

ΦΟΡΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος	«Η μεν ρίζα του Πεντάθλου είναι πικρή, ο δε καρπός γλυκός» (παραφράζοντας το ρητό: «Της παιδείας την μεν ρίζαν είναι πικράν τον δε καρπόν γλυκύν» -Ισοκράτης, Αθηναίος ρήτορας, 436-338 π.Χ.).
---------------	---

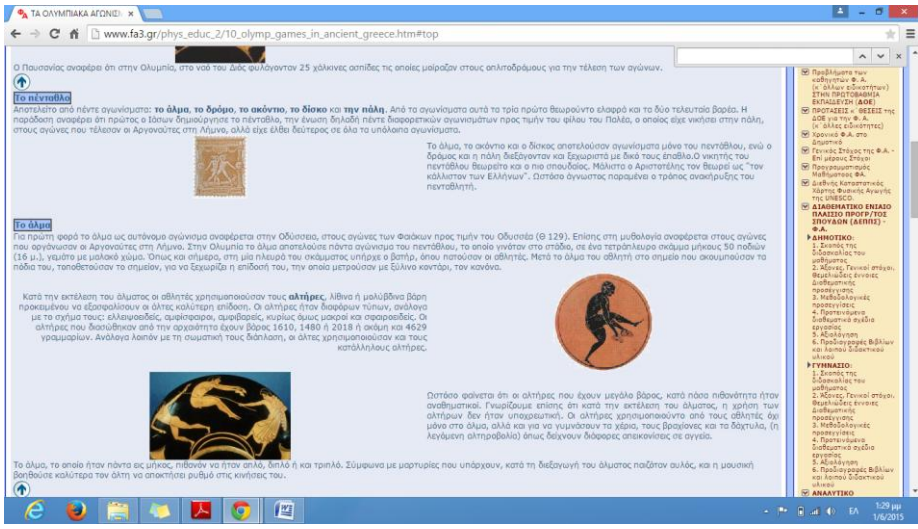
Γενικές πληροφορίες

Συγγραφείς	Ράπτης Γεώργιος (Εκπαιδευτικός Φυσικής Αγωγής) Δελημπανίδου Γεωργία (Εκπαιδευτικός Αγγλικής Γλώσσας)
Σύντομη περιγραφή / Κύρια ιδέα	Στο συγκεκριμένο σενάριο περιγράφεται ένα σχέδιο εργασίας, στο οποίο οι συμμετέχοντες μαθητές «παιδεύονται»* και εκπαιδεύονται* στην προσπάθειά τους να ανακαλύψουν και να βιώσουν ένα πολύ μικρό κομμάτι της ιστορίας των προγόνων τους. * «Παιδεύω»: ανατρέφω, μορφώνω / «Εκπαιδεύω»: διδάσκω με συστηματικό τρόπο κάποιον με σκοπό αυτός να αποκτήσει γνώσεις και δεξιότητες, εκγυμνάζω (http://el.wiktionary.org/wiki/%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%8D%CF%89). Το ταξίδι τους ξεκινάει με ένα πολύ αγαπητό τους παιχνίδι, αυτό του κρυμμένου θησαυρού. Χωρίζονται σε δυο ομάδες (αφού συναρμολογήσουν δυο κατεστραμμένους αμφορείς) και ψάχνουν να βρουν από μια μικρή βαλίτσα η κάθε ομάδα, η οποία περιέχει αντικείμενα, στοιχεία, όργανα και αθλητικά υλικά που χρησιμοποιούσαν οι αθλητές στους Αρχαίους Ολυμπιακούς και χρησιμοποιούν στους Σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες αντίστοιχα, τα οποία αποτελούν το έναυσμα για τη συνέχεια. Η ανακάλυψη της βαλίτσας τους οδηγεί σε νέα μονοπάτια γνώσης και εμπειρίας, συνολικής διάρκειας εννέα (9) διδακτικών ωρών (εννέα φάσεις). Στις δυο πρώτες φάσεις του σεναρίου, οι μαθητές εστιάζουν στους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και επικεντρώνονται στο κυρίως θέμα που είναι το Αρχαίο Πένταθλο*. Οι μαθητές ψάχνουν, βρίσκουν, ανακαλύπτουν λεπτομέρειες, την ιστορία και τη χρήση των αντικειμένων, του περιεχομένου δηλαδή της βαλίτσας. Μελετώντας τα υλικά και όργανα και δημιουργώντας νέα, «μαθαίνουν» για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και κύρια για το Αρχαίο Πένταθλο. * Το Αρχαίο Πένταθλο. Ένα από τα πιο σπουδαία αγωνίσματα των Ολυμπιακών Αγώνων. Εκφράζει το Ολυμπιακό πνεύμα και μπορούμε να το ονομάσουμε ως ένα αριστούργημα του αρχαίου ελληνικού αθλητισμού, ένα θαύμα των αρχαίων Ελλήνων, μια αληθινή απόδειξη του ολοκληρωμένου αθλητή και του καλού πολεμιστή. Ο Αριστοτέλης το αποκαλούσε «κάλλιστο όλων». Θεωρούνταν ασύγκριτο αγώνισμα, αφού ο πενταθλητής έπρεπε να συνδυάζει αρμονικά όλα τα χαρίσματα των αθλητών των μεμονωμένων αγωνισμάτων, όπως η δύναμη, η ευκινησία, η δεξιοτεχνία, η καρτερία και η αντοχή. Στο πένταθλο συμπεριλαμβάνονταν ο δρόμος, το άλμα, το ακόντιο, ο δίσκος και η πάλη. Στις επόμενες πέντε φάσεις ασχολούνται με το κάθε ένα από τα πέντε επιμέρους αγωνίσματα του Πεντάθλου, αξιοποιώντας έντυπο και ηλεκτρονικό πληροφοριακό υλικό και αντικείμενα. Παράλληλα προπονοούνται, ώστε να τα κάνουν κτήμα τους.

