

#### ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 4

**Δημιουργός/οί:** Μαρία Κυριακίδου

**Χρονολογία:** 2024

**Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:** [https://github.com/marialydiaz/IEP\\_2024](https://github.com/marialydiaz/IEP_2024)

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Ο σκοπός της δημιουργίας αυτού του ψηφιακού μαθησιακού αντικειμένου είναι η παροχή ενός ολοκληρωμένου, λειτουργικού, αυτόνομου και επαναχρησιμοποιήσιμου Ανοιχτού Εκπαιδευτικού Πόρου (Α.Ε.Π.) που μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Ιστορίας. Στόχος είναι να παρέχει στους μαθητές έναν διαδραστικό και ελκυστικό τρόπο μάθησης, διευκολύνοντας την κατανόηση και την αφομοίωση της ιστορικής γνώσης μέσα από σύγχρονα ψηφιακά μέσα.

**Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α :** Ιστορία

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Πρωτοβάθμια / Δημοτικό

**Όνομα/Τίτλος OER:** «ΟΙ ΑΘΛΟΙ ΤΟΥ ΗΡΑΚΛΗ -ΤΟ ΕΛΑΦΙ ΜΕ ΤΑ ΧΡΥΣΑ ΚΕΡΑΤΑ»

**Λέξεις κλειδιά:** ιστορία, μυθολογία, οι άθλοι του Ηρακλή, διαδραστικό βίντεο, το ελάφι με τα χρυσά κέρατα, εφαρμογές πρακτικής κι εξάσκησης

#### **Σύντομη περιγραφή:**

Το παρόν ψηφιακό μαθησιακό αντικείμενο αποτελεί έναν ολοκληρωμένο, λειτουργικό, αυτόνομο και επαναχρησιμοποιήσιμο Ανοιχτό Εκπαιδευτικό Πόρο (Α.Ε.Π), ο οποίος μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Ιστορίας. Αποτελεί έναν σύντομο, περιεκτικό και ψηφιακό μετασχηματισμό ιστορικού περιεχομένου, που αφορά στον 4ο άθλο του Ηρακλή, με τίτλο: " Το ελάφι με τα χρυσά κέρατα". Το περιεχόμενό του βασίζεται σε βιβλίο Ιστορίας του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Πρόκειται για έναν οπτικοακουστικό πόρο παρουσίασης του μαθήματος, ο οποίος δημιουργήθηκε στο ψηφιακό εργαλείο "Canva" και με την αξιοποίηση της βιβλιοθήκης ήχων της εν λόγω πλατφόρμας όπως και με τη συμβολή του εργαλείου TN Magic Media", που βρίσκεται ενσωματωμένο εκεί για τη δημιουργία των σχετικών με το μάθημα εικόνων. Στη συνέχεια, μεταφορτώθηκε στην εκπαιδευτική πλατφόρμα της e-me με σκοπό να εμπλουτιστεί με σύντομες διαδραστικές ασκήσεις, με τη βοήθεια της σουίτας ψηφιακών εργαλείων της h5p που βρίσκεται ενσωματωμένη εκεί.

**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	
Εφαρμογές Λογισμικού	
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	<b>X</b>
AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

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

Η επιλογή του συγκεκριμένου τύπου Ανοιχτού Εκπαιδευτικού Πόρου (Α.Ε.Π.) και η χρήση της τεχνολογίας που τον συνοδεύει καλύπτει σημαντικές διδακτικές ανάγκες (διαδραστική μάθηση, διαφοροποιημένη διδασκαλία, προσβασιμότητα και επαναχρησιμοποίηση, ένταξη και ανάδειξη τη πρόσθετης παιδαγωγικής αξίας της τεχνολογίας). Έτσι, αντιμετωπίζει διάφορες παιδαγωγικές προκλήσεις, προωθεί την ενεργητική και διαδραστική μάθηση και παρέχει έναν πλούσιο και προσβάσιμο τρόπο διδασκαλίας της Ιστορίας, προσαρμοσμένο στις σύγχρονες απαιτήσεις της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Ο παρών Ανοιχτός Εκπαιδευτικός Πόρος, ενταγμένος και σε ανάλογο (ακόμη και διαθεματικό) εκπαιδευτικό σενάριο, μπορεί να αξιοποιηθεί, κατά πώς κρίνει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός, ως χρήσιμο μαθησιακό εργαλείο για όλες τις φάσεις της διδασκαλίας, από την αφόρμηση / πρόκληση ενδιαφέροντος ως και την εφαρμογή πρακτικής και εξάσκησης για την ανατροφοδότηση/ αξιολόγηση, επιπλέον και σε διαθεματικό πλαίσιο διδασκαλίας/ σχεδίου δράσης.

Ομαδική Εργασία:

Διαιρέστε τους μαθητές σε ομάδες και αναθέστε τους να δουλέψουν πάνω στις διαδραστικές ασκήσεις. Αυτό θα προάγει τη συνεργασία και την ομαδική εργασία, ενώ παράλληλα θα ενισχύσει τη μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών.

Ατομικές Εργασίες:

Αναθέστε στους μαθητές να παρακολουθήσουν τον οπτικοακουστικό πόρο και να ολοκληρώσουν τις διαδραστικές ασκήσεις στο σπίτι. Αυτό τους επιτρέπει να μάθουν με τον δικό τους ρυθμό και να αναπτύξουν την αυτονομία στη μάθηση.

#### Διεπιστημονικές Δραστηριότητες:

Συνδυάστε τον πόρο με άλλα μαθήματα, όπως την Τέχνη (ζωγραφική του ελαφίου), τη Γλώσσα (συγγραφή μύθων) ή την Τεχνολογία (δημιουργία ψηφιακών παρουσιάσεων), προσφέροντας μια διεπιστημονική προσέγγιση.

#### Προετοιμασία για τεστ:

Χρησιμοποιήστε τον πόρο για την προετοιμασία των μαθητών για εξέταση ή τεστ. Οι διαδραστικές ασκήσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως πρακτική επανάληψη.

#### Προσαρμογή σε Επίπεδα Δεξιοτήτων:

Προσαρμόστε τις ασκήσεις ανάλογα με τα επίπεδα των μαθητών. Για παράδειγμα, προσθέστε πιο απαιτητικές ερωτήσεις για προχωρημένους μαθητές ή απλούστερες δραστηριότητες για εκείνους που χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη.

#### Ενίσχυση Ψηφιακών Δεξιοτήτων:

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να δημιουργήσουν τις δικές τους ψηφιακές παρουσιάσεις χρησιμοποιώντας εργαλεία όπως το Canva, ενισχύοντας έτσι τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

#### Βαθύτερη Εξερεύνηση της Μυθολογίας:

Χρησιμοποιήστε τον πόρο ως αφετηρία για να εμβαθύνετε στην ελληνική μυθολογία. Αναθέστε στους μαθητές να ερευνήσουν και να παρουσιάσουν άλλους άθλους του Ηρακλή ή μύθους που συνδέονται με τον 4ο άθλο.

#### Δημιουργική Αξιοποίηση:

Αναθέστε στους μαθητές να γράψουν το δικό τους σενάριο ή να δημιουργήσουν μια θεατρική παράσταση βασισμένη στον 4ο άθλο του Ηρακλή. Αυτό θα ενισχύσει τη δημιουργικότητά τους και θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα την ιστορία.

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



**ΝΑΙ**