

Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση

Τόμ. 10, Αρ. 2-3 (2017)



Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Ιωάννης Πούλιος, Χρήστος Κρυστάλλης, Δήμητρα Δημητροπούλου, Χριστίνα Ευαγγελινού

Βιβλιογραφική αναφορά:

Πούλιος Ι., Κρυστάλλης Χ., Δημητροπούλου Δ., & Ευαγγελινού Χ. (2017). Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 10(2-3), 135–152. ανακτήθηκε από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/thete/article/view/44372>

Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση

Ιωάννης Πούλιος, Χρήστος Κρυστάλλης, Δήμητρα Δημητροπούλου, Χριστίνα Ευαγγελινού

serreschools@gmail.com, chris.krystallis@gmail.com, dimitropouloudimi@gmail.com, evaggeli@phed-sr.auth.gr

Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών

Περίληψη. Τα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας μπορούν να εμπλουτίσουν τη μαθησιακή διαδικασία. Ειδικότερα ο κινηματογράφος αποτελεί ένα ελκυστικό και αποτελεσματικό εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί με σκοπό την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση των μαθητών. Στο μάθημα της φυσικής αγωγής οι κινηματογραφικές ταινίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να αποτελέσουν αφορμή για προσέγγιση θεμάτων όπως ο αθλητισμός, η εμπορευματοποίηση, τα αναβολικά, ο μαζικός αθλητισμός, οι ολυμπιακοί αγώνες και η ιστορία τους, η βία στους αθλητικούς χώρους. Ελκυστικό πεδίο είναι ακόμη η αξιοποίηση του παλιού ελληνικού κινηματογράφου μέσα από τον οποίο ο εκπαιδευτικός φυσικής αγωγής μπορεί να προσεγγίσει θέματα αγωγής υγείας όπως τα διατροφικά πρότυπα αλλά και τα πρότυπα ομορφιάς. Στο παρόν άρθρο γίνεται μια βιβλιογραφική ανασκόπηση των σχετικών με την αξιοποίηση του κινηματογράφου ερευνών και διατυπώνονται προτάσεις αξιοποίησης αυτών των δεδομένων στην τάξη της φυσικής αγωγής.

Λέξεις κλειδιά: φυσική αγωγή, εκπαίδευση στα μέσα, κινηματογραφική παιδεία

Εισαγωγή

Οι σύγχρονες ψηφιακές μορφές έκφρασης (τηλεόραση, διαδίκτυο, κινηματογράφος) δημιουργούν διευρυμένους κώδικες επικοινωνίας. Η χρήση αυτών των μορφών έκφρασης επηρεάζει την εκπαιδευτική πραγματικότητα υποχρεώνοντας τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιήσουν νέες μεθόδους και νέα εργαλεία στη σχολική τάξη. Έτσι το επίσημο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου συμπληρώνεται από δράσεις που αποσκοπούν στον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών (Buckingham, 2002) ώστε να γίνουν κριτικοί χρήστες των Μέσων και δημιουργοί οπτικοακουστικών προϊόντων.

Οι παραπάνω δράσεις εντός του σχολικού περιβάλλοντος αποτελούν την «Εκπαίδευση στα Μέσα». Ανάλογα με το Μέσο που βρίσκεται στο επίκεντρο της δράσης, αναφερόμαστε στην Κινηματογραφική Παιδεία, την Τηλεοπτική Παιδεία, τη Διαδικτυακή κ.α. Η Κινηματογραφική Παιδεία, λοιπόν, είναι ένας από τους πυλώνες της «Εκπαίδευσης στα Μέσα» και με αυτή περιγράφεται η παιδαγωγική αξιοποίηση του κινηματογράφου. Σκοπός αυτής της αξιοποίησης (Goncalves, 2010) είναι: α) η εξοικείωση των μαθητών με την κινηματογραφική «γλώσσα», τις τεχνικές και τους κανόνες του κινηματογράφου, β) η ικανότητα κατανόησης του κινηματογράφου και των ειδών του, γ) η χρήση του κινηματογράφου για παιδαγωγικούς σκοπούς (με σκοπό δηλαδή την ενημέρωση και την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε μια σειρά από κοινωνικά κυρίως ζητήματα), δ) η δημιουργία κινηματογραφικών ταινιών (κυρίως μικρού μήκους) από τα ίδια τα παιδιά. Η κινηματογραφική παιδεία μπορεί υπό προϋποθέσεις να συμβάλλει σε μια ουσιαστικότερη αντίληψη της πραγματικότητας (Arroio, 2007), ενισχύοντας έτσι την κοινωνική νοημοσύνη

των μαθητών και βοηθώντας τους να γεφυρώσουν τις γνώσεις που έχουν με τις εμπειρίες του εξω-κινηματογραφικού κόσμου (Ahmed, 2012).

Τα προαναφερόμενα προγράμματα Εκπαίδευσης στα Μέσα (στο εξής «ΕοΜ») υλοποιούνται στο σχολείο ως δράσεις μικρής ή μεγάλης διάρκειας που έχουν τη μορφή και τη δομή project (Χρυσοφίδης, 1994, Ματσαγγούρας, 2000). Τα προγράμματα αυτά επηρεάζουν τη μαθησιακή διαδικασία βελτιώνοντας τις σχολικές επιδόσεις ενώ ταυτόχρονα δημιουργούν ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης (Sobers, 2008) και σύμφωνα με έρευνες (Allison, 1966· Anderson, 1997· Pechmann & Shih, 1999· Charlesworth & Glantz, 2005· Dalton et al., 2003· Udofia & Ton, 2013· O' Hara et al., 2013· Howell, 2011· Toledo, 2015) επιδρούν στις στάσεις των μαθητών για κάποια κοινωνικά ζητήματα και συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες αλλά και στις ατομικές τους επιλογές και καθημερινές τους συνήθειες.

Σκοπός της εισήγησης αυτής είναι η ανάδειξη των οπτικοακουστικών Μέσων και ιδιαίτερα του Κινηματογράφου ως εργαλείο γνωστικής και συναισθηματικής ανάπτυξης, που μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της φυσικής αγωγής και στις δύο βαθμίδες της εκπαίδευσης. Η εισαγωγή του Κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής μπορεί να δημιουργήσει ένα ελκυστικό περιβάλλον εμπλουτίζοντας τη μαθησιακή διαδικασία με σύγχρονα ομαδοσυνεργατικά εργαλεία, με τη χρήση των οποίων ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιτύχει ευκολότερα και πιο αποτελεσματικά τους στόχους του, γνωστικούς, συναισθηματικούς και ψυχοκινητικούς. Επιπλέον στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται μια συνοπτική καταγραφή ταινιών, που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο του μαθήματος της φυσικής αγωγής.

Η σχέση της Φυσικής Αγωγής με την εικόνα

Ο κινηματογράφος αποτελεί ένα σύνθετο οπτικοακουστικό Μέσο που συνδυάζει την εικόνα, τον λόγο και τον ήχο. Πριν αναδειχθεί η αξιοποίησή του στη φυσική αγωγή, κρίνεται σκόπιμο να γίνει αναφορά στη σχέση της εικόνας με τη φυσική αγωγή. Η σχέση αυτή εντοπίζεται σε πολλά επίπεδα. Στον χώρο της φυσικής αγωγής, σημαντικός παράγοντας που συνεισφέρει στη διδασκαλία για την απόκτηση νέων δεξιοτήτων είναι η ανατροφοδότηση. Η παροχή αυτής της ανατροφοδότησης είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες για την απόκτηση μιας κινητικής δεξιότητας και γι' αυτό είναι πολύ σημαντικό στοιχείο για την προαγωγή της μάθησης (Bandura, 1986· Magill, 1993· Schmidt, 1988). Σύμφωνα με τον Schmidt (1991) λειτουργεί «ως πληροφορία, ενθάρρυνση, κίνητρο και διόρθωση για την τεχνική των δεξιοτήτων και συμβάλλει στην επίτευξη βελτιωτικών αλλαγών στη συμπεριφορά του ασκούμενου ή στην αύξηση της απόδοσης των αρχάριων αθλητών». Η πληροφόρηση για τη σωστή εκτέλεση προσφέρεται στους εκπαιδευόμενους μέσω προφορικών πληροφοριών (Magill, Chamberlain & Hall, 1991· McCullagh, 1993· Newell, 1976· Schmidt, 1991) ή μέσω της παρατήρησης προτύπου (Bandura, 1969· 1971· Landers & Landers, 1973· Martens, Burwitz & Zuckerman, 1976· McCullagh, Weiss & Ross, 1989· Sheffield, 1961). Αυτή η παρατήρηση προτύπου είναι ένας από τους πιο άμεσους και αποτελεσματικούς τρόπους που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για την εκμάθηση κινητικών δεξιοτήτων (Magill, 1993a). Η παρατήρηση προτύπου αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία ο εκπαιδευόμενος παρατηρεί κάποιο μοντέλο να εκτελεί μια δεξιότητα και προσπαθεί να παρομοιάσει τη δική του κίνηση με εκείνη του μοντέλου και να την εκτελέσει με παρόμοιο τρόπο (Bandura, 1986· Weiss, 1983). Η παραπάνω διαδικασία μάλιστα κρίνεται απαραίτητη στο αρχικό στάδιο εκμάθησης της δεξιότητας, όπου ο εκπαιδευόμενος δέχεται από το μοντέλο μία καθαρή εικόνα της εκτέλεσης της συγκεκριμένης δεξιότητας (Magill, 1993· McCullagh, 1993· Wuyts & Buekers, 1995). Η μάθηση παρατήρησης είναι σύμφωνα με τους Pollock & Lee (1992) μία αποτελεσματική διαδικασία μετάδοσης πληροφοριών,

ιδιαίτερα όταν αναφερόμαστε σε κινητικές δεξιότητες, οι οποίες είναι πολύ δύσκολο να περιγραφούν λεκτικά.

Η μάθηση που περιγράφεται παραπάνω, μέσα δηλαδή από την παρατήρηση μοντέλου, βασίζεται σε τέσσερις αλληλένδετες πηγές παροχής πληροφόρησης: στην προσοχή, τη διατήρηση, την αναπαραγωγή και την παρακίνηση (Bandura, 1986). Η παρατήρηση για την απόκτηση κινητικών δεξιοτήτων περιλαμβάνει δυο τρόπους: α) την αυτοπαρατήρηση, με την οποία κάποιος μπορεί να παρακολουθήσει σε βίντεο τον εαυτό του να εκτελεί και να αυτορυθμίσει την απόδοσή του με στόχο την τελική μάθηση (Ζέτου κ.α., 2003) και β) την παρατήρηση ενός εξειδικευμένου μοντέλου (ζωντανού ή σε βίντεο) που επιτρέπει κάποιον να κατανοήσει και να προσπαθήσει να μιμηθεί την επίδειξη. Πολλοί ερευνητές προσπάθησαν να καταδείξουν κατά πόσο η παρατήρηση υπερτερεί της λεκτικής πληροφόρησης ή ακόμα αν λειτουργεί συμπληρωματικά με αυτήν. Για παράδειγμα, σύμφωνα με τους Reo & Mercer (2004), η παρατήρηση μοντέλου ήταν πιο αποτελεσματική σε σχέση με τις απλές οδηγίες στην εκτέλεση ενός βασικού προγράμματος φυσικής άσκησης. Σε άλλη έρευνα (Dehkordi, 2011) το συμπέρασμα ήταν ότι η ομάδα παρατήρησης προτύπου είχε σημαντική βελτίωση ως προς την απόδοση των τεχνικών στοιχείων στο πινγκ-πονγκ, σε σχέση με την ομάδα ελέγχου, που μάθαινε με την παραδοσιακή μέθοδο διδασκαλίας.