	Στη διάρκεια της κάθε φάσης, για να εξοικειωθούν με τα αγωνίσματα, κατασκευάζουν τα απαραίτητα όργανα (ακόντιο, δίσκος, αλτήρες κλπ.) με υλικά και τρόπους που προτείνουν οι ίδιοι και τα χρησιμοποιούν. Στις δυο τελευταίες φάσεις διοργανώνεται μια μίνι Ολυμπιάδα, όπου όλα τα παιδιά αγωνίζονται στο Αρχαίο Πένταθλο και αξιολογείται το όλο εγχείρημα. Γενικά, οι μαθητές πορεύονται μέσα από πλήθος δραστηριοτήτων, στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής και της Ευέλικτης Ζώνης, στο διάλειμμα ή τον ελεύθερο χρόνο τους, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της τεχνολογίας, εκπαιδευτικές τεχνικές και θεωρίες όπως: «Μαθαίνω σχεδιάζοντας & κάνοντας» των Cope, B. & Kalantzis, M. και «Οι πολλαπλές ευφυΐες» του H. Gardner. Χρησιμοποιούν κύρια την κίνηση, ώστε να βιώσουν σωματικά και συναισθηματικά το κάθε τι, αθλούνται, προπονούνται, συνεργάζονται, αλληλεπιδρούν, κατασκευάζουν αθλητικά όργανα, δοκιμάζουν, παίζουν, γελούν, κάνουν λάθη, μαθαίνουν, αλλάζουν. Επιγραμματικά, ξεφεύγουν από τον μικρόκοσμο της τάξης με τους τέσσερις τοίχους και το καθημερινό μάθημα και βιώνουν ένα «μάθημα» ζωής. <u>Αποτελέσματα/μαθησιακά προϊόντα που αναμένονται από τους μαθητές κατά τη διάρκεια και στο τέλος του σεναρίου:</u> - Κατασκευάζονται αθλητικά όργανα (δίσκος, ακόντιο, αλτήρες, ταινίες, βατήρας εκκίνησης, βατήρας δισκοβολίας ..) και πλέκονται κότινοι, που στη συνέχεια κοσμούν τις τάξεις ή το διάδρομο του σχολείου ή δίδονται ως αναμνηστικά στους συμμετέχοντες. - Συναρμολογούνται οι αρχαίοι, κατεστραμμένοι αμφορείς στη φάση του χωρισμού των ομάδων και μένουν ως ενθύμιο της διαδικασίας. - Δημιουργούνται παρουσιάσεις με φωτογραφίες και video που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη συνέχεια ως εποπτικό υλικό στην εκπαιδευτική διαδικασία.
Γενικοί Στόχοι Σεναρίου	<u>Σε επίπεδο γνώσεων.</u> - Να γνωρίσουν καλύτερα τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και το Αρχαίο Πένταθλο. - Να έρθουν σε επαφή με συναφή θέματα μέσα από μαθήματα του Αναλυτικού Προγράμματος (διαθεματικότητα). - Να δουν και να αξιοποιήσουν απεικονίσεις αγγείων, φωτογραφίες, video, (αγωνισμάτων, αθλητών). - Να γνωρίσουν την αθλητική πλευρά του διαδικτύου. - Να γνωρίσουν βαθύτερα τις έννοιες και την αξία του αθλητισμού, της προσπάθειας, της νίκης, της ήττας, της τιμωρίας, κ.ά. <u>Σε επίπεδο δεξιοτήτων.</u> - Να καλλιεργήσουν κινητικές δεξιότητες, πνευματικές και αισθητηριακές δεξιότητες (δημιουργική έκφραση, σχεδιασμός και κατασκευή αντικειμένων,). - Να εκφραστούν πολύπλευρα, να χαρούν, να διασκεδάσουν. - Να ασχοληθούν με το Αρχαίο Πένταθλο εμπλέκοντας πλήθος θεματικών περιοχών. - Να ανακαλύψουν πτυχές της δημιουργικότητας, της φαντασίας, της εφευρετικότητας, της εκφραστικότητάς τους και να τις απελευθερώσουν.

