**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ**

Το Δείγμα περιλαμβάνει περιγραφή των **OERs** του υποψηφίου (γραμματοσειρά Calibri, μέγεθος χαρακτήρων 11, διάστημα 0 και διάστιχο 1,5). Συμπληρώνεται και αναρτάται για κάθε OER χωριστά.

|  |
| --- |
| **Δημιουργός/οί: Ανθούλα Ντόλκερα**  **Χρονολογία: 19-05-2024**  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):** <https://github.com/anthoulantolkera/Axiologisi-ths-enothtas/tree/main>  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: για την πρόσκληση του ΙΕΠ: Για την πρόσκληση του ΙΕΠ:** ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ εγγραφής σε μητρώο Εμπειρογνωμόνων για την κάλυψη κενών θέσεων στις κατηγορίες «Επόπτες» και «Εισηγητές/Αξιολογητές» για την υποστήριξη του Υποέργου 1 «Μετασχηματισμός και εμπλουτισμός του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου για την προσχολική και σχολική εκπαίδευση» του Έργου «Sub.1 Μετασχηματισμός των συμβατικών προγραμμάτων σπουδών και του εκπαιδευτικού περιεχομένου σε ανοιχτού κώδικα, διαδραστικά ψηφιακά περιβάλλοντα, προσπελάσιμα από όλους με ενσωματωμένη τεχνητή νοημοσύνη, πρόβλεψη για δυναμική αναβάθμιση και δυνατότητες για ανάπτυξη συνεργειών με κοινότητες εκπαιδευτικών / Development of Digital Content in Schools» (κωδικός ΟΠΣ ΤΑ 5174140 στο Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας)  **Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α : Ιστορία**  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δημοτικό Σχολείο**  **Όνομα/Τίτλος OER: Οι 12 Άθλοι του Ηρακλή-Επανάληψη-Αξιολόγηση**  **Λέξεις κλειδιά: κατορθώματα, Άθλοι, Μυθολογία, memory game, Ηρακλής** |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Αποθετήριο Ιστορίας στη Γ΄ Τάξη του Δημοτικού Σχολείου και στο μάθημα "Οι 12 Άθλοι του Ηρακλή" στην e me. Το έργο αφορά σχέδιο μαθήματος στην Ιστορία της Γ΄ Δημοτικού στο μάθημα "Ο Ηρακλής και οι 12 Άθλοι". Γενικός σκοπός διδασκαλίας της Ιστορίας είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης. Η ανάπτυξη ιστορικής σκέψης αφορά την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων μέσα από την εξέταση αιτίων και αποτελεσμάτων, ενώ η καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης αφορά την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε συγκεκριμένες καταστάσεις και τη διαμόρφωση αξιών και στάσεων που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον. Έτσι, με τη διδασκαλία της Ιστορίας ο μαθητής μπορεί να αποκτήσει όχι μόνο την επίγνωση ότι ο σύγχρονος κόσμος αποτελεί συνέχεια του παρελθόντος, αλλά και την αντίληψη ότι ο σύγχρονος ιστορικός ορίζοντας συνδέεται άμεσα με τη ζωή του. Ο σκοπός της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης συνδέεται έτσι με το γενικότερο σκοπό της εκπαίδευσης που αναφέρεται στην προετοιμασία υπεύθυνων πολιτών. Ο ειδικός σκοπός είναι οι μαθητές/ήτριες να έρθουν σε επαφή με τους σημαντικότερους ελληνικούς μύθους και ειδικότερα με αυτούς που έχουν παγκόσμια απήχηση και να αναπτύξουν ενδιαφέρον για την ελληνική μυθολογία. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να γνωρίσουν τους μύθους που αναφέρονται στη ζωή και τα σημαντικότερα κατορθώματά του Ηρακλή, να κατανοήσουν σχετικές με την ενότητα έννοιες, όπως: άθλος, ήρωας κ. ά., να θαυμάσουν την παλικαριά την καλοσύνη, το ήθος και την ανωτερότητα του Ηρακλή, να εκτιμήσουν το γεγονός ότι, ενώ έχουν περάσει τόσοι αιώνες από τότε που δημιουργήθηκε ο μύθος του Ηρακλή, όλοι οι άνθρωποι εξακολουθούν να αναφέρουν το όνομά του και τις πράξεις του, να χαρούν την ομορφιά των μύθων και να αντιληφθούν σ’ ένα βαθμό το συμβολισμό τους. Οι δραστηριότητες ανταποκρίνονται στις προτεινόμενες διαθεματικές έννοιες του ∆ΕΠΠΣ. Συζητούν με βάση το περιεχόμενο και τη βοήθεια σχετικού υλικού (π. χ. για τα ζώα που ζούσαν τα παλιά χρόνια στην Ελλάδα: λιοντάρια, ελέφαντες κ.ά.). Παρατηρούν αναπαραστάσεις μύθων σε εικόνες από την αρχαία ελληνική τέχνη: αγγεία, αγάλματα, τις περιγράφουν και κάνουν τις δικές τους εικαστικές αναπαραστάσεις (Εικαστικά).Συζητούν για στερεότυπες εκφράσεις που συνδέονται με τους μύθους, όπως: φυλάει σαν Κέρβερος, καθάρισε την κόπρο την Αυγεία, πέρασε τις Συμπληγάδες, η κλίνη του Προκρούστη, Αμαζόνες, Λαβύρινθος, ο μίτος της Αριάδνης κ. ά. (Γλώσσα). Η επιλογή της μορφής και της μεθόδου διδασκαλίας σχετίζεται με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, καθώς και με τις ιδιαιτερότητες της διδακτικής ενότητας. Επιλέγεται η Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, εργασία στην ολομέλεια, διερευνητική μάθηση. Η διδασκαλία του μαθήματος αρχίζει με αφήγηση, η οποία διακρίνεται από σαφήνεια και αντικειμενικότητα και χαρακτηρίζεται από ζωντάνια και ποικιλία, για να ενεργοποιήσει το ενδιαφέρον των μαθητών και τον προβληματισμό τους για το γνωστικό αντικείμενο.  Για τη διαπίστωση του βαθμού και της έκτασης τόσο της επίτευξης των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων όσο και της συμμετοχής και της δραστηριοποίησης των μαθητών/τριών (αξιολόγηση), αξιοποιείται η τεχνική memory game (<https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1363219>), η οποία έχει δημιουργηθεί από τη δημιουργό του σχεδίου διδασκαλίας στο περιβάλλον της e-me και συγκεκριμένα από τα αντικείμενα της e-me content.  **Τύπος-Κατάταξη OER** (*Εισάγετε* **Χ** *στον τύπο του* **OER**):     |  |  | | --- | --- | | **Τύπος OER** | **Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 *μονάδες ανά OER με μέγιστο το 20*)** | | Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις  (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές) |  | | Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες |  | | Εκπαιδευτικά Παιχνίδια | X | | Εφαρμογές Λογισμικού |  | | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης |  | | AR/VR/MR Αντικείμενα |  | | 3D Αντικείμενα |  |     Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  **Memory Game-Παιχνίδι Μνήμης για τους 12 Άθλους του Ηρακλή με εικόνες**  <https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1363219>  **Εφαρμογή δημιουργίας παιχνιδιού αντιστοίχισης εικόνων.** Δημιουργούμε παιχνίδι μνήμης, μεταφορτώνοντας εικόνες από το σχολικό εγχειρίδιο (Φωτόδεντρο-διαδραστικά σχολικά βιβλία) και εξετάζουμε τη μνήμη των μαθητών/τριών με το απλό, αλλά όμορφο αυτό παιχνίδι.  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει): Ισχύει |