

Δημιουργός: Σιλιγκούνας Γρηγόριος

Χρονολογία: 2024

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:

- **e-me υπερσύνδεσμος:** <https://tinyurl.com/53mp2edt>
- **github υπερσύνδεσμος*:** <https://tinyurl.com/bdfcaesx>

*) Το OER δεν έχει υποβληθεί σε κρίση και φιλοξενείται στην πλατφόρμα της e-me. Βάση των οδηγιών της πρόσκλησης αναρτήθηκε στο Github σε δημόσιο repository.

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Σκοπός δημιουργίας του OER είναι η αξιοποίησή του στη διδακτική διαδικασία ως μέσο πρακτικής και εξάσκησης μαθητών ειδικής αγωγής.

Γνωστικό Αντικείμενο : Πληροφορική

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια εκπαίδευση (Ειδική Αγωγή Εκπαίδευση)

Όνομα/Τίτλος OER: Μέρη του Η/Υ

Λέξεις κλειδιά: παιχνίδι μνήμης, Μέρη Η/Υ

Σύντομη περιγραφή: Το OER (Μέρη του Η/Υ) είναι ένα παιχνίδι μνήμης συνολικά 8 καρτών - εικόνων εκ των οποίων εμφανίζονται σε κάθε εκτέλεση 6 τυχαία ζεύγη καρτών όπου ο μαθητής πρέπει να βρει την όμοια του. Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται είναι ευδιάκριτες και εύκολα αντιληπτές από τους μαθητές ειδικής αγωγής.

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

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

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

Το σκεπτικό δημιουργίας του συγκεκριμένου OER καθώς και της χρησιμοποιούμενης τεχνολογίας στηρίζεται σε παιδαγωγικούς, ψυχολογικούς και τεχνολογικούς λόγους. Αρχικά, αποτελεί ένα εξαιρετικό μέσο για μαθητές ειδικής αγωγής, καθώς ενισχύει τη μνήμη εργασίας, την προσοχή και τη συγκέντρωση, που αποτελούν βασικές δεξιότητες μάθησης. Οι μαθητές μαθαίνουν με το δικό τους ρυθμό, ενώ παράλληλα ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους μέσω της

επίλυσης προβλημάτων. Δεύτερον, παρέχει άμεσα θετική ανατροφοδότηση, δημιουργώντας αίσθηση επιτυχίας και ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση των μαθητών. Τέλος, η δυνατότητα προσαρμογής του περιεχομένου στις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε μαθητή, μέσω πολυτροπικού υλικού όπως εικόνες, ήχοι και κείμενο, καθιστά το εργαλείο προσβάσιμο και ευέλικτο, ενισχύοντας την εξατομικευμένη εκπαίδευση (διαφοροποιημένη διδασκαλία). Τέλος, σημαντικός λόγος αξιοποίησης της εφαρμοσμένης τεχνολογίας, αποτελεί ότι είναι προσβάσιμη, δωρεάν και εξελληνισμένη μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας μάθησης e-me, χωρίς ανάγκη εξειδικευμένων γνώσεων προγραμματισμού, καθιστώντας την εύκολη επιλογή για όλους τους εκπαιδευτικούς, ώστε να την εντάξουν και να την χρησιμοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Η αξιοποίηση του εν λόγω OER στην εκπαίδευση προσφέρει ένα ευέλικτο και καινοτόμο εργαλείο για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας. Μέσω της ενσωμάτωσης εκπαιδευτικού περιεχομένου, όπως εικόνες, λέξεις ή ηχητικά εφέ, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να επαναλαμβάνουν και να κατανοούν καλύτερα έννοιες με διασκεδαστικό τρόπο. Το εργαλείο υποστηρίζει τη διαφοροποιημένη διδασκαλία, επιτρέποντας την εξατομίκευση του περιεχομένου ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών. Επιπλέον, ενισχύει δεξιότητες όπως η μνήμη, η συγκέντρωση και η οπτικοακουστική κατανόηση, ενώ παράλληλα προωθεί τη χρήση τεχνολογιών στην τάξη, καθιστώντας την εκπαιδευτική διαδικασία πιο διαδραστική και ελκυστική. Η αξιοποίησή του είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική ενισχύοντας την ενεργό συμμετοχή των μαθητών και διευκολύνοντας τη μάθηση μέσω της πράξης.

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

X