	Να συμμετέχουν σε «ένα μάθημα» με διαφορετικό από το συνηθισμένο τρόπο διδασκαλίας. <u>Σε επίπεδο στάσεων.</u> Να αναπτύξουν και να εδραιώσουν ικανότητες συνεργασίας (μαθητές με μαθητές, μαθητές με εκπαιδευτικούς). Να ευαισθητοποιηθούν στα ιδεώδη του αθλητικού πνεύματος και του ευ αγωνίζεσθαι, να σέβονται και να τηρούν τους κανόνες της ομάδας και των αγωνισμάτων. Να αναπτύσσουν αξίες, πρότυπα πανανθρώπινα και διαχρονικά. Να αναπτύσσουν σχέσεις φιλίας και να τις διατηρήσουν μελλοντικά. Με δυο λόγια: Να «αναπτυχθούν» μαθητές και εκπαιδευτικοί. <u>Καινοτομία:</u> Η δυνατότητα βιωματικής προσέγγισης του θέματος, πολύτροπης συνεργασίας και ενεργοποίησης των μαθητών.
--	--

Μαθησιακό Πλαίσιο

Γλώσσα	<u>Γλώσσα</u> στην οποία είναι γραμμένο το σενάριο: Ελληνική (υπάρχει η δυνατότητα άμεσης μετάφρασης στην Αγγλική γλώσσα, εφόσον χρειαστεί ή ζητηθεί). <u>Πόροι:</u> https://www.youtube.com/watch?v=WYx7a8IEd50 (Ancient Olympia Greece / Αρχαία Ολυμπία). https://www.youtube.com/watch?v=ht1j4_qV6js (Ancient Greek Olympics). http://e-didaskalia.blogspot.gr/2013/09/blog-post_6417.html, https://www.youtube.com/watch?v=CjnDUDMbinU (ARXEOULIS~Η αγωνία του Πεντάθλου) http://www.fa3.gr/phys_educ_2/10_olymp_games_in_ancient_greece.htm#top (Αρχαίο Πένταθλο). 
--------	---

