

Κολυμπί-ΖΩ με ασφάλεια: ψηφιακή αξιοποίηση της εκπαιδευτικής βαλίτσας Safe Water Sports



Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης

Θεματική ενότητα

Ενδιαφέρονται και Ενεργώ - Κοινωνική Συναίσθηση και Ευθύνη

Δημιουργοί

Αναστασία Μάγκου, Ελένη Ζέτου, Φίλιππος Φιλίππου

Μάγκου Νατάσα 28ου Συντάγματος 11
Πτολεμαΐδα Τ.Κ. 50200 τηλ. 2463400223κιν
. 6972247233 <http://blogs.sch.gr/anasmag/>

1. Τίτλος

Κολυμπί-ΖΩ με ασφάλεια

2. Εισαγωγή και παιδαγωγικό σκεπτικό

Είναι κοινή διαπίστωση όλων ότι στην Ευρώπη και σε χώρες με λιγότερα χιλιόμετρα ακτογραμμής από ό, τι στην Ελλάδα, δίδεται ιδιαίτερη έμφαση στη μάθηση κολύμβησης από την σχολική ηλικία. Στην Αγγλία, η οποία είναι η πρώτη χώρα που εισάγει την κολύμβηση στην εκπαίδευση από το 1914, το κολύμπι διδάσκεται συστηματικά στις ηλικίες 3-6 ετών. Οι πρακτικές που έχουν υιοθετήσει άλλες χώρες της Ευρώπης αναδεικνύουν τη χρησιμότητα μια σειράς δεξιοτήτων, όπως η ασφαλής χρήση των κολυμβητηρίων, ο σεβασμός των κανόνων ασφαλείας σε πισίνες και παραλίες, ο σεβασμός στους άλλους, η υπομονή, κ.α.

Η διδακτική προσέγγιση που προτείνεται στην παρούσα διδασκαλία στηρίζεται στις βασικές αρχές της θεωρίας για Καθοδηγούμενη Ανακάλυψη και Αποκλίνουσα Παραγωγικότητα κατά τη διαδικασία μάθησης (Mosston & Ashworth, 2002) και της Θεωρίας της Πολλαπλής-Συναισθηματικής Νοημοσύνης (Gardner, 1983).

. Ως εκ τούτου, ο ρόλος του εκπαιδευτικού μεταβάλλεται, ανάλογα με την κάθε φάση της διδασκαλίας. Ποικίλει από δασκαλοκεντρικός, κατά την επιλογή της διδακτέας ύλης κατασκευή των εργασιών, quiz, δημοσκοπήσεις, έως συντονιστικός. Γενικά, όμως, θα πρέπει να τηρείται μέριμνα από τον εκπαιδευτικό, να δίνει την ευκαιρία σε όσο το δυνατόν περισσότερους/ες μαθητές/τριες να χειρίζονται οι ίδιοι/ες την πλατφόρμα.

Στο παρόν διδακτικό σενάριο δόθηκε έμφαση ως προς το σχεδιασμό με συγκεκριμένα στοιχεία/τεχνολογικές δυνατότητες, τα οποία υποδεικνύουν και σε τρόπους χρήσης του στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση. Εισάγονται σημαντικές καινοτομίες που κα καλύψουν διαπιστωμένες αδυναμίες και θα δώσουν με διαφορετική δυναμική και προοπτική περεταίρω εξελίξεις στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής

3. Εμπλεκόμενο/α Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ

ΚΥΡΙΑ: Φυσική Αγωγή (ΦΑ).

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ: Αγωγή Υγείας, Τ.Π.Ε., Εμείς κι ο Κόσμος

4. Τάξη/εις στην/στις οποία/ες απευθύνεται: Νηπιαγωγείο, Α'-Β'-Γ'- Δ' τάξεις Δημοτικού Σχολείου.

5. Σκοπός

Ο σκοπός του παρόντος εκπαιδευτικού προγράμματος εκφράζεται μέσα από τους παρακάτω έξι σκοπούς που αναφέρονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Φυσική Αγωγή (2011).

Σκοπός 1: Ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων και ικανοποιητική εκτέλεση ορισμένων από αυτών, Σκοπός 2: Απόκτηση γνώσεων από την αθλητική επιστήμη και παράλληλη εφαρμογή τους για την αποτελεσματική συμμετοχή σε παρούσες και μελλοντικές συνθήκες φυσικής δραστηριότητας, Σκοπός 3: Γνώση και ανάπτυξη ενός επιπέδου φυσικής κατάστασης για την υγεία, Σκοπός 4: Απόκτηση θετικής εμπειρίας από τη φυσική δραστηριότητα και ανάπτυξη της αυτο-έκφρασης και της κοινωνικότητας, 5: Κατανόηση και σεβασμός της διαφορετικότητας των ατόμων και συνεργασία με όλους, Σκοπός 6: Επίδειξη υπεύθυνης αθλητικής και κοινωνικής

συμπεριφοράς, ως αποτέλεσμα της συμμετοχής στη φυσική δραστηριότητα και στα σπορ.

6. Μαθησιακοί στόχοι

Οι κινητικοί στόχοι δεν αναγράφονται παρακάτω διότι το πρόγραμμα θα υλοποιηθεί εξ' αποστάσεως ή διά ζώσης μέσω ψηφιακών παιχνιδιών. Αποτελεί όμως μέρος της προετοιμασίας των μαθητών/τριών για τη βιωματική εμπειρία και εκπαίδευση που θα ακολουθήσει στο πρόγραμμα «Εκμάθησης Κολύμβησης» του Υπουργείου Παιδείας για την απόκτηση κολυμβητικής παιδείας και επάρκειας.

