**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: Μπασματζίδης Γεώργιος**  **Χρονολογία: 2023**  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**  [**https://mathigon.org/polypad/rdxKyTEmxB2uA**](https://mathigon.org/polypad/rdxKyTEmxB2uA)  **http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/2896?locale=el**  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Κατανόηση των δομικών στοιχείων ενός στερεού**  **Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α : Μαθηματικά**  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια-Δημοτικό**  **Όνομα/Τίτλος OER: Το ανάπτυγμα ενός κύβου**  **Λέξεις κλειδιά: ανάπτυγμα, έδρες, πρόβλεψη** |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Με δυναμικό τρόπο οι μαθητές αλληλεπιδρούν με την εφαρμογή προκειμένου να αναγνωρίζουν τον κύβο και τις έδρες που αναπτύσσεται. Στόχος είναι να διαπιστώσουν πειραματικά πώς σχηματίζεται ένας κύβος αλλά και να προβλέψουν την κατασκευή του. Μέσω αυτής της διαδικασίας στοχεύουμε στο να αναγνωρίζουν οι μαθητές τον κύβο ως στερεό σώμα και να ανακαλύπτουν την ύπαρξή του στον κόσμο που τους περιβάλλει.      **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) | Χ | | Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες | Χ | | Εκπαιδευτικά Παιχνίδια | Χ | | Εφαρμογές Λογισμικού | Χ | | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης | Χ | | AR/VR/MR Αντικείμενα | Χ | | 3D Αντικείμενα | Χ |         Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  Αξιοποίηση της τεχνολογίας, ευκολία χειρισμού για μαθητή και εκπαιδευτικό, οπτικοποίηση του αναπτύγματος του κύβου. Υπάρχει η δυνατότητα πρόβλεψης. Υπάρχουν στην εφαρμογή οδηγίες για τον πειραματισμό.        Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:  Σε διαδραστικό πίνακα για άμεση εφαρμογή για ενίσχυση της κιναισθητικής αντίληψης, ή σε απλή προβολή μέσω του βιντεοπροβολέα με χειρισμό του υπολογιστή από μαθητές στην τάξη ή στο εργαστήριο Η/Υ.          Χ  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) |