Στην ίδια κατεύθυνση, σύμφωνα με το Magill (1993), η οπτική ανατροφοδότηση (παρακολούθηση βίντεο) είχε μεγαλύτερη επίδραση από τη λεκτική σε αθλήτριες ρυθμικής γυμναστικής, στην εκτέλεση σύνθετων δεξιοτήτων. Οι Guadagnoli, Holcomb & Davis, (2002), διαπίστωσαν και αυτοί ότι τόσο η λεκτική όσο και η οπτική ανατροφοδότηση, μέσω βίντεο, ενισχύουν τη μάθηση, όμως η επίδειξη βίντεο είχε μεγαλύτερη θετική επίδραση στη μάθηση. Στο πεδίο αυτό έχουν πραγματοποιηθεί πολλές έρευνες με σκοπό να εξεταστούν τόσο οι αναπτυξιακές διαφορές όσο και η επίδραση της ηλικίας στο ρόλο της παρατήρησης μοντέλων για τη μάθηση και την απόκτηση κινητικών δεξιοτήτων. Οι ερευνητές κατάληξαν στο συμπέρασμα ότι η οπτική παρατήρηση επέδρασε πιο θετικά στην εκμάθηση απ' ό,τι η προφορική πληροφόρηση σε παιδιά σχολικής ηλικίας (McCullagh, Stiehl & Weiss 1990). Σε άλλη έρευνα (Weiss, 1983), εξετάστηκε η επίδραση της ηλικίας και διατυπώθηκε το συμπέρασμα ότι τα μεγαλύτερα παιδιά απέδωσαν καλύτερα όταν παρατηρούσαν ένα μοντέλο, ενώ αντίθετα τα μικρότερα παιδιά απέδωσαν καλύτερα όταν η παρατήρηση του μοντέλου συνδυαζόταν με παράλληλες προφορικές οδηγίες.

Από τα παραπάνω μπορεί κανείς να συμπεράνει ότι η εικόνα (στατική ή κινούμενη) αποτέλεσε και αποτελεί σημαντικό γνωστικό και διανοητικό εργαλείο στη διάθεση των εκπαιδευτικών της φυσικής αγωγής με σκοπό τη μάθηση και την απόκτηση δεξιοτήτων που συνδέονται με συγκεκριμένες αθλητικές δραστηριότητες. Μια άλλη πτυχή αυτής της αξιοποίησης της εικόνας αναφέρεται στη χρήση γενικότερα των ΤΠΕ (τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας) και των ΜΜΕ (μέσων μαζικής ενημέρωσης) στο πλαίσιο της φυσικής αγωγής με σκοπό την αλλαγή στάσεων, αντιλήψεων και συμπεριφοράς σε μια σειρά από ζητήματα όπως ο χουλιγκανισμός και η βία στα γήπεδα, η υιοθέτηση των σύγχρονων αρχών της αγωγής υγείας κλπ.

Παρόλο που η Φυσική Αγωγή ως γνωστικό αντικείμενο ασχολείται με τη φυσική δραστηριότητα και την κίνηση, είναι ένα πεδίο όπου οι Νέες Τεχνολογίες μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο (Silverman, 1997) αφού μπορούν υπό προϋποθέσεις να επηρεάσουν θετικά το περιβάλλον μάθησης (Coelho, 1999) παρέχοντας περισσότερες και ποιοτικότερες εμπειρίες μάθησης για τους μαθητές ώστε να επιτύχουν τους στόχους του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής (Lambdin, 1995). Βέβαια, για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει η χρήση των Νέων Τεχνολογιών να βρίσκεται σε αρμονία με τις παιδαγωγικές αρχές και τους σκοπούς της Φυσικής Αγωγής (Rintala, 1998). Σύμφωνα με πολλούς ερευνητές τα αλληλεπιδραστικά μέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά στη διδασκαλία της φυσικής αγωγής

στο σχολείο, προσφέροντας σημαντική βοήθεια στην εργασία των ΚΦΑ (Σίσκος 2002). Σε άλλη έρευνα όπου εξετάστηκε η αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας με την βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή (μέσω μιας πολυμεσικής εφαρμογής) σε μαθητές γυμνασίου με σκοπό την μάθηση μιας δεξιότητας στην πετοσφαίριση, διαπιστώθηκε ότι ο παράγοντας μέθοδος διδασκαλίας δεν είχε σχέση με τη μάθηση της κινητικής δεξιότητας (Vernadakis, 2003). Τα ίδια συμπεράσματα διατυπώθηκαν από την προσπάθεια να ερευνηθεί η αποτελεσματικότητα πολυμεσικών προγραμμάτων στην διδασκαλία των κανονισμών της καλαθοσφαίρισης σε φοιτητές του ΤΕΦΑΑ (Antoniou, 2002).

Στη Φυσική Αγωγή, οι ΤΠΕ συμβάλλουν στη βελτίωση των δεξιοτήτων και της τεχνικής των εκπαιδευόμενων, προσφέρουν βοήθεια για ανακεφαλαίωση και αξιολόγηση της απόδοσης των μαθητών, ανάπτυξη της γνώσης και κατανόησης ενός θέματος, υπογράμμιση των λεπτών κινήσεων μιας δεξιότητας λόγω της δυνατότητας αναπαράστασης σε αργή κίνηση, βοηθούν ακόμη στην κατανόηση του ανθρωπίνου σώματος, της φυσιολογίας και της υγείας των μαθητών (Σίσκος & Αντωνίου, 2006). Στην έρευνα των Liu, Yang & Zhao (2001), αναφορικά με την επίδραση της χρήσης πολυμέσων στη διδασκαλία της φυσικής αγωγής, βρέθηκε θετική συσχέτιση ως προς την πρωτοτυπία της μεθόδου με τη δημιουργία κινήτρων στους μαθητές για περαιτέρω ενασχόληση. Σύμφωνα με τους Lu & Shen (2001), η χρήση των πολυμέσων στη φυσική αγωγή μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές στην κατανόηση της σωστής θεώρησης μιας κίνησης και να αυξήσει το ενδιαφέρον τους για αυτή τη κινητική δεξιότητα. Οι Weir & Connor (2009) πραγματοποίησαν μια έρευνα σε 12 σχολεία της Ιρλανδίας που διήρκεσε 2 χρόνια και αφορούσε στη χρήση των βίντεο στο μάθημα της φυσικής αγωγής. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι το βίντεο είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο που μπορεί να ενισχύσει ταυτόχρονα τρεις τομείς: τη διδασκαλία, την απόκτηση νέων γνώσεων από τους μαθητές και την αξιολόγηση των δεξιοτήτων τους.

Τέλος η αξιοποίηση των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης φαίνεται να έχει επίδραση στην αύξηση της ενασχόλησης με την άσκηση καθώς σύμφωνα με ανασκόπηση 28 ερευνών (Marcus et al., 1998) τα μηνύματα των Μέσων εντυπώνονται στο μυαλό των θεατών και επιδρούν στις στάσεις τους για τη φυσική άσκηση και τον αθλητισμό. Οι συγγραφείς τονίζουν όμως ότι αυτή η επίδραση στις στάσεις δεν συνεπάγεται αξιοσημείωτες διαφορές ως προς την καθημερινή ενασχόληση των συμμετεχόντων με την άσκηση και τον αθλητισμό (Finlay & Faulkner, 2005).

Ειδικότερα ως προς την αξιοποίηση του κινηματογράφου στη φυσική αγωγή υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα ερευνητικά στοιχεία. Στη μελέτη των Banks & Reed (2003), οι ερευνητές χρησιμοποίησαν δημοφιλείς ταινίες ως εργαλείο για την εκμάθηση δεξιοτήτων αυτοάμυνας στο μάθημα της φυσικής αγωγής. Αυτή η αξιοποίηση φαίνεται ότι ενθάρρυνε τους μαθητές, να συμμετέχουν, δημιούργησε ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης και βελτίωσε τις τελικές τους δεξιότητες ως προς το συγκεκριμένο πεδίο. Οι ερευνητές περιέγραψαν συγκεκριμένες προϋποθέσεις ως προς τη χρήση ταινιών στη φυσική αγωγή: να χρησιμοποιούνται αποσπάσματα των ταινιών και όχι το σύνολό τους, να γίνεται προσεκτική επιλογή των αποσπασμάτων αυτών, να εξασφαλιστούν καλές συνθήκες προβολής, να ακολουθήσουν συζητήσεις και να αξιολογηθεί η προβολή, να υπάρχει ποικιλία κινηματογραφικών προϊόντων και να ζητηθεί η γνώμη των ίδιων των μαθητών. Σε άλλη έρευνα (Goodyear et al., 2014) χρησιμοποιήθηκε η διαδικασία της δημιουργίας ταινίας με σκοπό την ενθάρρυνση των κοριτσιών ώστε να βελτιωθεί η συμμετοχή τους και η σχέση τους με το μάθημα της φυσικής αγωγής. Οι μαθήτριες του δείγματος παρακολούθησαν 8 μαθήματα Basketball και μετά σε ομάδες δημιούργησαν πεντάλεπτα ταινιάκια για όσα έμαθαν ή αισθάνθηκαν για την όλη διαδικασία. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η διαδικασία δημιουργίας κινηματογραφικών προϊόντων ενθάρρυνε τις μαθήτριες που αισθάνονταν «αδύναμες» να συμμετέχουν σε σωματικές δραστηριότητες του μαθήματος της φυσικής αγωγής και η όλη

διαδικασία επέτρεψε σε πολλές από αυτές να «κρυφτούν» αρχικά πίσω από την κάμερα και στη συνέχεια να συμμετέχουν πιο ενεργά. Οι ερευνητές θεώρησαν ότι τα οφέλη ήταν σημαντικά καθώς η δημιουργία μιας ταινίας βασίζεται στις αρχές της ομαδοσυνεργατικής μάθησης, πολλαπλασιάζοντας έτσι τα θετικά αποτελέσματα. Τα παιδαγωγικά οφέλη από την ένταξη της Κινηματογραφικής Παιδείας στο μάθημα της φυσικής αγωγής σημειώνουν και άλλοι ερευνητές (Pharez, 2016), που τονίζουν ότι η δημιουργία ταινιών από τους μαθητές με θέματα σχετικά με τη φυσική αγωγή, δημιουργεί ένα ελκυστικό περιβάλλον μάθησης και βελτιώνει τη συμμετοχή τους στο μάθημα.