1. Γνωστικοί

- ✿ Να γνωρίσουν τι σημαίνει «Κώδικα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς».
- ✿ Να γνωρίσουν τι σημαίνει «Ασφαλής Κολύμβηση σε θάλασσα και πισίνα».
- ✿ Να αντιληφθούν με σαφήνεια πώς λειτουργούν τα σήματα και τι σημαίνει το καθένα.
- ✿ Να μπορούν να εφαρμόσουν με επιτυχία αυτά που θα μάθουν στην κοινωνική τους ζωή.
- ✿ Να αναγνωρίσουν τα λάθη τους στη θαλάσσια συμπεριφορά και να καταφέρουν να τα διορθώσουν.

2. Ψυχοκινητικοί

- ✿ Ενεργοποίηση όλων των αισθήσεων των παιδιών με εργασίες δημιουργικές, ζωγραφικής, θεατρικό παιχνίδι και άλλες δραστηριότητες.

3. Συναισθηματικοί

- ✿ Να ευαισθητοποιηθούν τα παιδιά σε διάφορα θέματα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς.
- ✿ Να αποκτήσουν συνείδηση Θαλάσσιας Συμπεριφοράς.
- ✿ Να αποκτήσουν θετική στάση στα θέματα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς

4. Κοινωνικοί

- ✿ Εργασία σε ομάδες.
- ✿ Ανάπτυξη πρωτοβουλιών από τους μαθητές.
- ✿ Αρμονική συνεργασία και ανάπτυξη δημιουργικής εργασίας.

7. Υλικοτεχνική υποδομή

Η διδασκαλία υλοποιείται εξ αποστάσεως και είναι απαραίτητο να υπάρχουν: Υπολογιστής, ηχεία, εγγραφή στην ηλεκτρονική τάξη e-me.

Λέξεις κλειδιά: Κώδικα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς, πισίνα, θάλασσα

8. Συνοπτική περιγραφή

Οργάνωση της τάξης - Προετοιμασία της διδασκαλίας,

Η σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα με τις βιωματικές δράσεις και τη διά ζώσης εκπαίδευση συνδέθηκε άμεσα με την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στη διδακτική διαδικασία λόγω κλεισίματος των σχολείων. Το παρόν πρόγραμμα υλοποιείται με την ψηφιακή πλατφόρμα e-me, αλλά το παρόν υλικό μπορεί να αξιοποιηθεί με αντίστοιχα εργαλεία άλλων ασύγχρονων εξ' αποστάσεως πλατφόρμων και εφαρμογών.

Ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει την ψηφιακή τάξη στην πλατφόρμα «**e-me**» του **Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου**. Αξιοποιεί το υλικό της εκπαιδευτικής βαλίτσας Safe Water Sports με τα παρακάτω εργαλεία της πλατφόρμας e-me:

Dialog Cards / Κάρτες Διαλόγου,

Memory Game / Παιχνίδι Μνήμης,

Multiple Choice / Πολλαπλές Επιλογής,

True-False Question / Ερώτηση Σωστού – Λάθους,

Collage / Κολάζ Flashcards /Περιστρεφόμενες κάρτες,

Fill in the Blanks /Συμπλήρωση Κενών,

Find the Words/Βρες τη λέξη

Διδακτική μέθοδος

Το μάθημα μας ως μαθητο-κεντρικό στηρίζεται στο μοντέλο της διερευνητικής διδασκαλίας, όπου βασικό συστατικό είναι η ύπαρξη προβλήματος και χαρακτηριστικό της μέσο, είναι ο διάλογος. Υπάρχει δηλαδή μια αλληλεπίδραση μεταξύ δασκάλου και μαθητών, όπου ο καθένας αναδιαμορφώνει τις απόψεις, γνώσεις και στάσεις του, με βάση τα μηνύματα που δέχεται από τα άλλα μέλη. Συχνά ο δάσκαλος με διαδοχικές ερωτήσεις κατευθύνει τη σκέψη των μαθητών προς τον επιδιωκόμενο στόχο. Το πρόγραμμα «στηρίχθηκε» στις αρχές της Θεωρίας της Πολλαπλής-Συναισθηματικής Νοημοσύνης και στη Μέθοδο της Καθοδηγούμενης Εφευρετικότητας (Guided Discovery, Style F) και της Αποκλίνουσας Παραγωγικότητας (Divergent production, style H).

Σύμφωνα με τη μέθοδο της καθοδηγούμενης εφευρετικότητας ο εκπαιδευτικός θέτει το πρόβλημα και με ερωτήσεις καθοδηγεί το μαθητή σε μια συγκεκριμένη λύση. Η μέθοδος αυτή χρησιμοποιείται για να ανακαλύψουν οι μαθητές σχέσεις μεταξύ πραγμάτων, εννοιών, αρχών, κανόνων κ.τ.λ. Η μέθοδος της καθοδηγούμενης εφευρετικότητας αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών γιατί τους κάνει να νιώθουν ότι συμμετέχουν στην ανακάλυψη καινούριων πραγμάτων. Επίσης η σπουδαιότητα αυτής της μεθόδου έγκειται στο γεγονός ότι αυξάνει την κριτική ικανότητα των μαθητών. Η κριτική ικανότητα βελτιώνεται διότι τα ίδια τα παιδιά με ερέθισμα τις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού σκέφτονται, συγκρίνουν και ανακαλύπτουν το λόγο για τον οποίο πρέπει να πράξουν με συγκεκριμένο τρόπο και όχι με κάποιο άλλο.

