Περιγραφή των **OERs** της υποψήφιας.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Δημιουργός:** Μαντά Κωνσταντίνα  **Χρονολογία:** 2015  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:** shorturl.at/cgNU5  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** η μελέτη και η παρατήρηση του φυσικού περιβάλλοντος και συγκεκριμένα της ιδιότητας των υλικών να επιπλέουν ή να βυθίζονται ανάλογα.  **Γνωστικό Αντικείμενο:** ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ, ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ, ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΓΕΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ, ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΤΕΧΝΕΣ, ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Προσχολική Αγωγή (4- 6 χρ.) Όνομα/Τίτλος OER: Βουλιάζει βουλιάζει ...η πέτρα! **Λέξεις κλειδιά:** Βύθιση, επίπλευση | | | |
| **Σύντομη περιγραφή:** Μέσα από κατάλληλα διαμορφωμένες πολυτροπικές δραστηριότητες, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να: παρατηρήσουν, να ανακαλύψουν, να κάνουν υποθέσεις, προβλέψεις, αξιολογήσεις, να καταλήξουν σε συμπεράσματα, να εκφραστούν γλωσσικά, καλλιτεχνικά, δημιουργικά, να επικοινωνήσουν, να συνεργαστούν και να έρθουν σε επαφή με τις νέες τεχνολογίες.  **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 |  |
|  | Εφαρμογές Λογισμικού | Χ |
|  | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης | Χ |
|  | AR/VR/MR Αντικείμενα |  |



ΑΔΑ: ΡΔΛΚΟΞΛΔ-6ΩΟ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 3D Αντικείμενα |  |  |
| **Προβληματική της επιλογής των συγκεκριμένων τύπων OERs και της αντίστοιχης τεχνολογίας:**  Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας έχουν αρκετές λαθεμένες αντιλήψεις στο μυαλό τους για τον φυσικό κόσμο που τα περιβάλλει. Στόχος αυτού του προγράμματος είναι να εκφράσουν τις αντιλήψεις τους αυτές και βιωματικά να τις δουν να αποδομούνται, εξάγοντας συμπεράσματα, με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού. Ο χάρτης εννοιολογικής χαρτογράφησης, **Kidspiration**, θα τα βοηθήσει να οπτικοποιήσουν τις ιδέες τους αυτές. Επίσης η χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής και του λογισμικού, **Movie Maker**, θα τα βοηθήσει να αναπαραστήσουν όλη τη διαδικασία της βύθισης και της επίπλευσης διαφορετικών αντικειμένων με βάση το υλικό τους και της διαφορετική συμπεριφοράς τους σε σχέση με το νερό.  **Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:**  Διατυπώθηκαν τα κατάλληλα ερωτήματα από τη νηπιαγωγό και τα παιδιά μέσα από υποθέσεις, πειραματισμούς και έρευνα στο πεδίο έφτασαν στα κατάλληλα συμπεράσματα. Τ α ψηφιακά εργαλεία, του υπολογιστή και της ψηφιακής κάμερας, καθώς και το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, **Kidspiration**, βοήθησαν ώστε τα παιδιά να δουν σχηματικά και οπτικοποιημένα τις απόψεις τους, με τη χρήση ή την εισαγωγή εικόνων. Επίσης η δημιουργία **animation** με τη χρήση της ψηφιακής κάμερας και του λογισμικού δημιουργίας ταινιών, του **Movie Maker** οδήγησε στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας, της φαντασίας και της ψυχαγωγίας των παιδιών.  **Ο παρόν πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER** (Σημειώστε, αν ισχύει)  ΝΑΙ | | | |