Ως προς την αξιοποίηση του κινηματογράφου σε θέματα αγωγής υγείας που εντάσσονται στους στόχους των αναλυτικών προγραμμάτων του μαθήματος της φυσικής αγωγής (κυρίως με σκοπό την αλλαγή στάσεων των μαθητών), υπάρχουν χρήσιμα συμπεράσματα από πολλές έρευνες. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του καπνίσματος αφού η παρακολούθηση ταινιών στις οποίες οι πρωταγωνιστές ήταν καπνιστές, συνδέεται με τη θετική προδιάθεση των θεατών προς το κάπνισμα (Pechmann & Shih, 1999). Οι ερευνητές χρησιμοποιώντας μόνο αποσπάσματα ταινιών που έδειχναν τους πρωταγωνιστές να καπνίζουν και ειδικά ερωτηματολόγια, διαπίστωσαν ότι οι νεαροί θεατές προδιατίθενται θετικά προς το κάπνισμα όταν βλέπουν σχετικές κινηματογραφικές σκηνές. Το δείγμα τους ήταν 697 μαθητές 14-15 ετών. Στα ίδια συμπεράσματα καταλήγουν άλλοι ερευνητές (Charlesworth & Glantz, 2005) οι οποίοι σε μια ανασκόπηση 40 ερευνών που πραγματοποιήθηκαν από το 1999 ως το 2005 διαπιστώνουν ότι η παρακολούθηση ταινιών όπου οι πρωταγωνιστές είναι καπνιστές ενισχύει την πιθανότητα να καπνίσουν όταν ενηλικιωθούν. Ακόμη ότι η προβολή αντικαπνιστικών σποτ πριν την προβολή των ταινιών μπορεί να μειώσει αυτή την πιθανότητα. Συγκεκριμένα μία από τις έρευνες αυτές (Dalton et al., 2003) χρησιμοποίησε δείγμα 3547 μη καπνιστών και λίστα 50 ταινιών (όπου οι πρωταγωνιστές κάπνιζαν). Οι ερευνητές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η πιθανότητα έναρξης του καπνίσματος συνδέεται με την έκθεση σε ταινίες με αντίστοιχη θεματολογία.

Συμπερασματικά, γίνεται κατανοητό ότι η εικόνα αποτελεί σημαντικό εργαλείο στο μάθημα της φυσικής αγωγής καθώς με την αξιοποίησή της οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν σημαντικές κινητικές δεξιότητες. Ο κινηματογράφος αξιοποιεί ταυτόχρονα χιλιάδες εικόνες τις οποίες και «επενδύει» με ήχους, εφέ, λόγο και άλλα στοιχεία, προσφέροντας στο τέλος ένα σύνθετο οπτικοακουστικό προϊόν, που μπορεί να μεγιστοποιήσει τα οφέλη σε σχέση με τη χρήση της απλής εικόνας.

Η αξιοποίηση του κινηματογράφου

Η κινηματογραφική εικόνα είναι ταυτόχρονα γνώση αλλά και βίωση των γεγονότων που προβάλλονται και γι' αυτό μπορεί να συναγωνιστεί -και συχνά να εκτοπίσει- άλλες τοπικές μορφές εκπαίδευσης (Πλειός, 2005). Εξίσου σημαντικό είναι ότι η τέχνη του κινηματογράφου συνεπικουρείται από άλλες τέχνες (μουσική, χορός, αρχιτεκτονική κ.ά.) γεγονός που την καθιστά ένα σύνθετο καλλιτεχνικά επικοινωνιακό μέσο. Ο κινηματογράφος μπορεί να ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία με δύο τρόπους. Ο πρώτος αφορά στη δημιουργία ταινιών (κυρίως μικρού μήκους) από τους μικρούς μαθητές και ο δεύτερος στη χρησιμοποίηση κινηματογραφικού υλικού στις σχολικές τάξεις (Κομνηνού, 2001).

Στο άρθρο αυτό περιγράφεται η δεύτερη περίπτωση, η χρήση δηλαδή ταινιών ως εκπαιδευτικού εργαλείου στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής. Πριν τη διατύπωση συγκεκριμένων προτάσεων διδακτικής αξιοποίησης, κρίνεται χρήσιμη η υπενθύμιση των διαστάσεων που συνθέτουν τη διδασκαλία της κινηματογραφικής ταινίας στο σχολείο (Christ & Potter, 1998): γνωστική, αισθητική, συναισθηματική και πνευματική. Επειδή η κινηματογραφική ταινία είναι και αυτή ένα κείμενο, ακολουθεί γνωστές στους

εκπαιδευτικούς κειμενικές λειτουργίες (Κορκοβέλου, 2008): τη λειτουργία της καταστατικότητας (το «τι» δηλαδή της ταινίας, το θέμα της), τη λειτουργία της πληροφορητικότητας (το «πώς» της ταινίας, το πώς δηλαδή ο σκηνοθέτης παρουσιάζει το «τι» της ταινίας, στοιχεία που έχουν σχέση με τα σκηνικά, τον φωτισμό, τον ήχο κλπ), τη λειτουργία της προθετικότητας (το τι θέλει να πει ο δημιουργός της ταινίας), τη λειτουργία της διακειμενικότητας (κειμενικά είδη και επίπεδα γλώσσας, γλωσσικά δάνεια, εκφορά-προφορά-χροιά φωνής κλπ) και τη λειτουργία της αποδεκτότητας (ο θεατής αποδέχεται μια ταινία όταν καταλαβαίνει τις προθέσεις του σκηνοθέτη).

Ως προς την αξιοποίηση κινηματογραφικών ταινιών με θεματολογία σχετική με τη Φυσική Αγωγή (αθλητισμός), είναι σημαντικό να γίνει κατανοητό ότι ο κινηματογράφος εκτός από τέχνη, διατηρεί και έναν δεύτερο σημαντικό ρόλο: αυτόν του μέσου μαζικής ενημέρωσης. Η κινηματογραφική οθόνη αντανακλά, λοιπόν, όψεις της κοινωνικής πραγματικότητας (Σωτηροπούλου, 1998), έστω και με κάποιες υποκειμενικές επιλογές. Έτσι μια ταινία μπορεί να είναι μια άποψη για την πραγματικότητα αλλά όχι η πραγματικότητα (Σεραφετινίδου, 1987). Παρόλο που ο κινηματογράφος σπάνια επεδίωξε να αποτελέσει ιστορικό ντοκουμέντο, η ίδια η φύση της διαδικασίας της παραγωγής της κινηματογραφικής ταινίας του πρόσδωσε τέτοιο ρόλο ως ένα βαθμό (Τομάη & Κωνσταντοπούλου, 2001). Αυτό σημαίνει ότι η αξιοποίηση ταινιών με θέμα τον αθλητισμό, μπορεί να οδηγήσει τους συμμετέχοντες σε γόνιμες συζητήσεις σχετικά με (ανάλογα με το θέμα της ταινίας) τον αθλητισμό και τα προβλήματά του, την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων, τη βία στους αθλητικούς χώρους, τη χρήση απαγορευμένων ουσιών, τον πρωταθλητισμό, την εμπορευματοποίηση του αθλητισμού, τον μαζικό αθλητισμό κ.ά.

Η περίπτωση του παλιού ελληνικού κινηματογράφου

Η προβολή ελληνικών ταινιών ή αποσπασμάτων τους σε μια σχολική τάξη φυσικής αγωγής αποτελεί καταρχάς μια λαμπρή πηγή άντλησης πληροφοριών για μια σειρά από τομείς της κοινωνικής πραγματικότητας (εκπαίδευση, πολιτεία, οικονομία, οικογένεια, λαογραφία, γλώσσα κλπ). Οι πληροφορίες αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν είτε αυτόνομα (π.χ. τα διατροφικά πρότυπα στην Ελλάδα τη δεκαετία του '50, στο πλαίσιο ενός προγράμματος αγωγής υγείας που υλοποιείται στο μάθημα της φυσικής αγωγής) είτε σε σχέση με το σήμερα (π.χ. με αφορμή την ταινία «Το ξύλο βγήκε από τον Παράδεισο» συγκρίνουμε την εκπαίδευση των δύο περιόδων και την κινηματογραφική «εικόνα» του εκπαιδευτικού φυσικής αγωγής).

Η κινηματογραφική υπερπαραγωγή στην Ελλάδα τις δεκαετίες του '50 και του '60 (Σωτήρης, 1974, Παραδείση, 1993) είχε σαν συνέπεια κάθε πτυχή της ζωής να βρίσκει ανάκλαση σε κάποια ταινία. Έτσι οι ελληνικές ταινίες της εποχής εκείνης καταμαρτυρούν πολλά γεγονότα ενταγμένα σε ιστορικά πλαίσια (για παράδειγμα σε πολλές ελληνικές ταινίες - Χτυποκάρδια στο θρανίο, Η Δασκάλα με τα χρυσά μαλλιά, Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο κλπ- μεταφέρονται στοιχεία από τη σχολική πραγματικότητα, όπως η θέση της σωματικής ποινής, ο ρόλος του δασκάλου κ.α., που καθορίζονται από το ιστορικό συγκείμενο της εποχής). Οι ελληνικές ταινίες εκείνης της εποχής εξακολουθούν να είναι δημοφιλείς και σήμερα (αυτό τουλάχιστον δείχνουν οι μετρήσεις τηλεθέασης) ιδιαίτερα στο παιδικό και εφηβικό κόσμο και εξακολουθούν να προβάλλουν πρότυπα συμπεριφοράς με σημαντική επίδραση, όπως και σχετικές έρευνες δείχνουν (Χατζηθεολόγου, 2000· Χρηστάκης, 1996· Μάνος, 1995). Επιπρόσθετα η αξιοποίηση των παλιών ελληνικών κωμικών ταινιών από τον εκπαιδευτικό της φυσικής αγωγής είναι ένα ακόμη προνομιακό εργαλείο (Βασιλειάδης & Μυλωνάκη, 2009) λόγω της ψυχαγωγικής τους διάστασης η οποία διευκολύνει την πρόσληψη και κατανόηση κοινωνικών και ιδεολογικών μηνυμάτων από

τους μαθητές. Ο παλιός ελληνικός κινηματογράφος αποτυπώνει επίσης την απήχηση του αθλητισμού τη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο, τη θέση του γυμναστή στο σχολείο, τις απόψεις των ανθρώπων για τον αθλητισμό, τη διατροφή και γενικότερα την άσκηση και την αγωγή υγείας. Οι παραπάνω πληροφορίες μπορούν να αναδειχθούν με σκοπό να εντοπιστούν οι αιτίες των διαφορετικών προσεγγίσεων σε σχέση με το σήμερα, διαδικασία που μπορεί να καλλιεργήσει την κριτική σκέψη των μαθητών αλλά και τον οπτικό τους γραμματισμό.

Προτάσεις αξιοποίησης του Κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής

Προβολή ταινιών με θέμα τον αθλητισμό

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει δεκάδες ταινίες που έχουν θέμα σχετικό με τον αθλητισμό. Ιδανικότερο είναι να χρησιμοποιήσει αποσπάσματα ταινιών ή ταινίες μικρού μήκους. Κάθε φορά που γίνεται μια τέτοια προβολή, είναι σημαντικό να ακολουθεί συζήτηση στην τάξη. Ενδεικτική είναι η λίστα του Πίνακα 1.

