

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΔΕΙΓΜΑ

Δημιουργός/οί: Τζήμας Δημήτριος, Μαρδίρης Θεόδωρος, Γεωργίου Σωτήριος, Βασιλειάδου Πολυξένη, Μωυσιάδης Βασίλειος, Λιάμπα Θεοδούλα, Καλτσιάδου Μαρία

Χρονολογία: 2022

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:

- <https://bit.ly/3kYyruq>
- <https://historyar.pektpe.xyz>
- <https://github.com/dimtzimas/OERs-HistoryAR>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Στόχος της εφαρμογής είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τις δυνατότητες της Επαυξημένης Πραγματικότητας και της Ψηφιακής Αφήγησης λειτουργώντας συνδυαστικά και εμπλουτίζοντας με ψηφιακό περιεχόμενο το βιβλίο Ιστορίας της Δ' Δημοτικού. Σκοπός της εφαρμογής είναι η περιπλάνηση και εμπύθιση των μαθητών, σε ένα "εικονικό μουσείο", παρακολουθώντας ψηφιακά εκθέματα και ακούγοντας περιγραφές σαν να ξεναγούνται.

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: Ιστορία Δ Δημοτικού

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Όνομα/Τίτλος OER: HistoryAR 4th grd - Ένα εικονικό μουσείο στο βιβλίο

Λέξεις κλειδιά: Επαυξημένη πραγματικότητα, Εικονικό μουσείο, Ψηφιακή αφήγηση

Σύντομη περιγραφή: Εγκαταστήστε την εφαρμογή σε μία έξυπνη συσκευή, ανοίξτε το βιβλίο στις συγκεκριμένες σελίδες και παρακολουθήστε ψηφιακά αντικείμενα να εμφανίζονται πάνω στο βιβλίο σας. Μπορείτε να τα μεγαλώσετε, να τα περιστρέψετε και καθώς τα επεξεργάζεστε θα ακούτε την περιγραφή του αντικειμένου.

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-Προσομιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές)	
Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες	
Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	
Εφαρμογές Λογισμικού	
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	
AR/VR/MR Αντικείμενα	X
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας: Επαυξημένη Πραγματικότητα: Είναι μια τεχνολογία που εισάγει ψηφιακά αντικείμενα στον πραγματικό κόσμο σε πραγματικό χρόνο.

Ψηφιακή Αφήγηση: Συνδυάζει την παραδοσιακή προφορική αφήγηση με πολυμέσα και εργαλεία τηλεπικοινωνίας.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Στόχος της εφαρμογής είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τις δυνατότητες της Επαυξημένης Πραγματικότητας και της Ψηφιακής Αφήγησης λειτουργώντας συνδυαστικά και εμπλουτίζοντας με ψηφιακό περιεχόμενο το βιβλίο Ιστορίας της Δ' Δημοτικού.

Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει)

ΝΑΙ