**ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 2: Κουιζ γνώσεων για την επανάσταση του 1821**

**Το Δείγμα περιλαμβάνει περιγραφή των OERs του υποψηφίου. Συμπληρώνεται και αναρτάται για κάθε OER χωριστά.**

**Δημιουργός/οί:** Μιχαηλίδου Χριστίνα

**Χρονολογία:** 2021

**Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):** <https://wordwall.net/el/resource/13093715>

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** ο εορτασμός των διακοσίων χρόνων από την ελληνική επανάσταση του 1821

**Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α:** Γενικές γνώσεις, Ιστορία, Καλλιτεχνικά

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Λύκειο (μπορεί όμως να γίνει και στο Γυμνάσιο), δευτεροβάθμια

**Όνομα/Τίτλος OER:** 1821-2021 Διακόσια χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση\_Η επανάσταση μέσα από την Τέχνη. Ένα κουιζ γνώσεων.

**Λέξεις κλειδιά:** ελληνική επανάσταση, ζωγραφική, κουιζ γνώσεων

**Σύντομη περιγραφή:** Πρόκειται για ένα παιχνίδι πολλαπλής επιλογής γνώσεων σε σχέση με πίνακες ζωγραφικής που αναφέρονται στην Ελληνική Επανάσταση του 1821

**Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ στον τύπο του OER)**

|  |  |
| --- | --- |
| Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις  (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές) |  |
| Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες |  |
| Εκπαιδευτικά Παιχνίδια | **Χ** |
| Εφαρμογές Λογισμικού |  |
| Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης |  |
| AR/VR/MR Αντικείμενα |  |
| 3D Αντικείμενα |  |

**Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας:** Διδασκαλία της ιστορίας και της τέχνης μέσα από ένα κουιζ γνώσεων.

**Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:** Ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Κινητοποίηση τους. Ο μαθητής μαθαίνει μόνος τους. Εφαρμόσθηκε στο σύνολο της Α και Β Λυκείου του σχολείου σε συνδυασμό με άλλα τρία παιχνίδια στα πλαίσια του εορτασμού για τα 200 χρόνια από την ελληνική επανάσταση. Οι μαθητές εργάσθηκαν σε τριμελείς ομάδες και η όλη διαδικασία έγινε εξ αποστάσεως λόγω των μέτρων περιορισμού του κορωνοιού.

**Ο παρόν πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει): Χ**