Οι αναλύσεις που περιγράφονται στο Σχεδιάγραμμα Συζήτησης στην τάξη (Παράρτημα) βασίζονται στην «κριτική» προσέγγιση της ΕοΜ, δηλαδή στην καλλιέργεια της κριτικής ικανότητας των μαθητών να ερμηνεύουν και να αξιολογούν το περιεχόμενο των συγκεκριμένων ταινιών. Σύμφωνα με το εγχειρίδιο *Moving Images in the Classroom* που εκδόθηκε το 2000 από το *British Film Institute* (Buckingham, 2008) ζητούμενο είναι μέσα από την προβολή και τη συζήτηση/ανάλυση που ακολουθεί οι μικροί θεατές να μπορούν:

- Να εξηγούν τον τρόπο με τον οποίο αποτυπώνονται στον κινηματογραφικό φακό οι διάφορες κοινωνικές ομάδες, τα γεγονότα αλλά και οι ιδέες
- Να εξηγούν και να αιτιολογούν της αισθητικές τους κρίσεις και τις προσωπικές τους απόψεις σε σχέση με αυτά που παρακολουθούν
- Να συζητούν εναλλακτικούς τρόπους αναπαράστασης μιας ομάδας, ενός γεγονότος ή μιας ιδέας

Το σχεδιάγραμμα αυτό ανάλυσης βασίστηκε καταρχήν στη θεωρία της σημειολογίας όπως διατυπώθηκε από τον Ελβετό γλωσσολόγο Saussure (Χαλεβελάκη, 2010) και όπως επεκτάθηκε στην οπτική επικοινωνία από τον Μπαρτ (1977). Από την παραπάνω θεωρία, προκύπτουν και τα μεθοδολογικά εργαλεία ανάλυσης της εικόνας όπως τα περιέγραψαν οι Kress & Leeuwen (2010) στην *Ανάγνωση των Εικόνων*. Η προτεινόμενη ανάλυση προς τους εκπαιδευτικούς, αυτή δηλαδή που θα αποτελούσε τη βάση της συζήτησης και της επεξεργασίας μετά από κάθε προβολή ταινίας, βασίστηκε στην επεξεργασία τριών λειτουργιών που τις περιέγραψαν οι Kress & Leeuwen (2010). Οι λειτουργίες αυτές είναι: η αναπαραστατική λειτουργία (δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο αναπαριστάται ο βιωμένος κόσμος), η διαπροσωπική λειτουργία (δηλαδή η σχέση ανάμεσα στον παραγωγό του οπτικοακουστικού προϊόντος και στον θεατή αυτού του προϊόντος και αναφέρεται σε μια σειρά από επιλογές του παραγωγού του οπτικού κειμένου όπως η κλίμακα των κινηματογραφικών πλάνων, η γωνία απεικόνισης, το ύψος θέασης του αντικειμένου κλπ που καθορίζουν διαστάσεις όπως η επαφή με τον θεατή, η κοινωνική απόσταση, η εξουσία κλπ.) και τέλος η κειμενική λειτουργία (η οποία αναφέρεται στο θέμα της αξιοπιστίας των μηνυμάτων και απαντά στο ερώτημα της αληθοφάνειας γι' αυτό που ο θεατής βλέπει).

Πίνακας 1. Ξένες ταινίες μεγάλου μήκους με θέμα τον αθλητισμό

| Τίτλος | Θέμα |
|-----------------------------|--|
| Chariots of Fire (1981) | Η ταινία είναι αναφορά στην αληθινή ιστορία 2 Βρετανών ερασιτεχνών δρομέων που επιλέγουν, για τους δικούς του λόγους ο καθένας, να πάρουν μέρος και να κερδίσουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1924 στο Παρίσι. |
| Blue Chips (1994) | Η ταινία στην οποία παίρνει μέρος και ο Σακίλ μας δείχνει πως ένα προπονητής μιας πανεπιστημιακής ομάδας αναγκάζεται να αποκτήσει με αθέμιτα μέσα 3 ταλαντούχους παίκτες και παλεύει με την συνείδηση του... |
| The Natural (1984) | Ένας νεαρός με ταλέντο στο μπίτζ-μπολ ξεκινάει την καριέρα του, αφού τον ανακαλύπτει ένας κυνηγός ταλέντων. Η γνωριμία του με μια γυναίκα θα του καταστρέψει την καριέρα πριν καλά - καλά αρχίσει. Μετά από 15 χρόνια εμφανίζεται και πάλι στα γήπεδα όντας αποφασισμένος να κερδίσει, αλλά κανείς πλέον δεν μπορεί να εμπιστευθεί έναν άγνωστο 35αρη. |
| Hoosiers (1986) | Είναι από τις πρώτες ταινίες που δείχνει πως ένας προπονητής επεμβαίνει στις ζωές των παιδιών και μέσα από τις σωστές αρχές τους κάνει να δώσουν τον καλύτερο τους εαυτό. |
| White Men Can't Jump (1992) | Η ταινία πραγματεύεται την σχέση δύο παικτών, ενός μαύρου και ενός λευκού. |
| Raging Bull (1980) | Μια ταινία βασισμένη στην βιογραφία του πυγμάχου της δεκαετίας του '40 Τζέικ Λα Μότα, που κατάφερε να βγει από την βίαιη και δύσκολη ζωή του. |
| Any Given Sunday (1999) | Ένας βετεράνος προπονητής football, ανησυχεί για την ομάδα του, εξαιτίας της αλλαγής ιδιοκτησίας που μόνο σκοπό έχει το κέρδος. Η ταινία δείχνει την σύγκρουση μεταξύ του ιδεαλισμού με την εμπορευματοποίηση του αθλήματος αλλά και την διαφορετική αντιμετώπιση του παιχνιδιού από την παλαιά και την νέα γενιά αθλητών αλλά και παραγόντων. |
| Rocky (1976) | Έχει μείνει στην ιστορία σαν μια από τις πιο σημαντικές αθλητικές ταινίες όπου ο αδύναμος, με πολλή δουλειά, κερδίζει τον δυνατό. Ο Ρόκι Μπαλμπόα ακόμα και σήμερα αποτελεί ένα πρότυπο αθλητικής μάχης και υπερπήδησης κάθε εμποδίου που μπορεί να παρουσιαστεί. |
| Hoop Dreams (1994) | Η ταινία «ακολουθεί» την ζωή δύο αγοριών από το Σικάγο που παλεύουν να παίξουν κολεγιακό μπάσκετ, για να βρεθούν τελικά να παίξουν επαγγελματικά. Η ταινία πραγματεύεται διάφορα θέματα όπως φυλετικά, κοινωνικά, οικονομικά, εκπαίδευσης και αξιών που απασχολούσαν έντονα τις Η.Π.Α ειδικά εκείνη την εποχή. |
| Escape to Victory (1981) | Η ταινία μιλάει για ένα ποδοσφαιρικό παιχνίδι μεταξύ κρατουμένων πολέμου και Γερμανών ναζί βασισμένο στην Ουκρανική ταινία «Két félszó a rokolban». Είναι παραλλαγή της αληθινής ιστορίας στην οποία 11 ποδοσφαιριστές της Ντιναμό Κιέβου, οι οποίοι εκτελέστηκαν τον Αύγουστο του 42, μετά από τον αγώνα με την επίλεκτη ομάδα της ναζιστικής Βέρμαχτ επειδή δεν κάθισαν να χάσουν. |
| Ali (2001) | Η ζωή του πυγμάχου Κάσιους Κλέι, που ασπίαστηκε τον ισλαμισμό και άλλαξε το όνομα του σε Μοχάμεντ Άλι. |
| Remember the Titans (2000) | Η αληθινή ιστορία του προπονητή Herman Boone που προσπαθεί να ενώσει παίκτες με φυλετικές διαφορές μεταξύ τους. |
| The Wrestler (2008) | Ο Ράντν (The Ram) ήταν ένας από τους κορυφαίους επαγγελματίες παλαιστής wrestling της δεκαετίας του '80, ο οποίος συνεχίζει να αγωνίζεται ανεπίσημα μετά από 20 χρόνια. Μια καρδιακή προσβολή τον αναγκάζει να αποσυρθεί και να επαναπροσδιορίσει τη ζωή του και τις αξίες του. |

| | |
|---|---|
| Hurricane (1999) | Είναι άλλη μια αληθινή ιστορία που μας δείχνει την πορεία του μαύρου πυγμαχού Ρούμπιν Χαρικέιν Κάρτερ, που το 1966 καταδικάστηκε άδικα για έναν τριπλό φόνο, έμεινε στην φυλακή, επειδή προκάλεσε την αστυνομία και τους λευκούς, για 19 χρόνια, και κατάφερε να αθωωθεί χάρη στα στοιχεία που συγκέντρωσαν 3 Καναδοί κοινωνικοί ακτιβιστές. |
| He Got Game (1998) | Ο πατέρας ενός ταλαντούχου παίκτη μπάσκετ βγαίνει από την φυλακή και προσπαθεί να πείσει τον γιο του να παίξει σε συγκεκριμένη ομάδα σε αντάλλαγμα την μειωμένη ποινή του. |
| The Football Factory (2004) | Μια ωμή και στοχευμένη προσπάθεια αποτόπωσης του χουλιγκανισμού στο αγγλικό ποδόσφαιρο. |
| Das Wunder von Bern - Το θαύμα της Βέρνης (2003) | Η μεταφορά στη μεγάλη οθόνη της απόλυτης έκπληξης σε τελικό Παγκοσμίου Κυπέλλου, της νίκης της Γερμανίας επί της θρυλικής Ουγγαρίας του Πούσκας στο ελβετικό Μουντιάλ του '54 μ' έναν διαφορετικά δοσμένο τρόπο. Ένα γερμανικό φιλμ που εμπνέεται από τη σχέση ενός αποξενωμένου πατέρα, ο οποίος ήταν αιχμάλωτος πολέμου, και του μικρού γιου του, ο οποίος έχει αναπτύξει μια σχέση λατρίας για το ποδόσφαιρο. |
| Invictus - Ανίκητος (2009) | Πρόκειται για την κινηματογραφική σκιαγράφηση της πολυεπίπεδης προσωπικότητας του Νέλσον Μαντέλα από τη στιγμή της απελευθέρωσής του και της ανάληψης της προεδρίας της Ν.Αφρικής μέχρι την κατάκτηση από την εθνική ομάδα του παγκοσμίου τίτλου στο ράγκμπι. Στη μετά apartheid εποχή ο Αφρικανός ηγέτης θέλει ο ταλαιπωρημένος λαός της χώρας, μαύροι και λευκοί, να ζει ειρηνικά και ο αθλητισμός είναι σε πρώτη φάση η λύση για το διχασμό. |
| Mike Basset: England Manager - Μάικ Μπάσετ (2001) | Απατεώνας ή Ιδιοφυΐα. Ένας άσημος προπονητής, αλλά ταυτόχρονα μια απολαυστική καρικατούρα, που καταλήγει από σύμπτωση στον εθνικό πάγκο των "λιονταριών" και πέφτει από τη μία γκάφα στην άλλη έως ότου βρει τη συνταγή της επιτυχίας μεταξύ αλκοολικών και πωλητή αυτοκινήτων. |
| Jerry Maguire (1996) | Το αμερικάνικο ποδόσφαιρο μέσα από τα μάτια ενός ατζέντη που χάνει τη γη κάτω από τα πόδια του και κάνει μια νέα αρχή σε ζωή και καριέρα. |
| Coach Carter (2005) | Εμπνευσμένη από αληθινά γεγονότα η ταινία πραγματεύεται τη "μάχη" που δίνει ένας προπονητής μπάσκετ σε ομάδα αμερικανικού λυκείου να λειτουργήσει πρώτα απ' όλα ως παιδαγωγός και μετά ως γυμναστής. |
| The Blind Side (2009) | Η ταινία αφηγείται την ιστορία του Michael Oher, ενός μαύρου παιδιού, το οποίο μεγάλωσε αλλάζοντας ανάδοχες οικογένειες και πώς με την αγάπη και το ενδιαφέρον της οικογένειας της Leigh Anne Tuohy καταφέρνει να γίνει επαγγελματίας παίχτης του NFL. |
| Cinderella Man (2005) | Η ταινία πήρε τον τίτλο της, απ' το ψευδώνυμο του μποξέρ James Braddock, στον οποίο αναφέρεται. Ο Braddock ήταν διεκδικητής του τίτλου στην κατηγορία ελαφρών βαρών, όπου έσπασε το χέρι του και σταμάτησε. Λόγω όμως οικονομικών προβλημάτων, αναγκάστηκε να δώσει κάποιους αγώνες ακόμα στην κατηγορία βαρέων βαρών. Αγώνα με τον αγώνα αποδεικνύει τις ικανότητές του και φτάνει στον τελικό, όπου κατορθώνει να πάρει τον τίτλο, αποτελώντας ινδαλμα στην δεκαετία του 30'. |
| Glory Road (2006) | Η ταινία αφηγείται την ιστορία του προπονητή μπάσκετ Don Haskins, ο οποίος κατάφερε να πάρει το κολεγιακό πρωτάθλημα (NCAA) του 1966, με την ομάδα του Texas Western College. Η ιδιαιτερότητα αυτής της ιστορίας ήταν ότι ο Haskins ήταν ο πρώτος που τόλμησε να ξεκινήσει στην 5αδα, 5 μαύρους αθλητές, σε μια εποχή που ο ρατσισμός ήταν σε έξαρση. |
| Moneyball (2011) | Είναι η ιστορία του Billy Beane, γενικού διευθυντή της ομάδας Baseball, Oakland Athletics, ο οποίος μην έχοντας λεφτά για να κάνει καλές |