Τάξη & Ηλικία	Πρωτοβάθμια (με κατάλληλες τροποποιήσεις μπορεί να υλοποιηθεί και στην Προσχολική Ηλικία)
Ειδικές Ανάγκες	- Ακουστικές (για τους μαθητές που δεν ακούνε καλά δίδονται παράλληλα πληροφορίες οπτικές και απτικές). - Ψυχοκινητικές (για τους μαθητές αυτούς τίθενται εξατομικευμένοι, λιγότερο απαιτητικοί στόχοι που μπορούν να επιτευχθούν και φροντίζουμε να υπάρχει περισσότερος χρόνος και πλήθος επαναλήψεων για την κατάκτηση των στόχων). - Συμπεριφοράς (δίδονται ευκαιρίες ενασχόλησης με αντικείμενα και θεματικές που έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για αυτούς και τους δραστηριοποιούν).
Γνωστική Περιοχή	Φυσική Αγωγή (συνδυάζεται με γνωστικές περιοχές όπως Φυσική, Μαθηματικά, Ιστορία, Γεωγραφία, ΤΠΕ, Γλώσσα, Καλλιτεχνικά ..).
Λέξεις- κλειδιά Θέματος	Μαθητές, εκπαίδευση, Αρχαίο Πένταθλο.
Προαπαιτούμενα	Να γνωρίζουν οι μαθητές/τριες απλά ιστορικά στοιχεία για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες, να έχουν καλή φυσική κατάσταση, διάθεση για να παίξουν και να μάθουν, να μπορούν να συνεργάζονται και να εργάζονται σε ομάδες.
Δυσκολία	Εύκολη προς μέτρια, αν αναλογιστούμε πως μπορεί να εφαρμοστεί σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού σχολείου και με κατάλληλες προσαρμογές στην Προσχολική Αγωγή και στο Γυμνάσιο.
Μαθησιακό Περιβάλλον	Αξιοποιούνται οι παρακάτω επιλογές, συνδυαζόμενες και αλληλοϋποστηριζόμενες, με κυρίαρχη την τελευταία: - Χρήση υπολογιστών (Computer-based) - Εναρμονισμένο με εργασία πεδίου (Field-based) - Διάλεξη (Lecture-based) - Ταινία (Video) - Βασισμένο στην εργασία (Work-based)
Διάρκεια	Ο χρόνος που απαιτείται συνολικά για την υλοποίηση του σεναρίου είναι 9 ώρες : δυο (2) για το εισαγωγικό -1 ^η φάση-, πέντε (5) για τα επιμέρους αγωνίσματα του 5θλου -2 ^η φάση-και δυο (2) για το τελικό/παρουσίασης/αξιολόγησης -3 ^η φάση-, στην περίπτωση μικρής τάξης/ομάδας (12-15 μαθητές).
Διδακτική προσέγγιση	Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές, θεωρώντας πως η εφαρμογή της διαθεματικής προσέγγισης είναι μια αποτελεσματική μαθησιακή διαδικασία που δίνει ευκαιρίες σε όλους να εργαστούν όχι μόνο σε καθορισμένες ώρες εντός αλλά και εκτός ωρολογίου προγράμματος, συνδέοντας όλα τα

μαθήματα, αλλά και στο διάλειμμά τους ή τον ελεύθερο χρόνο τους. Με αυτόν τον τρόπο, συμμετέχει, ευαισθητοποιείται και ενεργοποιείται όλο το δυναμικό της ομάδας/τάξης. Ακόμη, η σχολική γνώση, για λόγους ψυχολογικούς και διδακτικούς, δίδεται σε ενιαιοποιημένη μορφή, προσφέροντας ολιστικές εικόνες της πραγματικότητας, συνδεδεμένη με τις εμπειρίες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, οικοδομούμενη σταδιακά από τους ίδιους τους μαθητές (Στάππα-Μουρτζίνη, Ματ., 2013).

Έτσι, τα παιδιά, βοηθούμενα από τους εκπαιδευτικούς τους, εξετάζουν πτυχές των Ολυμπιακών Αγώνων μέσα από μια ολιστική θεώρηση (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2013). Αξιοποιούν τη διαθεματική προσέγγιση -η διαθεματικότητα αντιμετωπίζει τη μάθηση ως μια περιοχή όπου επικαλύπτονται και αλληλοσυμπληρώνονται επιστημονικές περιοχές. Έτσι, οι μαθητές εμπλέκουν τη Φυσική Αγωγή με άλλα μαθήματα, προσεγγίζουν τα θέματα που ασχολούνται διαθεματικά, καταφέρνουν να δημιουργήσουν σχέσεις, συνδέσεις μεταξύ των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτούν και της εφαρμογής τους στην καθημερινή πραγματικότητα (Μυλώσης Δ., 2013)-. Διερευνούν θέματα, ζητήματα και καταστάσεις που παρουσιάζονται στη διάρκεια. Έτσι, οδηγούνται στη γνώση, συνδέοντας το ενδιαφέρον τους για μάθηση με την πραγματικότητα, καθώς οι εκπαιδευτικοί τους «προσφέρουν τη γνώση» με ευρηματικό τρόπο (Θεοφιλίδης, 1997, στην ιστοσελίδα Φυσική Αγωγή -www.fa3.gr-). Οι μαθητές, λειτουργούν σε ένα περιβάλλον όπου οι ιδέες τους και οι πράξεις είναι σεβαστές από τους εκπαιδευτικούς τους.