Ο Armstrong, (2000) αναφέρει ότι οι βασικές αρχές της θεωρίας της Πολλαπλής-Συναισθηματικής Νοημοσύνης του Gardner συνοψίζονται στα εξής σημεία:

Κάθε άτομο κατέχει και τους επτά τύπους νοημοσύνης. Μερικοί άνθρωποι εμφανίζονται να κατέχουν εξαιρετικά υψηλό ποσοστό λειτουργίας σε πολλούς από τους επτά τύπους, ενώ άλλοι κατέχουν μόνο στοιχειώδεις πτυχές των νοημοσυνών. Οι περισσότεροι έχουν αναπτύξει σε εξαιρετικό βαθμό κάποιους τύπους, σε μέτριο άλλους και πολύ λίγο τους υπόλοιπους. Με κατάλληλη ενθάρρυνση και εκπαίδευση, οι περισσότεροι άνθρωποι μπορούν να αναπτύξουν κάθε νοημοσύνη σε ένα επαρκές επίπεδο ικανότητας. Οι τύποι νοημοσύνης «συνεργάζονται» με ένα σύνθετο τρόπο για την καλύτερη λειτουργία. Καμία νοημοσύνη δεν εμφανίζεται στη ζωή μεμονωμένα (εκτός από τις πολύ σπάνιες περιπτώσεις των «ηλίθιων σοφών» και εγκεφαλικά τραυματισμένων ατόμων). Κάθε τύπος νοημοσύνης αποτελείται από επιμέρους υπο-νοημοσύνες. Για παράδειγμα, η μουσική νοημοσύνη περιλαμβάνει ικανότητες στο τραγούδι, τη σύνθεση, το παίξιμο μουσικών οργάνων, την ενορχήστρωση, την ευαισθησία στο ρυθμό κ.ά.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι να είναι κάποιος ευφυής μέσα σε κάθε κατηγορίας, δηλαδή δεν υπάρχει κανένα τυποποιημένο σύνολο ιδιοτήτων που καθορίζουν την ευφυή συμπεριφορά σε μια συγκεκριμένη περιοχή. Συνεπώς, ένα πρόσωπο που μπορεί να μην είναι σε θέση να διαβάσει, όμως μπορεί να έχει υψηλή γλωσσική νοημοσύνη, επειδή μπορεί να αφηγείται καταπληκτικά ή να έχει πλούσιο προφορικό λεξιλόγιο. Η θεωρία της Πολλαπλής Νοημοσύνης υπογραμμίζει την ποικιλομορφία

των τρόπων με τους οποίους οι άνθρωποι παρουσιάζουν τα χαρίσματά τους εντός και μεταξύ των τύπων νοημοσύνης.

Δραστηριότητες

Δραστηριότητα 1η: Ανάδειξη της αξίας μιας σωστής Θαλάσσιας Συμπεριφοράς

Ο εκπαιδευτικός αναρτά την παρακάτω εικόνα στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης.

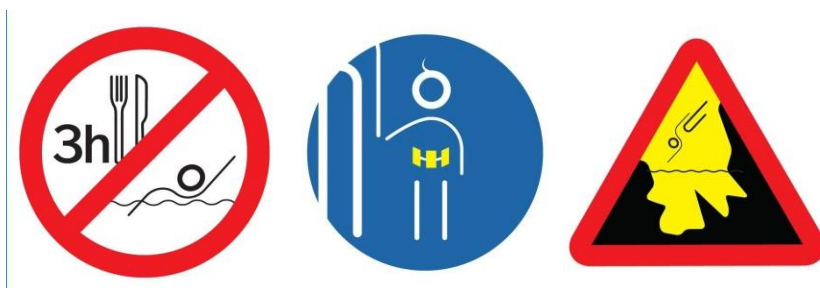


Με 3 απλές ερωτήσεις οπτικού γραμματισμού ξεκινά το μάθημα:

- Τι παρατηρείται;
- Πού βρίσκονται τα παιδιά;
- Είναι σωστή η συμπεριφορά του κολυμβητή με το πράσινο μαγιό;

Δραστηριότητα 2η: Γνωριμία με τις πινακίδες του Κώδικα Θαλάσσια Συμπεριφοράς (Safe Water Sports).

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content» Multiple Choice / Πολλαπλής Επιλογής ο εκπαιδευτικός ανεβάζει τις παρακάτω φωτογραφίες και γράφει στον «τοίχο» την παρακάτω ερώτηση:



- 1) Τι σχήμα έχουν οι πινακίδες που μας προειδοποιούν
α) τριγωνικό, β) τετράγωνο, γ) κυκλικό, δ) πολυγωνικό

Δραστηριότητα 3η: Κατανόηση του σχήματος των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content»: True-False Question / Ερώτηση Σωστού – Λάθους, ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω ερώτηση:

Τα κυκλικά σήματα μπλε χρώματος δηλώνουν υποχρέωση.

