

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΔΕΙΓΜΑ

Δημιουργός/οί: Τζήμας Δημήτριος, ΚΔΕΟΔ

Χρονολογία: 1998

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:

- <https://bit.ly/3HyyEvS>
- <https://github.com/dimtzimas/OERs-INFOPRAXIS>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Παιχνίδι γνώσεων

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Όνομα/Τίτλος OER: InfoPRAXIS

Λέξεις κλειδιά: Παιγνιώδης μάθηση

Σύντομη περιγραφή: Αυτός ο ανοικτός μαθησιακός πόρος περιλαμβάνει ένα παιχνίδι γνώσεων με αντικείμενο την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ε.Ε.) έτσι όπως τροποποιήθηκε από τη Συνθήκη του Άμστερνταμ. Για τη βοήθεια των παικτών προσφέρει ένα λεξιλόγιο όρων για την Ε.Ε., καθώς και ένα εισαγωγικό σημείωμα που περιέχει σύντομες πληροφορίες για τη δημιουργία των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, τις διευρύνσεις, τα χαρακτηριστικά των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων, τις μεταβολές των αρχικών συνθηκών και για το τί είναι ακριβώς η Ευρωπαϊκή Ένωση.

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε X 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	
Εφαρμογές Λογισμικού	X
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	
AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας: Αυτός ο

μαθησιακός πόρος δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της πληροφοριακής εκστρατείας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής “Ας οικοδομήσουμε μαζί την Ευρώπη”. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση της διαδραστικής πολυμεσικής εφαρμογής και της αντίστοιχης ιστοσελίδας έγινε με σκοπό την αξιοποίηση στην σχολική τάξη μέσω παιγνιώδους μάθησης.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Παιγνιώδης μάθησης (gamification) και διαμορφωτική αξιολόγηση με στόχο την εξοικείωση των μαθητών/τριών με τις αρχές της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

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

ΝΑΙ