Έχοντας δεδομένο πως μαθητές και εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν στο σενάριο ψάχνουν και αποκτούν γνώσεις, κτίζουν εμπειρίες και βιώνουν τη μάθηση, θα λέγαμε πως το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας χαρακτηρίζεται ως μια πολυμορφική προσέγγιση κατά τη διάρκεια της οποίας αναπτύσσονται πλήθος διδακτικών μεθόδων όπως: προγραμματισμένη διδασκαλία, εξάσκηση & πρακτική, μετωπική διδασκαλία, συνεργατική μάθηση, διερευνητική μάθηση, επίλυση προβλήματος, αλληλο-διδασκαλία, Σωκρατική διδασκαλία, βιωματική μάθηση, έρευνα δράσης, Πολλαπλές Ευφυΐες και μάθηση μέσω σχεδιασμού.

Βλ. και στα:

<http://www.micclub.gr/index.php/2010-04-04-18-01-03> και <http://www.rhodes.aegean.gr/ptde/issue5/CHATZIGEORGIOU.pdf> (Πολλαπλοί τύποι νοημοσύνης), λήψη στις 27/5/2015.

<http://neamathisi.com/kalantzis-cope> και <http://neamathisi.com/uploads/3LbyDGuide12JUNE11.pdf> (Μάθηση μέσω Σχεδιασμού), λήψη στις 25/5/2015.

Μυλώσης Δ., (2013). Η διαθεματική προσέγγιση στη διδασκαλία της Φ.Α., στη διεύθυνση <http://www.fa3.gr/arthra/27c-Diathematiko-Physical-education.htm>, λήψη στις 28/4/2015.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2013). Στη διεύθυνση http://www.pi-schools.gr/programs/agogi_ygeias/agogi_ygeias.pdf, λήψη στις 1/5/2015.

Στάππα-Μουρτζίνη, Μ. (2013)., Αγωγή Υγείας, Βασικές Αρχές- Σχεδιασμός Προγράμματος (http://www.pi-schools.gr/programs/agogi_ygeias/agogi_ygeias.pdf), ΟΕΔΒ, Αθήνα, λήψη στις 24/5/2015.

Φυσική Αγωγή, στη διεύθυνση <http://www.fa3.gr/arthra/27c-Diathematiko-Physical-education.htm>, λήψη στις 27/5/2015.

Στρατηγική αξιολόγησης	Τα μαθησιακά αποτελέσματα θα αξιολογηθούν διαγνωστικά στην αρχή και θα αξιολογούνται διαμορφωτικά κατά τη διάρκεια της υλοποίησής τους, με παράλληλη αξιολόγηση των δράσεων, αυτοαξιολόγηση εκπαιδευτών και εκπαιδευόμενων και με την αξιολόγησης του τέλους και των αποτελεσμάτων του όλου εγχειρήματος. Ακόμη, κύρια εργαλεία αξιολόγησης θα είναι η «αποκωδικοποίηση» φωτογραφιών και video, και η χαρά, ευχαρίστηση όλων.
------------------------	--

Φάσεις 1η, 2^η.

Τίτλος	«Η ομάδα μου και οι Ολυμπιακοί Αγώνες».
Σύντομη περιγραφή	Δημιουργούνται οι ομάδες και «μαθαίνουν» για τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Δραστηριότητες