| | |
|---|--|
| | μεταγραφές, προσλαμβάνει έναν μαθηματικό αναλυτή για να του βρει μέσω στατιστικών και μαθηματικών πράξεων, φτηνές και καλές μεταγραφές. Το πείραμα πέτυχε και πολλές ομάδες ακολούθησαν το παράδειγμα του Beabe. |
| Invincible (2006) | Η ιστορία του Vincent Parale ενός μπάρμαν, που καταφέρνει μετά από πολλές δυσκολίες, να κάνει το όνειρό του πραγματικότητα και να παίξει στο NFL, με την φανέλα των Philadelphia Eagles. |
| The Pistol: The Birth of a Legend (1991) | Η πραγματική ιστορία του "Pistol" Pete Maravich, ενός απ'τους καλύτερους παίκτες του NBA όλων των εποχών. Η ταινία εστιάζει στο 1959 που ο Maravich παίζει στην ομάδα μπάσκετ του Daniel High School, ενώ είναι 1 χρόνος μικρότερος, απ'όσο έπρεπε να είναι για να παρακολουθήσει τα μαθήματα. |
| Ο Αστερίξ στους Ολυμπιακούς Αγώνες (2008) | Ο γνωστός ήρωας με φόντο τους Ολυμπιακούς αγώνες στην αρχαία Ελλάδα. |
| Μονάχο (2005) | Η κατά τον Στίβεν Σπίλμπεργκ κινηματογραφική έκθεση των γεγονότων που ακολούθησαν τα τραγικά γεγονότα των Ολυμπιακών Αγώνων του 1972 στη γερμανική πόλη. |
| Geordie (1955) | Η πρώτη έγχρωμη ταινία με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες είναι αυτή η βρετανική κωμωδία, η οποία βασίζεται στο ομότιτλο μυθιστόρημα του Ντέιβιντ Γουόκερ και αφηγείται την ιστορία ενός αγοριού από τη Σκωτία που αποφασίζει να νικήσει το μικρό μέγεθος και την φυσική του αδυναμία με το να γίνει bodybuilder. |
| Visions of Eight (1973) | Οκτώ σκηνοθέτες εξασφάλισαν άδεια για να βρίσκονται μέσα στους αγωνιστικούς χώρους (Ολυμπιακοί αγώνες του Μονάχου, 1972) με το ελεύθερο να ολοκληρώσουν ο καθένας μια ιστορία που στη συνέχεια θα αποτελούσε μια σπονδυλωτή ταινία για «όλα αυτά που δεν μπορεί να συλλάβει ο τηλεοπτικός φακός». Οι οκτώ σκηνοθέτες ήταν ο Κον Ιτουκάουα, ο Άρθουρ Πεν, ο Κλοντ Λελούς, ο Μάι Ζέτερλινγκ, ο Μίλος Φόρμαν, ο Μάικλ Πφέλγκαρ, ο Γιούρι Οζεροφ και ο Τζον Σλέσινγκερ. Το αποτέλεσμα ήταν μια εμπνευσμένη ματιά πάνω στο θάρος, την καλώς εννοούμενη άμιλλα, το πάθος και τη φιλοδοξία για τη νίκη. |
| Charlie Chan at the Olympics (1937) | Μια απολαυστική και ανάλαφρη περιπέτεια μυστηρίου με φόντο τους Ολυμπιακούς Αγώνες. |
| A Million to One (1937) | Ένας αθλητής κόβεται από τους Ολυμπιακούς αγώνες. Έξι χρόνια μετά ο γιος του θα συναντήσει τον άνθρωπο που «έκλεψε» από το πατέρα του τα μετάλλια και ο τελευταίος θα τον προπονήσει προκειμένου να συμμετάσχει στους Ολυμπιακούς Αγώνες. |
| The Olympic Champ του Τζακ Κινεϊ (1942) | Το πρώτο φιλμ κινουμένων σχεδίων που αναφέρεται στους Ολυμπιακούς Αγώνες, είναι ταυτόχρονα και το πρώτο έγχρωμο φιλμ σχετικό με την Ολυμπιάδα με ήρωα τον Γκούφι να λαμβάνει μέρος σε όλα σχεδόν τα μεγάλα αθλήματα των Ολυμπιακών, με σκοπό την ενθάρρυνση των παιδιών και των νέων να ασχοληθούν με τον πρωταθλητισμό. |
| Space Jam (1996) | Εξωγήινα καρτούν απαγάγουν τα Looney Tunes, τα οποία τα προκαλούν σε έναν αγώνα μπάσκετ με έπαθλο την απελευθέρωσή τους. Τα Nerdluks, όμως, επιστρέφουν στη Γη και κλέβουν το ταλέντο από τους Τσαρλς Μπάρκλεϊ, Πάτρικ Γιούνι, Μάγκσι Μπογκς, Λάρι Τζόνσον και Σον Μπράντλεϊ. Έτσι, τα Looney Tunes ζητούν από τον Μάικλ Τζόρνταν να επιστρέψει στην ενεργό δράση. |
| Mean Machine | Ένας έκπτωτος πρώην αρχηγός της εθνικής Αγγλίας, βρίσκεται στη φυλακή |

| | |
|--|---|
| (2001) | για επίθεση σε δυο αστυνομικούς. Η ζωή του πίσω από τα σίδερα είναι μια κόλαση. Οι συγκρατούμενοι του και οι φύλακες δεν του συγχωρούν το ότι κρέμασε την εθνική Αγγλίας αλλά και το ότι πριν μπει στη φυλακή ήταν μια διασημότητα. Η ευκαιρία του για μια καλύτερη καθημερινότητα έρχεται με τη μορφή μιας ποδοσφαιρικής αναμέτρησης μεταξύ τροφίμων και δεσμοφυλάκων. |
| The Damned United (2009) | Το 1974 η κορυφαία ομάδα της Αγγλίας εκείνη την εποχή, Leeds United, προσλαμβάνει για προπονητή τον επιτυχημένο Μπράιαν Κλαφ από την Derby County. Ο Κλαφ είναι ορκισμένος εχθρός του προηγούμενου προπονητή της Leeds, Ντον Ρέβι και του στυλ του παιχνιδιού της ομάδας (θεωρείτο η πλέον «βρόμικη» ομάδα της Αγγλίας). Χωρίς καμία δική του επιλογή στο δυναμικό της ομάδας, αποφασίζει να αλλάξει τα πάντα, λέγοντας στους παίκτες πως καλό είναι να ξεφορτωθούν όλα τους τα τρόπαια γιατί κανένα από αυτά δεν κερδήθηκε δίκαια. |
| Green Street Hooligans (2005) | Μια ακόμα ταινία που τόλμησε να αγγίξει ένα θέμα ταμπού (για κάποια χρόνια) για τα κινηματογραφικά δρώμενα, το θέμα δηλαδή της βίας στο ποδόσφαιρο. |
| Offside (2006) | Μια ομάδα από πέντε γυναίκες στο Ιράν, μεταμφιέζεται για να μπει στο γήπεδο Αζάντι της Τεχεράνης και να παρακολουθήσει ένα σημαντικό παιχνίδι ποδοσφαίρου για τα προκριματικά του μουντιάλ του 2006 (στο Ιράν οι γυναίκες απαγορεύεται να εισέρχονται στα γήπεδα). |
| Maradona: La Mano De Dios (2007) | Ταινία-βιογραφία για τον «θρύλο» του παγκόσμιου ποδοσφαίρου Ντιέγκο Αρμάντο Μαραντόνα. |
| Zidane: A 21st Century Portrait (2006) | Μια πρωτότυπη και ιδιαίτερη σινεφιλική εμπειρία που ακολουθεί κάθε ενέργεια του σπουδαίου Zinedine Zidane σχεδόν σε real time για ένα ματς. |
| Goal! The Dream Begins (2005) | Το όνειρο για κάθε παιδί ή ερασιτέχνη ποδοσφαιριστή παίρνει σάρκα και οστά με το Goal, μια ταινία που διηγείται τις ευχάριστες και δυσάρεστες στιγμές ενός ανερχόμενου ταλέντου. |

Ταινίες μικρού Μήκους

| | |
|-------------------------|--|
| «Η τελική ευθεία» | Η ταινία δημιουργήθηκε από μαθητές της Γ' Γυμνασίου και της Α' Λυκείου των Εκπαιδευτηρίων Μπουγά, υπό την καθοδήγηση υπεύθυνων εκπαιδευτικών και πραγματεύεται το μείζον θέμα της λήψης ουσιών στον αθλητισμό. |
| Never give up | Ένας νεαρός με αναπηρία αγωνίζεται να ξεπεράσει τα προβλήματά του και να ασχοληθεί πάλι με τον αθλητισμό. |
| Fighting for Perfection | Ο συνεχής αγώνας μιας μικρής πρωταθλήτριας για να πετύχει το τέλειο. |
| Dream from the Heart | Μια ομάδα μικρών ποδοσφαιριστών στην Κίνα ονειρεύεται τη συμμετοχή της στο τοπικό πρωτάθλημα. |
| Run With Me | Ένα παιδί με ειδικές ανάγκες αποφασίζει να τρέξει στο τοπικό σχολικό αγώνα... |
| Ascension | Ο αγώνας δύο ορειβατών να ανεβάσουν ένα άγαλμα της Παναγίας στην κορυφή ενός βουνού... (animation) |

Με βάση τις παραπάνω λειτουργίες, διατυπώθηκε η πρόταση ανάλυσης προς τους εκπαιδευτικούς, που αναλύεται στο Παράρτημα (Σχεδιάγραμμα συζήτησης στην τάξη). Το σχεδιάγραμμα αυτό χωρίζεται σε τέσσερα μέρη: το πρώτο μέρος αφορά την ταυτότητα της ταινίας (τις βασικές δηλαδή πληροφορίες για τη δημιουργία της όπως τους δημιουργούς, το έτος δημιουργίας, το είδος της, τη διάρκειά της κλπ), το δεύτερο μέρος την υπόθεση της ταινίας (τόπος, χρόνος, υπόθεση, ήρωες, βασικά μηνύματα), το τρίτο μέρος αφορά στον τρόπο που παρουσιάζεται ο αθλητισμός στην ταινία (π.χ. τα χαρακτηριστικά των ατόμων που αθλούνται, η συμπεριφορά τους, ο τρόπος παρουσίασης του αθλητισμού ή εννοιών σχετικών με τον αθλητισμό, οι νέες γνώσεις που αποκτήθηκαν, η συμπεριφορά που θα επέλεγε ο μαθητής-θεατής αν βρισκόταν στη θέση του αθλητή-πρωταγωνιστή κλπ) και το τέταρτο μέρος αφορά στη γλώσσα του κινηματογράφου (σκηνές και πλάνα της ταινίας, μουσική επένδυση, εφέ, μοντάζ, φωτισμός, οπτική γωνία κάμερας, κινήσεις κάμερας, κρυφά μηνύματα των δημιουργών κλπ). Μέσα από αυτή την καλά σχεδιασμένη ανάλυση (που δεν αποκλείει φυσικά επιπλέον πεδία που θα προκύψουν στη συζήτηση) οι μαθητές προσεγγίζουν ένα θέμα σχετικό με τον αθλητισμό και ταυτόχρονα εξοικειώνονται με τη γλώσσα της κινηματογραφικής αφήγησης.