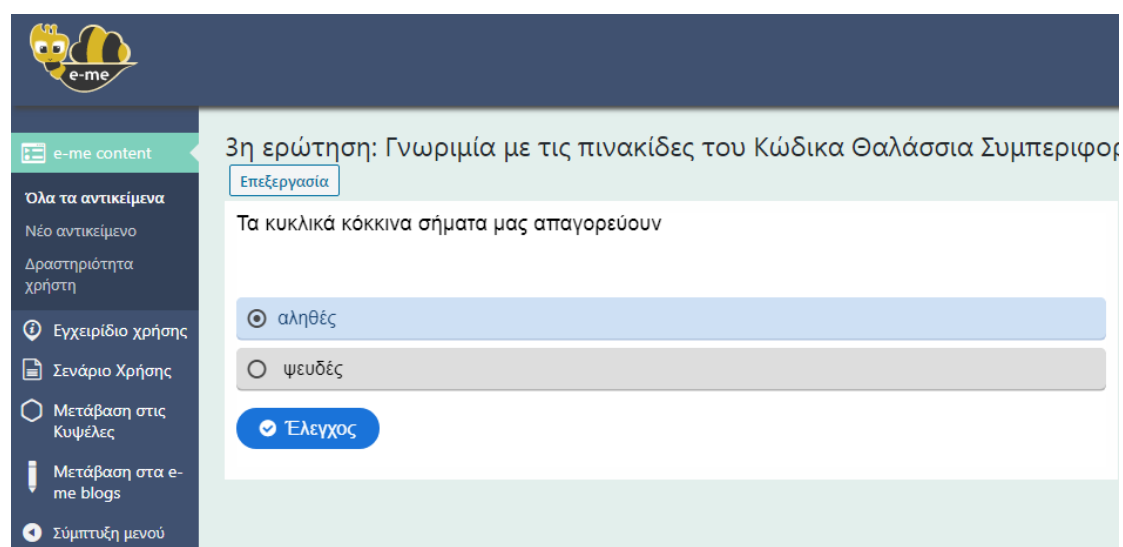
αληθές, ψευδές

Δραστηριότητα 4η: Κατανόηση του σχήματος των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content»: True-False Question / Ερώτηση Σωστού – Λάθους, ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω ερώτηση:

Τα κυκλικά κόκκινα σήματα μας απαγορεύουν

Αληθές, ψευδές



Δραστηριότητα 5η: Κατανόηση του σχήματος των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content» Fill in the Blanks / Συμπλήρωση Κενών, ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω ερώτηση: Συμπλήρωσε τα κενά:

Τα κυκλικά σήματα μπλε χρώματος δηλώνουν ενώ τα κυκλικά σήματα κόκκινου χρώματος δηλώνουν Οι τετράγωνες πινακίδες μπλε χρώματος μας ενώ οι τριγωνικές πινακίδες μας προειδοποιούν για

Λέξεις: απαγόρευση, υποχρέωση, πληροφορούν, κίνδυνο

Δραστηριότητα 6η: Σωστή συμπεριφορά στην πισίνα

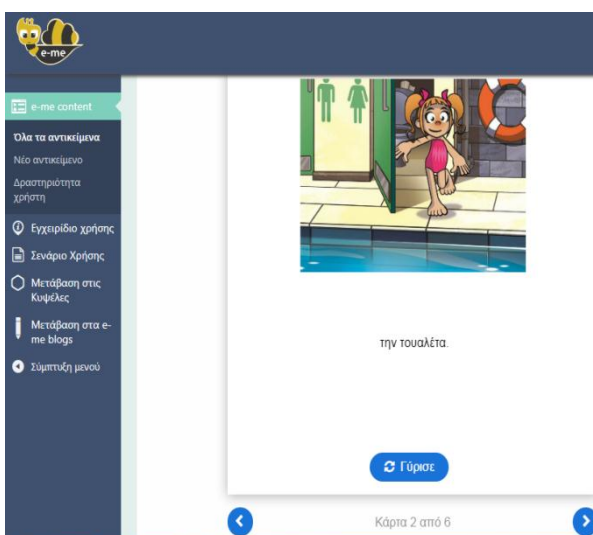
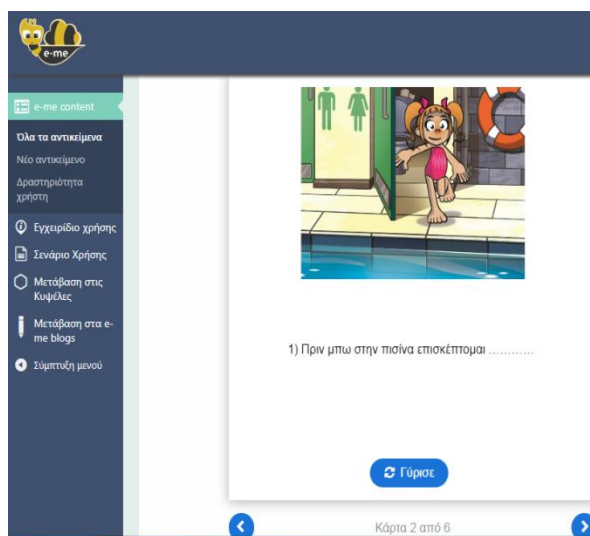
Ο εκπαιδευτικός γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Ωρα για σωστή συμπεριφορά στην πισίνα, στη θάλασσα, στα θαλάσσια σπορ»

Παρακολουθείστε το παρακάτω βίντεο: <https://vimeo.com/288682635>

Δραστηριότητα 7η: Κατανόηση σωστής συμπεριφοράς στην πισίνα

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content»: Dialog Cards / Κάρτες Διαλόγου, ο εκπαιδευτικός ανεβάζει τις παρακάτω συμβουλές:

