Δημιουργός/οί: ΜΑΡΑΓΚΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Χρονολογία: 2024

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url

**shortener):** Το αντικείμενο έχει ανέβει στο Repository GitHub: <a href="https://github.com/maragosk/OERs/blob/main/README.md">https://github.com/maragosk/OERs/blob/main/README.md</a>

Απευθείας Σύνδεσμος: <a href="https://wordwall.net/el/resource/72402826">https://wordwall.net/el/resource/72402826</a>

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Εκπαιδευτική διαδραστική δραστηριότητα Κουίζ με τη μορφή «Πολλαπλής επιλογής» για τις έννοιες Προστασία Λογισμικού – Ιοί - [Κεφαλαιο 7: «Προστασία Λογισμικού – Ιοί», Α' Γυμνασίου, Σχολικό βιβλίο Πληροφορικής Γυμνασίου].

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ

Όνομα/Τίτλος OER: «Προστασία Λογισμικού – Ιοί»

Λέξεις κλειδιά: Λογισμικό, Ιός, προστασία

**Σύντομη περιγραφή:** Πρόκειται για μια εκπαιδευτική εφαρμογή αξιολόγησης γνώσεων για την προστασία λογισμικού και τους ιούς. Δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα "WordWall"

## **Τύπος-Κατάταξη OER** (Εισάγετε **X** στον τύπο του **OER**):

| Τύπος OER                            | Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 <i>μονάδες</i><br>ανά OER με μέγιστο το 20) |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 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 **ΟΕR** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:

Μέσω μιας διαδραστικής εφαρμογής εξάσκησης, οι μαθητές/τριες αυτοαξιολογούνται αλλά και παρέχουν ανατροφοδότηση στον/στην εκπαιδευτικό για το αποτέλεσμα της διδασκαλίας του/της.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Χρησιμοποιείται μετά το πέρας της διδασκαλίας για: Αξιολόγηση μαθητών/τριών, Επανάληψη διδαχθεισών εννοιών, Ανατροφοδότηση εκπαιδευτικού.

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