Αξιοποίηση του παλιού ελληνικού κινηματογράφου

Ο εκπαιδευτικός της φυσικής αγωγής θα μπορούσε επίσης να αξιοποιήσει παλιές ελληνικές κωμωδίες με θέματα σχετικά με τον αθλητισμό και να προχωρήσει στην ανάλυση των μηνυμάτων τους με τον ίδιο τρόπο που περιγράψαμε στο προηγούμενο υποκεφάλαιο. Ακολουθεί ενδεικτική λίστα με σύντομη περιγραφή:

Πίνακας 2. Ελληνικός κινηματογράφος και αθλητισμός

| Τίτλος | Θέμα |
|------------------------------------|--|
| Ο τρελάρας | Αθεράπευτα Παναθηναϊκός είναι ο Θανάσης Βέγγος στην ταινία "Ο τρελάρας". Δεν διστάζει να πλακωθεί με φιλαθλο του Ολυμπιακού χωρίς να γνωρίζει ότι είναι ο μελλοντικός πεθερός του, να μπει φυλακή, ακόμα και να παρακολουθήσει αγώνα στη Λεωφόρο λίγη ώρα πριν από το γάμο του! |
| Η Ρένα είναι οφθαλμολόγος | Από τις αρχές της δεκαετίας του 1970 είχε αρχίσει ο "αφελληνισμός" στις ομάδες. Χωρίς να το γνωρίζει, η Ρένα Βλαχοπούλου έκανε το προφανές: δεν πανηγύρισε το γκολ της ελληνικής ομάδας, η οποία αποτελείται από ξένους παίκτες και ξέσπασε όταν σκόραραν οι φιλοξενοούμενοι, που διέθεταν Έλληνα στις τάξεις τους. Το κράξιμο από τους ένθερμους υποστηρικτές του "Πρασιναϊκού" ήταν αναπόφευκτο... |
| Στέλλα | Βγαίνοντας από μία ταραγμένη σχέση, η Μελίνα Μερκούρη γοητεύεται από τον Γιώργο Φούντα, ο οποίος είναι ποδοσφαιριστής του Ολυμπιακού. Όπως είναι φυσικό, μία δυναμική κι ανεξάρτητη γυναίκα όπως η θρυλική Στέλλα, δεν θα μπορούσε να μην βρεθεί στις εξέδρες ενός γηπέδου, προκειμένου να καμαρώσει από κοντά το νέο της αμόρε. |
| Πολυτεχνίτης κι ερημοσπίτης | "Που πας ρε, Τρύφωνα; Το ξέρει η μανούλα σου;" Σε αυτά τα λόγια αποτυπώνεται η φιλότιμη προσπάθεια του ανεπανάληπτου Θανάση Βέγγου να αποτρέψει έναν κοντό και κοκαλιάρη πυγμάχο από την ολομέτωπη σύγκρουση με ένα θηρίο. Γέλιο και ξόλο γίνονται ένα... |
| Ο διαιτητής | Άρρηκτα συνδεδεμένη με το θέμα είναι η εν λόγω ταινία, καθώς η σκηνή που ο Νίκος Σταυρίδης υποδύεται το διαιτητή γυρίστηκε στο γήπεδο της Ριζούπολης, κατά τη διάρκεια του ημιχρόνου μιας αναμέτρησης μεταξύ του Απόλλωνα και του Ολυμπιακού (17 Νοεμβρίου 1963). |
| Οι δοσατζήδες | Δεν ήταν λίγες οι ταινίες που ο Θανάσης Βέγγος σχετίστηκε με τον αθλητισμό, δεδομένου ότι την ταχύτητά του θα ζήλευαν και οι κορυφαίοι σπρίντερ. Εν προκειμένω, μιμείται τον... Γιάννη Διακογιάννη, περιγράφοντας ένα φανταστικό ντέρμπι "αιωνίων" για να ξετρυπώσει έναν |

| | |
|--|--|
| | κακοπληρωτή πελάτη και πρόεδρο τοπικής ποδοσφαιρικής ομάδας |
| Ο άνθρωπος που έσπαγε πλάκα | Μην έχοντας τι να κάνει για να ξοδέψει τη μεγάλη περιουσία του μακαρίτη πατέρα του, ο Λάμπρος Κωνσταντάρας δωροδοκεί ένα διατητή για να προκληθεί χάος στο γήπεδο και να γελάσει με την ψυχή του. Σε ρόλο μεσάζοντα ο Γιάννης Γκιωνάκης. |
| Ο Μανωλιός παίζει μπάλα | Ένας ανερχόμενος ποδοσφαιριστής, ο Γιώργος Παπαζήσης, πέφτει στα νύχια μίας γυναίκας, η οποία τον ξελογιάζει, προκειμένου να μειώσει τις επιδόσεις του στα ματς. Στην ταινία υπάρχουν πλάνα από το στάδιο Καραϊσκάκη, καθώς και τον αείμνηστο Αττίλιο |
| Μια κυρία στα μπουζούκια | Ο Κώστας Βουτσάς, ο Φαίδων Γεωργίτοσης κι ο Γιάννης Βογιατζής φορούν τη φανέλα του Ολυμπιακού, ενώ η Μάρθα Καραγιάννη αναλαμβάνει να εκτελέσει μία από τις περίφημες χορογραφίες της Finos Films στο Στάδιο Καραϊσκάκη. Highlight η... ακούσια κι επίπονη κεφαλιά του Βουτσά (λέγε με Μασούρο) που κατέληξε στα δίχτυα της αντίπαλης εστίας. |
| Κυριακάτικοι ήρωες Οι άσσοι των γηπέδων | Βιογραφική ταινία όπου, με αφορμή ένα (πραγματικό) γεγονός, παρακολουθούμε την αθλητική και την καθημερινή ζωή αρκετών (πραγματικών) ποδοσφαιριστών. |
| Μια τρελή τρελή οικογένεια | Ο Αλέκος Τζανετάκος παίζει μπάσκετ και κατακτάει την Κατερίνα Γώγου. |
| Αλαλούμ | Η Εθνική αντιμετωπίζει το... Τιμποκτάν φορώντας φουστανέλες, τσαρούχια και φέσια. Άπαντες (γέροι, γριές, παπάδες...) παρακολουθούν το ματς με κομμένη την ανάσα σε ένα χωριό της βορείου Ελλάδας. |
| Η φανέλα με το Νοούμερο 9 | Η ταινία αποτυπώνει γλαφυρά το άγχος του πρωταθλητισμού και τα προσωπικά αδιέξοδα που φέρνει πολλές φορές η απότομη επιτυχία ενός ποδοσφαιριστή. Πρωταγωνιστής ο ποδοσφαιριστής- Στράτος Τζώρτζογλου, ο οποίος υποδύεται ένα μεγάλο ταλέντο επαρχιακής ομάδας που έχει αποσπάσει το ενδιαφέρον των κορυφαίων συλλόγων της χώρας. |
| Η κληρονόμος | Η Σμαράγδα Καρύδη αναλαμβάνει την προεδρία των "Πανθήρων", μετά το θάνατο του άνδρα της. Η αποστολή της δεν είναι εύκολη, καθώς για να κληρονομήσει την περιουσία του, πρέπει η ομάδα να παραμείνει στην κατηγορία. Τι γίνεται, όμως, όταν καλείται να τα βάλει με τον αντιπρόεδρο, που "στήνει" ακόμα και μερικούς παίκτες των "Πανθήρων", προκειμένου να πετύχει τους "σκοτεινούς" σκοπούς του; |
| Με θέμα τη διατροφή | Στις παρακάτω ταινίες ο εκπαιδευτικός μπορεί να βρει αποσπάσματα Ο αχόρταγος Πολυτεχνίτης και ερημοσπίτης Γάμος αλα ελληνικά Οι Γερμανοί ξανάρχονται Δεσποινίς ετών 39 Σάντα Τσικίτα Η Χιονάτη και τα 7 γεροντοπαλικάρα Η κόρη μου η σοσιαλίστρια Κάλπικη λίρα Μια τρελή οικογένεια Όταν λείπει η γάτα Η ωραία του κουρέα Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο Ο μπακαλόγατος Πράκτορες 005 εναντίον Χρυσοπόδαρου Η κυρία δήμαρχος Ο στρίγγλος που έγινε αρνάκι Η δε γυνή να φοβείται τον άντρα Κίτρινα γάντια Ο Φανούρης και το σόι του Το δόλωμα |

| | |
|--|--|
| Ελληνικές ταινίες για τα πρότυπα ομορφιάς | Ζηλιάρोगατος Λαός και Κολονάκι Ο γυναικάς Δεσποινίς διευθυντής Οι κληρονόμοι Σάντα τσικίτα Ο ξυπόλητος πρίγκιπας Καλώς ήρθε το δολλάριο |
|--|--|

Η πρόταση αξιοποίησης του παλιού ελληνικού κινηματογράφου μπορεί να συνδεθεί με υλοποίηση δράσεων αγωγής υγείας από τους εκπαιδευτικούς φυσικής αγωγής και κυρίως δράσεων που έχουν σχέση με τη διατροφή και τις διατροφικές διαταραχές. Μελετώντας, λοιπόν, παλιές ελληνικές ταινίες μπορεί να οργανωθεί μια συζήτηση για το διατροφικό πρότυπο τη δεκαετία του '50 και του '60: λαδερά φαγητά, πολλά όσπρια, σιροπιαστά γλυκά και γλυκά του κουταλιού, φρούτα, λαχανικά, σπιτικές πίτες, ελάχιστο κρέας και φυσικά ψωμί συνθέτουν το ελληνικό τραπέζι αυτής της εποχής. Με αφορμή την προβολή σχετικών αποσπασμάτων, γίνεται στην τάξη συζήτηση για τα σημερινά διατροφικά πρότυπα. Συζητούμε για τη σύνθεση του σημερινού τραπεζιού. Βρίσκουμε ομοιότητες και διαφορές. Γίνονται συγκρίσεις και διερευνώνται οι αιτίες της αλλαγής (ιστορικές συνθήκες, κοινωνικές, οικονομικές και πολιτισμικές αλλαγές). Αναφερόμαστε στις ιστορικές συνθήκες στην Ελλάδα τις δεκαετίες του '50 και '60 (μετά τον πόλεμο και τον εμφύλιο, φτώχεια, μετανάστευση). Στο επίκεντρο της δράσης μπορεί να βρεθούν θέματα όπως: μεσογειακή διατροφή, σύγχρονες ασθένειες που σχετίζονται με την αλλαγή διατροφικών προτύπων, διατροφικές συνήθειες της τάξης κ.ά. και φυσικά ο προβληματισμός που θα γεννηθεί μπορεί να αποτελέσει αφορμή για ένα ολόκληρο project σχετικό με την υγιεινή διατροφή.