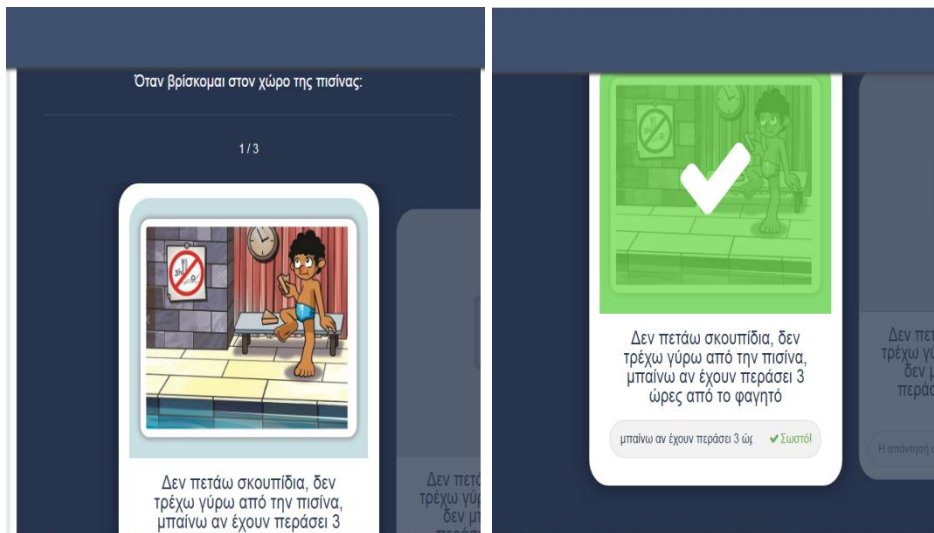
1) Πριν μπω στην πισίνα επισκέπτομαι την τουαλέτα



- 2) Πριν μπω στην πισίνα, κάνω οπωσδήποτε ντους
- 3) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας μπαίνω στην πισίνα μόνο, αν έχουν περάσει 3 ώρες από το φαγητό.
- 4) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας ακολουθώ τις οδηγίες, του ναυαγοσώστη και τηρώ τους κανόνες ασφαλείας της.
- 5) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας, δεν τρέχω γύρω από την πισίνα.
- 6)) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας δε σπρώχνω, και δεν τραβάω τους άλλους για πλάκα.
- 7) Πριν βουτήξω στην πισίνα βεβαιώνομαι, ότι δε βρίσκεται κάποιος άλλος κολυμβητής κάτω από την επιφάνεια του νερού.
- 8) Πριν βουτήξω στην πισίνα βεβαιώνομαι ότι το βάθος της πισίνας, είναι το επιτρεπτό.
- 9) Όταν κολυμπώ στην πισίνα μένω πάντα δεξιά, στις κολυμβητικές διαδρομές της πισίνας.
- 10) Όταν κολυμπώ στην πισίνα φοράω, κολυμβητικά γυαλιά και σκουφάκι.
- 11) Βγαίνω αμέσως από το νερό, αν νιώσω ότι κρυώνω ή τρέμω.
- 12) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας τις κρύες ημέρες, φοράω ζεστά ρούχα.
- 13) Όταν βρίσκομαι στον χώρο της πισίνας, δεν πετάω σκουπίδια

Δραστηριότητα 8η: Κατανόηση σωστής συμπεριφοράς στην πισίνα

Οι παραπάνω ερωτήσεις - συμβουλές μπορούν να δημιουργηθούν και με Flashcards /Περιστρεφόμενες κάρτες της εφαρμογής «e-me content», βλέπετε τις παρακάτω εικόνες παρακάτω:









Δραστηριότητα 9η: Κατανόηση των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας

Με την εφαρμογή «E-PORTFOLIO» της πλατφόρμας e-me, ο εκπαιδευτικός ανεβάζει το παρακάτω φύλλο εργασίας στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης.

1ο Φύλλο εργασίας

Σημείωσε στο κενό τι γνωρίζεις για το κάθε σήμα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας που απεικονίζεται παρακάτω

<u>Όνοματεπώνυμο:</u>	
<u>Τάξη:</u>	
«Διάβασε» το σχήμα και γράψε τι μας «λέει»	
	
	

Δραστηριότητα 10η: Κατανόηση των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας

Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει τις παρακάτω φωτογραφίες στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης και γράφει «Ζωγράφισε σε φύλλο Α4, ή χαρτόνι τα παρακάτω σήματα του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας. Εναλλακτικά μπορείς να μπεις στο παρακάτω πρόγραμμα ζωγραφικής:

<http://www.tuxpaint.org/screenshots/showshot.php3?which=7> ».



Δραστηριότητα 11η: Κατανόηση της σωστής προστασίας στην πισίνα

Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω φωτογραφία στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης και γράφει τις ερωτήσεις οπτικού γραμματισμού α) Τι πρέπει να

φορέσει ο κολυμβητής; β) γιατί είναι απαραίτητος ο εξοπλισμός; Γίνεται διάλογος στον «τοίχο» ανάμεσα στους μαθητές.



Δραστηριότητα 12η: Γνωριμία με το ελεύθερο στυλ κολύμβησης

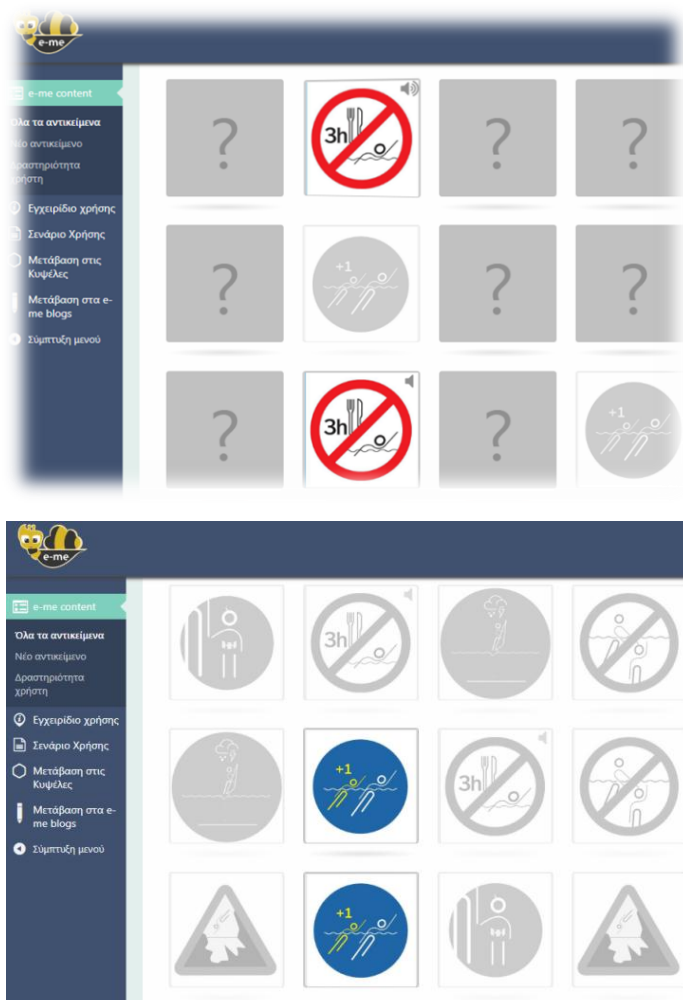
Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω διεύθυνση στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης και γράφει «Μπείτε στην παρακάτω διεύθυνση <http://photodentro.edu.gr/video/r/8522/596> για να γνωρίσετε την τεχνική του ελεύθερου στυλ κολύμβησης».

Δραστηριότητα 13η: Γνωριμία με την δύναμη της άνωσης στο νερό.

Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω διεύθυνση στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης και γράφει «Μπείτε στην παρακάτω διεύθυνση <https://phet.colorado.edu/el/simulation/legacy/buoyancy> για να γνωρίσετε την τεχνική του ελεύθερου στυλ κολύμβησης».

Δραστηριότητα 14η: Αναγνώριση των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας Safe Water Sports

Με την εφαρμογή Memory Game / Παιχνίδι Μνήμης της «e-me content» της πλατφόρμας e-me, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί το «Παιχνίδι Μνήμης» με τις κάρτες των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας.



Δραστηριότητα 15η: Ώρα για κολύμβηση

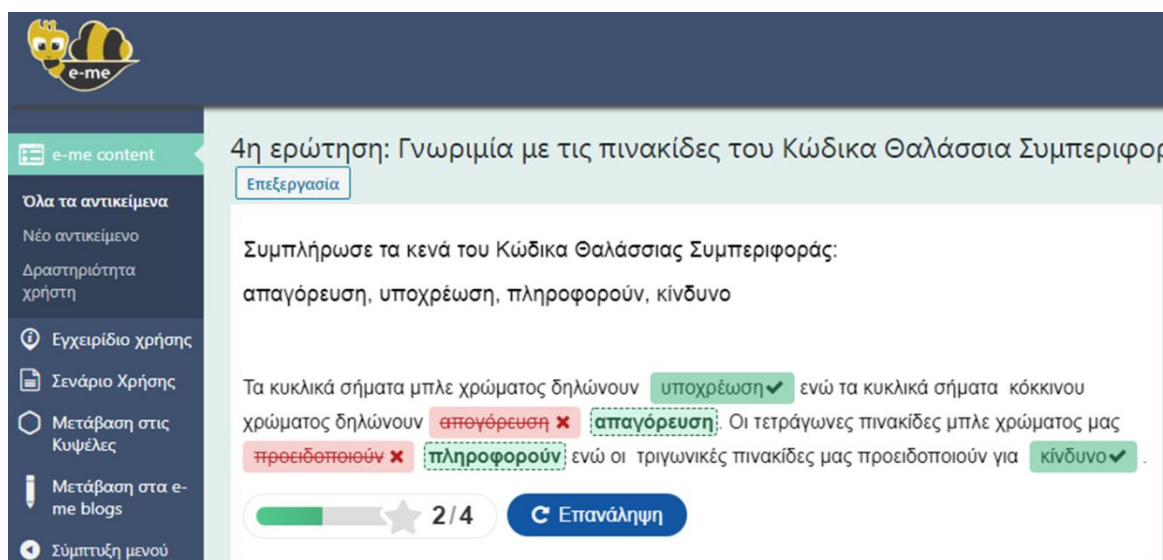
Ο εκπαιδευτικός ανεβάζει την παρακάτω διεύθυνση στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης και γράφει «Βάλτε τη μουσική «ΘΑΛΑΣΣΑ» του Σπανουδάκη στην παρακάτω διεύθυνση <https://safeYouTube.net/w/sUj8> και κάνει κινήσεις έξω από το νερό. Στο τέλος μπορείς να χορέψεις κρατώντας ένα κομμάτι ύφασμα.

Δραστηριότητα 16η: Αναγνώριση των σημάτων των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας Safe Water Sports

Με το εργαλείο της εφαρμογής «e-me content»: Fill in the Blanks /Συμπλήρωση Κενών, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί το κουίζ:

Τα κυκλικά σήματα μπλε χρώματος δηλώνουν ενώ τα κυκλικά σήματα κόκκινου χρώματος δηλώνουν Οι τετράγωνες πινακίδες μπλε χρώματος μας ενώ οι τριγωνικές πινακίδες μας προειδοποιούν για

