες-παζλ)

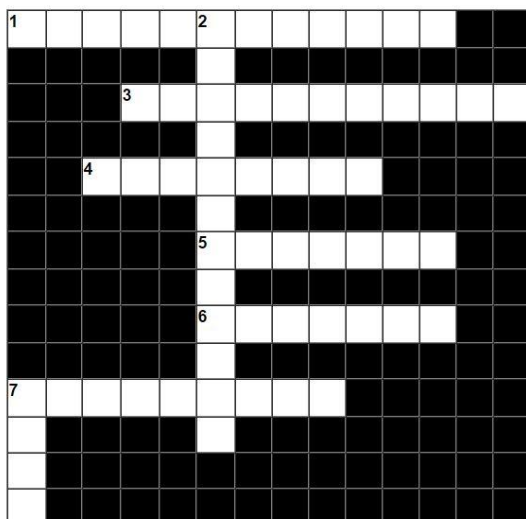




ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 (σταυρόλεξο)

ΑΡΧΑΙΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

Crossword



Across:

- 1 Αγώνας δρόμου με όπλα
- 3 Κριτές αγώνων
- 4 Πέντε αγωνίσματα
- 5 Αθλητές δρόμων
- 6 Τόπος τέλεσης αρχαίων αγώνων
- 7 Διακοπή εχθροπραξιών

Down:

- 2 Αγώνας δρόμου με άρμα
- 7 Με τα κλαδιά της σφένδαμνας τους αθλητές

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 (Φύλλο Εργασίας ομάδας)

Να μελετήσετε από το βιβλίο του μαθητή «Φυσική Αγωγή» Α',Β',Γ' Γυμνασίου το Κεφάλαιο 1 με τίτλο 'Αρχαίοι Ολυμπιακοί Αγώνες' (σελ.13-15) και να συμπληρώσετε τα πεδία του πίνακα.

Έτος έναρξης των Ολυμπιακών Αγώνων	
Σύνολο Ολυμπιάδων	
Ποιοι δεν είχαν δικαίωμα συμμετοχής ;	
Πώς λεγόταν οι αρμόδιοι για τη διεξαγωγή των αγώνων	
Τι είδους ποινές επιβάλλονταν στους παραβάτες των κανονισμών	
Τι ήταν οι Ζάνες;	
Ποιο ήταν το πρώτο Ολυμπιακό αγώνισμα	
Πόσες μέρες διαρκούσαν οι αγώνες κατά την Κλασική εποχή	
Τι φορούσαν οι αθλητές;	
Πόσα μέτρα έτρεχε ο αθλητής στον στάδιο δρόμο;	
Γνωρίζουμε τις επιδόσεις (το ρεκόρ) των αθλητών;	
Τι ήταν η 'Ολυμπιακή Εκεχειρία';	
Πόσο διαρκούσε η εκεχειρία;	

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 (φύλλο για το storyboard)

Sheet No. _____ of _____ Title: _____

Book _____ Lines _____ to _____



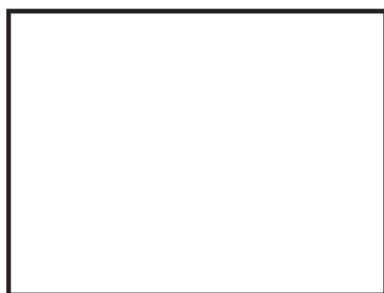
Board No:	Description:
Line(s):	



Board No:	Description:
Line(s):	



Board No:	Description:
Line(s):	



Board No:	Description:
Line(s):	



Board No:	Description:
Line(s):	



Board No:	Description:
Line(s):	

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 (Φύλλο Αξιολόγησης της ομάδας)

ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΣΕΞΩ;	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Μεταφορά βάρους από το ένα πόδι στο άλλο με ενδιάμεση περίοδο πτήσης		
Τα γόνατα λυγίζουν σε ορθή γωνία κατά τη φάση ανάκαμψης		
Το σώμα γέρνει ελαφρά προς τα εμπρός		
Το πόδι που ακολουθεί πηγαίνει πίσω και ψηλότερα από το γόνατο		
Στην αφήγηση προβάλλεται το ήθος του αθλητή		
Το βίντεο-animation μου φάνηκε...	Καλό	Πολύ καλό