Ενδιαφέρον έχει επίσης ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται το επάγγελμα του εκπαιδευτικού και ακόμη πιο συγκεκριμένα του εκπαιδευτικού φυσικής αγωγής, κυρίως ως προς το βιοτικό του επίπεδο: («Το ξύλο βγήκε από τον παράδεισο» όπου κυρίαρχη είναι η εικόνα του αμερόληπτου, ενάρτου και ασυμβίβαστου εκπαιδευτικού, «Χτυποκάρδια στο θρανίο», «Ο δασκαλάκος» όπου προβάλλονται ως χαρίσματα του δασκάλου-Βουτσά οι γνώσεις του, η ηθική του και το πείσμα του, «Αν έχεις τύχη..» όπου ένας πλούσιος πλην απατεώνας πετάει στα πόδια ενός δασκάλου ένα λαχείο για να πετύχει τους σκοπούς του κλπ). Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος που παρουσιάζεται το επάγγελμα του εκπαιδευτικού φυσικής αγωγής (στην ταινία Το ξύλο βγήκε από το παράδεισο ο γυμναστής δίνει παραγγέλματα στην αρχαΐζουσα, δε φοράει αθλητικά ρούχα ενώ χαρακτηριστικά είναι τα παραγγέλματά του και οι νουθεσίες προς τις μαθήτρίες του).

Ένα άλλο πεδίο που θα μπορούσε να προσεγγίσει ο εκπαιδευτικός φυσικής αγωγής είναι τα πρότυπα ομορφιάς και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι μαθητές ως προς την αποδοχή του εαυτού τους και την ανάγκη τους να γίνονται αποδεκτοί. Μπορούμε και εδώ να μελετήσουμε τα πρότυπα ομορφιάς μέσα σε παλιές ελληνικές ταινίες ώστε να αναδείξουμε ότι σε κάθε εποχή αυτά αλλάζουν (στις ταινίες του Λογοθετίδη «Ένα βότσαλο στη λίμνη», «Ένας ήρωας με παντούφλες» κλπ- ποιο είναι το πρότυπο της «ωραίας» γυναίκας; Ταιριάζει με το σημερινό πρότυπο της αδύνατης, ξανθιάς, κοκαλιάρης που διαμορφώνεται τις τελευταίες δεκαετίες από τα ΜΜΕ;).

Συμπεράσματα

Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάστηκαν οι τρόποι και τα αναμενόμενα οφέλη από την αξιοποίηση του κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής, που μπορεί να βοηθήσει

καταρχάς στη βελτίωση της κατανόησης ζητημάτων που έχουν άμεση σχέση με τον αθλητισμό (κατανόηση κανόνων, εντοπισμός λαθών κλπ). Οι εκπαιδευτικοί φυσικής αγωγής πρέπει και μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη δύναμη της εικόνας και ειδικότερα της κινηματογραφικής εικόνας, που εμπλουτίζει την κατανόηση γεγονότων και εννοιών και διευκολύνει την καλλιέργεια δεξιοτήτων. Θεωρήθηκε ακόμη χρήσιμο να γίνει στην εργασία μια συνοπτική και χρηστική καταγραφή ταινιών που θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν για την επίτευξη των στόχων του μαθήματος και στην καταγραφή αυτή συμπεριελήφθησαν και ταινίες του παλιού ελληνικού κινηματογράφου. Οι προτεινόμενες ταινίες μπορούν να συμβάλλουν και στην υλοποίηση δράσεων αγωγής υγείας που έχουν σχέση με την άσκηση, τη διατροφή και τα πρότυπα ομορφιάς. Οι δράσεις αυτές στοχεύουν κυρίως στην αλλαγή στάσεων από τους μαθητές και στην υιοθέτηση καθημερινών συνηθειών που συμβάλλουν στη βελτίωση της ποιότητας ζωής τους. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, οι δράσεις αυτές αποτελούν ένα βήμα ακόμη προς την κατάκτηση του ψηφιακού γραμματισμού από τους μαθητές.

Αναφορές

- Ahmed, S. (2012). Media pedagogy - The Medium is the Message, *World Academy of Science. Engineering and Technology*, 6, 425-430.
- Allison, R. W. (1966). *The effect of three methods of treating motivational films upon attitudes of fourth, fifth, and sixth grade students toward science, scientists, and scientific careers*. Doctoral dissertation, Pennsylvania State University.
- Anderson, C. A. (1997) Effects of violent movies and trait hostility on hostile feelings and aggressive thoughts. *Aggressive Behavior*, 23, 161-178.
- Antoniou, P. (2002) Applying multimedia computer - assisted instruction. *European Journal of Physical Education*, 8, 78 -79.
- Arroio, A. (2007). The role of cinema into science education. *Problems of Education in the 21 st Century. Science Education in a Changing Society*, 1, 25-30.
- Buckingham, D. (2002). *Children and Media*. London: UNESCO.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. EnglewoodCliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1971). Analysis of modeling processes. In A. Bandura (Ed.). *Psychological modeling conflicting theories* (pp. 105-124). New York: Adine-Atherton.
- Bandura, A. (1969). *Principles of behaviormodification*. New York: Holt, Rinehart & Winston
- Banks, L., & Reed, J. (2003). Applying Mass Media to Self-Defense Instruction in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 74(2), 41-45.
- Charlesworth, A., & Glantz, S. (2005). Smoking in the movies increases adolescent smoking: A Review. *Pediatrics*, 116, 1516-1528.
- Christ, W., & Potter, W. (1998). Media Literacy, media education and academy. *Journal of Communication*, 48(1), 5-15.
- Coelho, J.D. (1999). Physical education in the 21st century. *Teaching Elementary Physical Education*, 10, 29-30.
- Goncalves, A., Fandos, M., & Aguaded, J. (2010). Learning to watch cinema in the classroom: production and investigation for the teaching of cinematographic language. *I-manager's Journal of Psychology*, 3, 9-20.
- Dalton, M., Sargent, J., Beach, M., Titus-Ernstoff, L., Gibson, J., Ahrens, B., Tickle, J., & Heatherton, T. (2003). Effect of viewing smoking in movies on adolescent smoking initiation: a cohort study. *Lancet*, 362, 281-285.
- Dehkordi, A. G. (2011). The effect of instructional-aid films on learning of table tennis techniques. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15, 1656-1660.
- Goodyear, V., Casey, A., & Kirk, D. (2014). Hiding behind the camera: social learning within the Cooperative Learning Model to engage girls in physical education. *Sport, Education and Society*, 19(6), 712-734.
- Guadagnoli, M., Holcomb, W., & Davis, M. (2002). The efficacy of video feedback for learning the golf swing. *Journal of Sports Science*, 20, 615-622.
- Finlay, S., & Faulkner, G. (2005). Physical activity promotion through the mass media: Inception, production, transmission and consumption. *Preventive Medicine*, 40, 121-130.
- Howell, R. (2011). Lights, camera ... action? Altered attitudes and behaviour in response to the climate change film *The Age of Stupid*, *Global Environmental Change* 21, 177-187.
- Lambdin, D. (1995). Using computer to personalize elementary physical education. *Teaching Elementary Physical Education*, 6, 19-21.
- Landers, D.M., & Landers, D.M. (1973). Teacher versus peer models: Effects of model's presence and performance level on motor behavior. *Journal of Motor Behavior*, 5, 129-139.

- Liu, P. J., Yang, T. L., & Zhao, L. (2001). An investigation on effects of multimedia assisting teaching. *Journal of Capital College of Physical Education*, 13, 54-56.
- Lu, J. L., & Shen, X. M. (2001). On applying multimedia to college PE teaching. *Journal of Hubei Sports Science*, 20, 76-77.
- Magill, R. A., Chamberlain, C. J., & Hall, K.G. (1991). Verbal knowledge of results as redundant information for learning an anticipation timing skill. *Human Movement Science*, 10, 485-507.
- Magill, R.A. (1993). Modeling and verbal feedback influences on motor skill learning. *Journal of Sport Psychology*, 24, 358-369.
- Magill, R. A. (1993a). Augmented feedback in skill acquisition. In R. Singer, M. Murphy & L. Tennant (Eds.), *Handbook of research on sport psychology* (pp 193-212). New York.
- Marcus, B., Owen, N., Forsyth, L., Cavill, N. & Fridinger, F. (1998). Physical Activity Interventions Using Mass Media, Print Media, and Information Technology, *American Journal of Preventive Medicine*, 362-378.
- Martens, R., Burwitz, L., & Zuckerman, J. (1976). Modeling effects on motor performance, *Research Quarterly*, 47, 277-291.
- McCullagh, P. (1987). Model similarity effects on motor performance. *Journal of Sport Psychology*, 9, 249-260.
- McCullagh, P. (1993). Modeling: Learning, developmental, and social psychological considerations. In R.N. Singer, M. Murphey & L.K. Tennant (Eds.), *Handbook of research on sport psychology* (pp. 106-126). New York: Macmillan.
- McCullagh, P., Stiehl, J., & Weiss, M.R. (1990). Developmental considerations in modeling: The role of visual and verbal models and verbal rehearsal in skill acquisition. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 61, 344-350.
- McCullagh, P., Weiss, M. R., & Ross, D. (1989). Modelling considerations in skill acquisition and performance: An intergrated approach. In K.P. Randolf (Ed.). *Exercise and Sports Sciences Reviews* (pp.475-513). Baltimore: Williams & Wilkins.
- Newell, K.M. (1976). Motor learning without knowledge of results through the development of a response recognition mechanism. *Journal of Motor Behavior*, 8, 209-217.
- O'Hara, R., Gibbons, F., Li, Z., Gerrard, M., & Sargent, J. (2013). Specificity of early movie effects on adolescent sexual behavior and alcohol use. *Social Science & Medicine*, 96, 200-207.
- Pechmann, C., & Chuan, F., (1999). Smoking scenes in movies and antismoking advertisements before movies: Effects on youth. *Journal of Marketing*, 63, 1-13.
- Pharez, E. (2016). Enjoyment fosters engagement: The key to involving middle school students in physical education and physical activity. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 87(6), 24-28.
- Pollock, B.J., & Lee, T.D. (1992). Effects of the model's skill level on observational motor learning. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 63, 25-29.
- Reo, J.A., & Mercer, V.S. (2004). Effects of live, videotaped, or written instruction on learning an upper extremity exercise program. *Physical Therapy*, 84(7), 622-633.
- Rintala, J. (1998). Computer technology in higher education: an experiment not a solution. *Quest*, 50, 366-378.
- Schmidt, R.A. (1988). *Motor control and learning: A behavioral emphasis (2nd ed.)* Champaign, IL: Human Kinetics.
- Schmidt, R.A. (1991). Frequent augmented feedback can degrade learning: Evidence and interpretations. In J. Requin, & G. E. Stelmach (Eds.), *Tutorials in Motor Neuroscience* (pp. 59-75). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Sheffield, F. D. (1961). Theoretical considerations in the learning of complex sequential tasks from demonstration and practice. In A.A. Lumsdaine (Ed.), *Student Response in Programmed Instruction* (pp. 1332). Washington, DC: National Academy of Science-National Research Council.
- Silverman, S. (1997). Technology and Physical Education: Present, possibilities, and potential problems. *Quest*, 49, 306-314.
- Sobers, S. (2008). Consequences and coincidences: A case study of experimental play in media literacy. *Journal of Media Practice*, 9 (1), 53-66.
- Toledo, M. (2015). Media cartoons: Effects on concept understanding and issue resolution in environmental education. *Journal of Educational Research and Studies*, 3(1), 13-23.
- Udofia, N. A., & Ekaette, O. T. (2013). Evaluation of Nollywood movies' explicit contents and the sexual behavior of youth in Nigerian secondary schools. *Research on Humanities and Social Sciences*, 3(5).
- Vernadakis, N. P. (2003). The effectiveness of computer. *Journal of Human Movement Studies*, 43, 151 -164.
- Weir, T., & Connor, S. (2009). The use of digital video in physical education. *Pedagogy and Education*, 18(2), 155-171.
- Weiss, M.R. (1983). Modeling and motor performance: A developmental perspective. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 54, 190-197.
- Wuyts, I.J., & Buekers, M.J. (1995). The effects of visual and auditory models on the learning of a rhythmical synchronization dance skill. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66, 105-115.
- Βασιλειάδης, Σ., & Μυλωνάκη, Α. (2009). Ο κινηματογράφος ως εναλλακτικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τις επιχειρηματικές σπουδές: η περίπτωση του ελληνικού κινηματογράφου. *Πρακτικά Εθνικού Συνεδρίου Διοίκησης και Οικονομίας*, Φλώρινα.