Λέξεις: απαγόρευση, υποχρέωση, πληροφορούν, κίνδυνο



The screenshot shows the 'e-me content' application interface. On the left is a dark sidebar with a logo of a bee and the text 'e-me'. The sidebar contains a menu with options: 'Όλα τα αντικείμενα', 'Νέο αντικείμενο', 'Δραστηριότητα χρήστη', 'Εγχειρίδιο χρήσης', 'Σενάριο Χρήσης', 'Μετάβαση στις Κυψέλες', 'Μετάβαση στα e-me blogs', and 'Σύμπτυξη μενού'. The main content area is titled '4η ερώτηση: Γνωριμία με τις πινακίδες του Κώδικα Θαλάσσια Συμπεριφοράς' and includes a 'Επεξεργασία' button. Below the title, it asks to complete the sentence: 'Συμπλήρωσε τα κενά του Κώδικα Θαλάσσιας Συμπεριφοράς: απαγόρευση, υποχρέωση, πληροφορούν, κίνδυνο'. The text below explains that blue circular signs indicate 'υποχρέωση' (checked), red circular signs indicate 'απαγόρευση' (crossed), and blue square signs indicate 'πληροφορούν' (checked). It also states that blue triangular signs indicate 'κίνδυνο' (checked) and red triangular signs indicate 'προειδοποιούν' (crossed). At the bottom, there is a progress bar showing '2/4' and a 'Επανάληψη' button.

Δραστηριότητα 17η: Αναγνώριση των σημάτων του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας Safe Water Sports

Με την εφαρμογή «e-me content»: Find The Words/Βρες τη λέξη, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί το κουίζ:

The screenshot shows the 'e-me content' interface. On the left is a navigation menu with options like 'Όλα τα αντικείμενα', 'Εγχειρίδιο χρήσης', and 'Σενάριο Χρήσης'. The main area displays a 10x10 word search grid. Several words are highlighted in green: 'ΣΦΥΡΤΙΧΤΡΑ' (top row), 'ΟΔΗΓΙΕΣ' (second row), 'ΑΚΤΗ' (third row), 'ΣΗΜΑΔΟΎΡΠΑ' (eighth row), 'ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ' (bottom row), 'ΒΥΗΡΟΣ' (diagonal), and 'ΠΙΣΙΝΑ' (vertical on the right).

Δραστηριότητα 18η: Κατανόηση της σωστής συμπεριφοράς στην πισίνα

Για την επιτυχή ολοκλήρωση της εργασίας πρέπει 1) να βρείτε τα λάθη συμπεριφοράς στην πισίνα κάνοντας το παζλ στην παρακάτω διεύθυνση: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1e61d68c54a6>

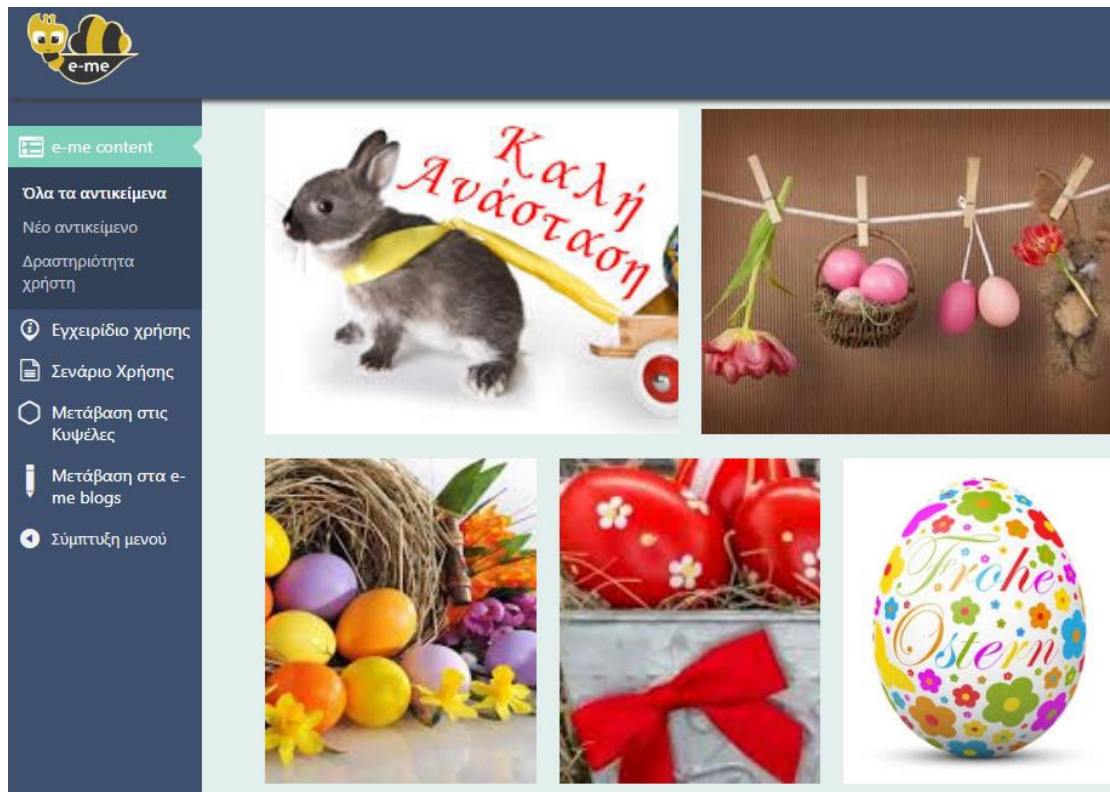
Στη παρακάτω διεύθυνση www.jigsawplanet.com δημιουργούνται παζλ από όλες τις καρτέλες της Safe Water Sports.

Δραστηριότητα 19η: Γράψε ιστορία

Ο εκπαιδευτικός δημιουργεί ένα συνεργατικό έγγραφο google, ανεβάζει το link στον «τοίχο» της τάξης και γράφει: «Γράψτε όλοι μαζί μια ιστορία για ένα ατύχημα στην πισίνα επειδή δεν τηρήθηκα οι κανόνες σωστής Θαλάσσιας Συμπεριφοράς στην Πισίνα».

Δραστηριότητα 20η: Δημιουργία κολάζ

Με την εφαρμογή «e-me content», Collage / Κολάζ, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί μία φωτογραφία και την ανεβάζει στον «τοίχο» της τάξης.



Δραστηριότητα 21η: Δημιουργία αφίσας

Ο εκπαιδευτικός αναρτά την πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στην πισίνα, στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ και γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Δημιουργείστε με την οικογένειά σας τη δική σας αφίσα-κολλάζ με τα λάθη στην πισίνα».



Δραστηριότητα 22η: Δημιουργία αφίσας

Ο εκπαιδευτικός αναρτά την πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ και γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Δημιουργείτε με την οικογένειά σας τη δική σας αφίσα-κολλάζ από χαρτί με τα λάθη στη θάλασσα».



Δραστηριότητα 23η: Δημιουργία μακέτας

Ο εκπαιδευτικός αναρτά την πάνινη αφίσα: Βρείτε τα λάθη στη θάλασσα και τα θαλάσσια σπορ και γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Δημιουργείτε με την οικογένειά σας μία μακέτα με τα λάθη στη θάλασσα όπου τα αντικείμενα θα είναι από πλαστελίνη ή πηλό». Βλέπε εικόνα:



Δραστηριότητα 24η: «Περιβαλλοντική Υπευθυνότητα»

Ο εκπαιδευτικός αναρτά την εικόνα και γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Γνωρίζετε πόσα χρόνια χρειάζονται για να διαλυθούν τα υλικά που

πετιούνται σε θάλασσα και ακτές;». Γράψτε τη γνώμη σας στον «τοίχο» για την ρύπανση του θαλάσσιου περιβάλλοντος. Συζητήστε μεταξύ σας.

Γνωρίζετε πόσα χρόνια χρειάζονται για να διαλυθούν στη θάλασσα;

- γυάλινο μπουκάλι: 1.000.000 χρόνια
- πλεονικό μπουκάλι: 450 χρόνια
- κουτί κονσέρβας: 50 χρόνια
- παστικένα σάβα: 50-80 χρόνια
- πετονιά: 600 χρόνια
- κουτί αλουμινίου: 80-200 χρόνια
- μάλλινο ρούχο: 1-5 χρόνια
- πλάστικό ποτήρι: 50 χρόνια
- κόντρα πλακέ: 1-3 χρόνια
- φίλτρο τσιγάρου: 1-5 χρόνια
- εφημερίδα: 6 εβδομάδες
- κάρτην συσκευασία γάλακτος: 3 μήνες
- χαρτοπετσέτα: 2-4 εβδομάδες
- φιλούδα πορτοκαλιού: 2-5 εβδομάδες

Ολοι μαζί μπορούμε να προστατέψουμε το περιβάλλον!

ΟΧΙ σκουπίδια σε θάλασσες & ακτές

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΘΑΛΑΣΣΙΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ
HELLENIC MARINE ENVIRONMENT PROTECTION ASSOCIATION
•HELMΕΡΑ•
Παράκληση 5, Ν. Εμίλιου 171 21 Αθήνα
5, Παρισίου 18666, Ν. Σχημαί 171 21 Αθήνα, Ελλάδα
tel: (+30) 210 93 43 085, fax: (+30) 210 93 53 847
www.helmepra.gr, e-mail: helmepra@helmepra.gr

Δραστηριότητα 25η: Δημιουργία επιτραπέζιου ή επιδαπέδιου παιχνιδιού

Ο εκπαιδευτικός αναρτά τα σήματα του Κώδικα Θαλάσσιας Κυκλοφορίας Safe Water Sports: και γράφει στον «τοίχο» της ψηφιακής τάξης: «Δημιουργείστε με την οικογένειά σας ένα επιτραπέζιο ή επιδαπέδιο παιχνίδι». Βλέπετε εικόνα:



Οι παραπάνω εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορούν να δημιουργηθούν από τους συγγραφείς και να αναρτηθούν σε μία «Δημόσια Κυψέλη» της πλατφόρμας «e-me» του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου ώστε να μπαίνουν οι ενδιαφερόμενοι εκπαιδευτικοί και να αξιοποιούν τις ψηφιακές δραστηριότητες.

Βιβλιογραφία

- Armstrong, Th., (2000). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria, VirginiaUSA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Gardner, H. (1983). *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2002). *Teaching physical education* (5th ed). San Fransisco: Benjamin Cummings.
- Νικοδέλης, Θ., Παπαχαρίσης Β., Νταμπάκης, Β., Μησαϊλίδης, Κ., Παπαργυρίου, Α. (2014). Σχεδιασμός, Εφαρμογή και Αξιολόγηση ενός Προγράμματος Κολύμβησης στο Δημοτικό Σχολείο. *Αναζητήσεις στη Φυσική Αγωγή & τον Αθλητισμό Τόμος, 12 (2)*, 120 – 130.
- Τζιμογιάννης, Αθ. & Κόμης, Β., (2004). «Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους». *Πρακτικά στο 4ο Συνέδριο ΕΤΠΕ με θέμα: «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», 29/9-3/10/2004*, Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Vygotsky, L. (1997). *Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων Ψυχολογικών διαδικασιών* (μτφ. Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Φύκαρης, Ι. & Μήτση Π. (2013). «Η πολυαισθητηρική δυναμική της ψηφιακής εικόνας». *Πρακτικά στο International Scientific Conference, eRA – 8, The SynEnergy Forum, The Conference for International Synergy in Energy, Environment, Tourism and contribution of Information Technology in Science, Economy, Society and Education, 23- 25 September 2013*, Πειραιάς.