Τίτλος	«Γνωρίζω» και «Μαθαίνω»
Περιγραφή	Στις δυο πρώτες φάσεις του σεναρίου, οι μαθητές εστιάζουν στους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και επικεντρώνονται στο κυρίως θέμα που είναι το Αρχαίο Πένταθλο*. Οι μαθητές, συναρμολογώντας δυο σπασμένους αμφορείς δημιουργούν και ονοματίζουν τις ομάδες τους και παίζοντας το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού, ψάχνουν, βρίσκουν, φτάνουν στη βαλίτσα τους, ανακαλύπτουν λεπτομέρειες, την ιστορία και τη χρήση των αντικειμένων, του περιεχομένου δηλαδή της κάθε βαλίτσας. Περιεχόμενα: Η πρώτη βαλίτσα έχει ένα κλαδί ελιάς, δύο αλτήρες, ένα μαρμάρινο δίσκο, τα δυο παραμύθια για παιδιά «Στην Ολυμπία κάποτε» και «Καλλιπάτειρα» και η δεύτερη δάδα, κύπελλο, μετάλλια, χρονόμετρο, spikes, αθλητική στολή, δίπλωμα... τα οποία θα αποτελέσουν το έναυσμα για τη συνέχεια. Μελετώντας τα υλικά και τα όργανα έχουν μια πρώτη επαφή με τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και το Αρχαίο Πένταθλο. <u>Τεχνικές ή άλλες απαιτήσεις.</u> Επιπρόσθετα χρησιμοποιούν περιοδικά, βιβλία, χάρτες, βίντεο και υλικό από το διαδίκτυο. Οι μαθητές διαβάζουν, συζητούν, φτιάχνουν αραχνογράμματα, αξιοποιούν χώρους όπως αίθουσες, αυλή κλπ. και μαθησιακά εργαλεία όπως σταθερούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές, laptops, tablets, προβολέα τοίχου, φωτογραφική μηχανή. <u>Μαθήματα / θεματικές περιοχές του Αναλυτικού Προγράμματος που εμπλέκονται στο σχέδιο εργασίας:</u> Πληροφορική/Νέες τεχνολογίες, Εικαστικά, Γλώσσα, Φυσική Αγωγή. Στον ηλεκτρονικό υπολογιστή παρακολουθούν το e-book “Στην Ολυμπία κάποτε ...”, ακολουθεί συζήτηση, ερωτήσεις-απαντήσεις. Αναζητούν επιπρόσθετες πληροφορίες στο internet και τελικά «μαθαίνουν» για τους Αρχαίους Ολυμπιακούς Αγώνες και το Αρχαίο Πένταθλο.

Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	- Γνωστικός, συναισθηματικός και ψυχοκινητικός τομέας.
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Οι μαθητές θα συνεργάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας σε ολόκληρη την τάξη και σε μικρές ομάδες. Ρόλοι και υπευθυνότητες του εκπαιδευτικού: ο εκπαιδευτικός εισηγείται, , κατευθύνει, διευκολύνει και αναδύει τη γνώση.
Εργαλεία	Αμφορείς, διαδίκτυο, βιβλία.
Πόροι	http://www.slideshare.net/edu4adults/ss-22213937?related=1 (Σχεδιάζοντας εκπαιδευτικά σενάρια). https://www.youtube.com/watch?v=zQQrOtCFWo0 (Μια Αρχαία Ολυμπιακή διοργάνωση). http://www.politeianet.gr/books/9789607931931-komitoudis-ap-dimitrios-eleutheri-skepsis-to-archaio-pentathlo-54296 (Το Πένταθλον επιστρέφει στην γενέτειρά του). Δυο παραμύθια για παιδιά: «Στην Ολυμπία κάποτε» και «Καλλιπάτειρα».
Διάρκεια	Δύο διδακτικές ώρες (1 ώρα και 30').
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Οι μαθησιακοί στόχοι θα αξιολογηθούν με αυτοαξιολόγηση και διαγνωστικά.

Φάσεις 3^η, 4^η, 5^η, 6^η, 7^η.

Τίτλος	«Το Αρχαίο Πένταθλο και τα αγωνίσματά του».
Σύντομη περιγραφή	Οι μαθητές μαθαίνουν για τα αγωνίσματα του Αρχαίου Πεντάθλου προπονούμενοι σε αυτά.

Δραστηριότητες

Τίτλος	«Τρέχω, πηδώ, ρίχνω και παλεύω».
Περιγραφή	Στις επόμενες πέντε φάσεις ασχολούνται με το κάθε ένα από τα πέντε επιμέρους αγωνίσματα του Πεντάθλου, αξιοποιώντας έντυπο και ηλεκτρονικό πληροφοριακό υλικό και αντικείμενα. Παράλληλα προπονούνται, ώστε να τα κάνουν κτήμα τους. Στη διάρκεια της κάθε φάσης, για να εξοικειωθούν με τα αγωνίσματα, κατασκευάζουν τα απαραίτητα όργανα (ακόντιο, δίσκος, αλτήρες, ταινίες, βαθμίδα δίσκου, βατήρας εκκίνησης) με υλικά και τρόπους που προτείνουν οι ίδιοι και τα χρησιμοποιούν. <u>Τεχνικές ή άλλες απαιτήσεις.</u> Χρησιμοποιούνται χαρτιά, περιοδικά, παλιοί δίσκοι ή ακόντια, ατλακόλ, ξύλα, καρφιά, μέτρο, πανιά, φτυάρια, σκούπες, αυτοσχέδιες τσουγκράνες κλπ.