- Buckingham, D. (2008). *Εκπαίδευση στα ΜΜΕ: Αλφαριθμητικός, Μάθηση και Σύγχρονη Κουλτούρα*. (Ι. Σκαρβέλη, μετάφρ.). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Γελαδάκη, Σ., & Κωνσταντακοπούλου, Χ. (2004). Ιστορικές μαρτυρίες σε εικόνα και λόγο, Το εκπαιδευτικό μας σύστημα στις ταινίες του ελληνικού κινηματογράφου, *3ο Διεθνές Συνέδριο «Ιστορίας της Εκπαίδευσης»*, Πάτρα: Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Πατρών.
- Ζέτου, Ε., Βερναδάκης, Ν., Τζέτζης Γ., & Κιουμουρτζόγλου Ε. (2003). Ο ρόλος της παρατήρησης μοντέλων στη μάθηση κινητικών δεξιοτήτων. *Αναζητήσεις στη Φυσική Αγωγή & τον Αθλητισμό*, 1(1), 58- 79.
- Κομνηνού, Μ. (2001). *Ελληνικό σχολείο και κινηματογράφος, μια δύσκολη σχέση*. Αθήνα: Εκπαιδευτήρια Γείτονα.
- Κορκοβέλου, Α. (2008). Η προβολή της κινηματογραφικής ταινίας στη μικρή οθόνη και η πρόσληψή της από τους μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Παιδί και Τηλεόραση»*, Σέρρες: Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Σερρών.
- Kress, G., & Leeuwen, T. (2010). *Η Ανάγνωση των Εικόνων. Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού* (Επιμ. Παπαδημητρίου Φ., μτφ Κουρμεντάλα Γ.) Αθήνα: Επίκεντρο.
- Κωνσταντινίδης, Γ., & Ασημακοπούλου, Α. (2002). Ο παλιός ελληνικός κινηματογράφος ως ιστορική πηγή για τα εκπαιδευτικά δρώμενα της εποχής. *Πρακτικά 2ου Διεθνούς Συνεδρίου «Η παιδεία στην αγωγή του 21ου αιώνα»*, Πάτρα Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου των Πατρών.
- Ματσαγούρας, Η. (2000). *Η μέθοδος Project*, Θεσσαλονίκη: Γρηγόρης.
- Μπάρτ, Ρ. (1977/1988). *Εικόνα, Μουσική Κείμενο* (μτφ Σπανός Γ.), Αθήνα: Πλέθρον.
- Παραδείση, Μ. (1993). Έργα και ημέραι του παλαιού και του νέου ελληνικού κινηματογράφου. *Πολίτης*, 122, 50-56.
- Πλειός, Γ. (2005). *Πολιτισμός της εικόνας και εκπαίδευση*. Αθήνα: Πολύτροπον.
- Σεραφετινίδου, Μ. (1987). *Κοινωνιολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σίσκος, Α. (2002). Η συμβολή των Αλληλεπιδραστικών Πολυμέσων στη Διδασκαλία της Φυσικής Αγωγής στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Μεταπτυχιακή Διατριβή. Κομοτηνή: Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης.
- Σίσκος, Α., & Αντωνίου, Π. (2006) Οι νέες Τεχνολογίες και η Διδασκαλία της Φυσικής Αγωγής. *Αναζητήσεις στη Φυσική Αγωγή & τον Αθλητισμό*, 4 (2), 311-325.
- Σωτήρης, Δ. (1982). Για τον ελληνικό κινηματογράφο. *Φιλμ*, 3, Αθήνα: Κέδρος.
- Σωτηροπούλου, Χ. (1989). *Ελληνική Κινηματογραφία: 1965-1975. Θεσμικό πλαίσιο-οικονομική κατάσταση*. Αθήνα: Θεμέλιο.
- Τομαή-Κωνσταντοπούλου, Φ. (2001). *Η μαρτυρία της κινηματογραφικής εικόνας: πηγή και σχολιασμός της ιστορίας από το κινηματογραφικό έργο του Λάκη Παλαστή*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Χαλεβελάκη, Μ. (2010). *Μια εισαγωγή στη σημειολογία: Θεωρία και Εφαρμογές*. Αθήνα: Καστανιώτης
- Χρυσάφιδης, Κ. (1994). *Βιοματική-Επικοινωνιακή διδασκαλία: Η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.

Παράρτημα Α.

Σχεδιάγραμμα συζήτησης στην τάξη

Η ταυτότητα της ταινίας μου

| Ποιος/ποιοι την δημιούργησαν; | Έτος δημιουργίας | Διάρκεια της ταινίας |
|--|---|----------------------|
| Είδος ταινίας (μικρού ή μεγάλου μήκους, μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, animation) | Πληροφορίες από τους τίτλους αρχής και τέλους (για όσους συμμετείχαν, τους εξωτερικούς συνεργάτες, μουσική που «έντυσε» την ταινία ή άλλες πληροφορίες) | |

Υπόθεση της ταινίας

| | | |
|---|--|--|
| Ποια είναι με λίγα λόγια η υπόθεσή της; | Ο τίτλος της ταινίας προετοιμάζει τον θεατή για τη συγκεκριμένη υπόθεση; | Ήρωες/πρωταγωνιστές (ονόματα, ηλικίες, ιδιότητες, συμπεριφορές, χαρακτήρες) |
| Τόπος (πού γίνονται όσα παρουσιάζει η ταινία) | Πότε γίνονται; (χρόνος) | Ποιο μήνυμα ήθελαν να στείλουν οι δημιουργοί της ταινίας; Τι σκοπό είχαν όταν την γύρισαν; |

Ο αθλητισμός ως θέμα της ταινίας

| | |
|--|---|
| Πρωταγωνιστούν στην ταινία άτομα που ασχολούνται με τον αθλητισμό; | Ποια είναι αυτά; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους (συμπεριφορά, προσωπικότητα, αξίες, κίνητρα); |
| Πώς παρουσιάζεται η αθλητική ενασχόληση; | Εσύ ασχολείσαι με κάποιο άθλημα; Με ποια κριτήρια επέλεξες τη συγκεκριμένη αθλητική ενασχόληση; Τι αισθάνεσαι ότι κερδίζεις από αυτή; |
| Πώς θα συμπεριφερόσουν εσύ στη θέση του πρωταγωνιστή-αθλητή; | Απέκτησες μέσω της ταινίας κάποιες γνώσεις που δεν είχες; Έμαθες κάτι καινούργιο; |

Κινηματογραφικά εργαλεία...

| | | |
|--|---|---|
| Από πόσες σκηνές αποτελείται η ταινία; (η σκηνή είναι το τμήμα της ταινίας που έχει ενότητα χώρου και χρόνου, το κομμάτι της δηλαδή που περιγράφει γεγονότα που συμβαίνουν σε έναν τόπο την ίδια χρονική περίοδο. Αλλάζουμε σκηνή όταν περνάμε σε έναν άλλο χώρο ή στον ίδιο χώρο μια άλλη στιγμή) | Ποια είναι η αγαπημένη σου σκηνή στην ταινία; | Πώς σου φαίνεται το τέλος της ταινίας; Αν την γύριζες εσύ, θα δημιουργούσες ένα άλλο (κινηματογραφικό) τέλος; |
| Σου άρεσε η μουσική επένδυση της ταινίας; Θα προτιμούσες κάτι άλλο; Διευκολύνει η μουσική επένδυση τους στόχους των δημιουργών; | Χρησιμοποιούν οι δημιουργοί κάποια εφέ; | Πώς σου φαίνεται το μοντάζ της ταινίας; Είναι αργό ή γρήγορο; Το πέρασμα από τη μια σκηνή στην άλλη πώς γίνεται; Εξυπηρετεί κάτι αυτό; |
| Ποιος είναι ο φωτισμός στην ταινία; Τα πλάνα είναι φωτεινά ή σκοτεινά; Είναι ασπρόμαυρη ή έγχρωμη; | Ποια πλάνα κυριαρχούν (κοντινά/έμφαση στο πρόσωπο, μεσαία/ο/οι πρωταγωνιστές φαίνονται ολόκληροι και δεν μας ενδιαφέρει ο περιβάλλον χώρος ή μακρινά); Γιατί; | Ποια οπτική γωνία επιλέγουν οι δημιουργοί στην κάμερα; (π.χ. Πλονζέ όπου η μηχανή κοιτάει προς τα κάτω, είναι μια λήψη που καταπνέζει το αντικείμενο που Κινηματογραφούμε. Κοντρ πλονζέ όπου η μηχανή κοιτάει προς τα πάνω ή Στο επίπεδο του ματιού όπου η κάμερα τοποθετείται στο ύψος του ανθρώπου. |
| Πώς κινείται η κάμερα; Π.χ. Πανοραμική (από δεξιά-αριστερά ή και αντίστροφα, στον οριζόντιο άξονα της μηχανής) Βερτικάλ (η κίνηση από πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα, στον κάθετο άξονα της μηχανής) Τράβελινγκ (η μηχανή κινείται με βαγονάκι ή άλλον τρόπο πάνω σε ράγες, πλησιάζοντας ή όχι σε κάποιο πρόσωπο ή αντικείμενο) | Πιστεύεις ότι οι παραπάνω επιλογές βοηθούν τους δημιουργούς ώστε να περάσουν το μήνυμά τους στους θεατές; | Αν εσύ δημιουργούσες την ταινία, ποιες από τις παραπάνω επιλογές των δημιουργών θα κρατούσες και ποιες θα άλλαζες; <i>Σου άρεσε σε γενικές γραμμές η ταινία; Τι δε σου άρεσε σε αυτήν; Αιτιολόγησε την άποψή σου</i> |

Αναφορά στο άρθρο ως: Πούλιος, Ι., Κρυστάλλης, Χ., Δημητροπούλου, Δ, & Ευαγγελινού, Χ. (2017). Η αξιοποίηση του κινηματογράφου στο μάθημα της φυσικής αγωγής στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 10(2-3), 133-150.

<http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete>