**ΔΕΙΓΜΑ 4**

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: Μπούτσκου Λεμονιά**  **Χρονολογία: 2016**  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**  [**https://www.geogebra.org/m/E7IDSyxK#material/dCCQwGDK**](https://www.geogebra.org/m/E7IDSyxK#material/dCCQwGDK)  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: διευκόλυνση κατανόησης της έννοιας των αρνητικών αριθμών**  **Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α : Αρνητικοί Αριθμοί(Α΄Γυμνασίου)**  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια / Α΄Γυμνασίου**  **Όνομα/Τίτλος OER: Θετικοί-Αρνητικοί αριθμοί**  **Λέξεις κλειδιά: θετικοί αριθμοί, Αρνητικοί αριθμοί , Εφαρμογές Geogebra** |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Σε αυτό το παιχνίδι πρέπει να βάλει ο μαθητής/τρια στο σωστό καλάθι τους αριθμούς που είναι θετικοί, αυτούς που είναι αρνητικοί και αυτούς που δεν είναι τίποτα από τα δύο. Σε κάθε παιχνίδι παίζει με 16 αριθμούς.    **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) |  | | Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες |  | | Εκπαιδευτικά Παιχνίδια | χ | | Εφαρμογές Λογισμικού |  | | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης |  | | AR/VR/MR Αντικείμενα |  | | 3D Αντικείμενα |  |         Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  Επιδίωξη της παραπάνω δραστηριότητας είναι η νοηματοδότηση των πράξεων των ακεραίων, και όχι η στείρα απομνημόνευση χωρίς νόημα. Αρωγός σε αυτή την προσπάθεια μπορεί να σταθεί η χρήση των ΤΠΕ, μέσω της ένταξης κατάλληλων δραστηριοτήτων στην καθημερινή πρακτική και συζήτηση του περιεχομένου τους στην τάξη, Μία διδασκαλία βασισμένη στην μαθηματικοποίηση, ενισχύει στους μαθητές την ικανότητα δημιουργίας συνδέσεων μεταξύ εννοιών που αποτελεί το σημαντικότερο στοιχείο του μαθηματικού συλλογισμού          Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:,  Επιδιώκεται οι μαθητές να αποκτήσουν ικανότητες στη διατύπωση και επίλυση προβλημάτων. Επιδιώκεται να γίνει αντιληπτός ο τρόπος που κατακτάται και αναπτύσσεται η μαθηματική γνώση, μέσω τεχνικών όπως η γενίκευση, η αφαίρεση, η ακρίβεια και η συντομία, ενώ επιχειρείται και σύνδεση με τον πραγματικό κόσμο Το μαθηματικό μοντέλο δεν πρέπει να παρουσιάζεται απευθείας από τον εκπαιδευτικό, αλλά μέσα από δραστηριότητες να μπορούν οι μαθητές μόνοι τους να φτάσουν στο μοντέλο. Αυτή η πρακτική καθιστά τη μαθηματική γνώση μη τετριμμένη, και επιπλέον δίνει στους μαθητές τη χαρά της ανακάλυψης. Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, μέλημα του εκπαιδευτικού οφείλει να είναι η προώθηση της συνεργασίας και της ανταλλαγής απόψεων στην τάξη μεταξύ των μαθητών. Θα πρέπει ο εκπαιδευτικός να ενθαρρύνει τους μαθητές του να διατυπώνουν απορίες και να τεκμηριώνουν τις σκέψεις τους.  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) Χ |