	Οι μαθητές προπονούνται διαδοχικά μόνοι τους, με επίβλεψη του εκπαιδευτικού-προπονητή, αλληλοαξιολογούμενοι και ανατροφοδοτώντας ο ένας τον άλλο.
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	- Γνωστικός, συναισθηματικός κα ψυχοκινητικός τομέας
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Οι μαθητές εργάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας μόνοι ή σε μικρές ομάδες. Ρόλοι και υπευθυνότητες του εκπαιδευτικού: ο εκπαιδευτικός δείχνει, κατευθύνει, διευκολύνει, υποστηρίζοντας τις «κλίσεις» και τα «τάλαντα» των μαθητών.
Εργαλεία	Διαδίκτυο, βιβλία, αθλητικά όργανα και χώρος άθλησης.
Πόροι	http://www.kathimerini.gr/432173/article/epikairothta/ellada/to-penta8lo-anaviwnei-sthn-arxaia-olympia (Το πένταθλο αναβιώνει στην Αρχαία Ολυμπία). https://www.youtube.com/watch?v=4jVDImn0WDE (Αρχαίο Πένταθλο, σύγχρονοι μαθητές/τριες). Το παραμύθι για παιδιά: «Στην Ολυμπία κάποτε».
Διάρκεια	Πέντε διδακτικές ώρες (3 ώρες και 45').
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Οι μαθησιακοί στόχοι θα αξιολογηθούν με αυτοαξιολόγηση, διαγνωστικά με παρατήρηση φωτογραφιών και εξέταση των video.

Φάσεις 8^η, 9^η.

Τίτλος	«Αγωνίζομαι και αξιολογώ/αξιολογούμαι».
Σύντομη περιγραφή	Οι μαθητές αγωνίζονται στα αγωνίσματα του Αρχαίου Πεντάθλου και αξιολογούν/ούνται.

Δραστηριότητες

Τίτλος	«Αγώνες: Αρχαίο Πένταθλο». «Τι, πότε, πως, που και γιατί».
Περιγραφή	Στις δυο τελευταίες φάσεις διοργανώνεται μια μίνι Ολυμπιάδα, όπου όλα τα παιδιά αγωνίζονται στο Αρχαίο Πένταθλο και αξιολογείται το όλο εγχείρημα. <u>Τεχνικές ή άλλες απαιτήσεις.</u> Αυλή ή περιοχή με χόρτο ή χώμα, σκάμμα μήκους, δίσκοι, ακόντια,

	ταινίες, βατήρας εκκίνησης, βαθμίδα δίσκου, αλτήρες, .. κλπ. Οι μαθητές αγωνίζονται διαδοχικά στο δρόμο, το άλμα, το ακόντιο, το δίσκο και την πάλη. Ακολουθούν οι απονομές. «Καταγράφονται» εμπειρίες από τη διαδικασία και το όλο εγχείρημα.
Ειδικοί Μαθησιακοί Στόχοι Δραστηριότητας	- Γνωστικός, συναισθηματικός κα ψυχοκινητικός τομέας.
Αλληλεπίδραση & ρόλοι	Οι μαθητές αγωνίζονται μόνοι τους Ρόλοι και υπευθυνότητες του εκπαιδευτικού: ο εκπαιδευτικός συμβουλεύει, «κρίνει» και βοηθάει.
Εργαλεία	Χώροι και όργανα άθλησης, φωτογραφική μηχανή, χαρτί-μολύβι, Η/Υ.
Πόροι	Η με κάθε τρόπο (έντυπο, ηλεκτρονικό και συναισθηματικό) καταγραφή των αγώνων και των διαδικασιών.
Διάρκεια	Δυο διδακτικές ώρες (1 ώρα και 30').
Ειδική Αξιολόγηση Δραστηριότητας	Οι μαθησιακοί στόχοι θα αξιολογηθούν, αφού οι μαθητές δοκιμάσουν, αγωνιστούν, με αυτοαξιολόγηση, διαγνωστικά με παρατήρηση φωτογραφιών και εξέταση των video, με τα αποτελέσματα των αγώνων και την αξιοποίηση κάθε υλικού που προέρχεται από την υλοποίηση του σχεδίου εργασίας.