**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ**

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: Καλογιαννάκης Μιχαήλ, Παπαδάκης Σταμάτιος, Τζαγκαράκη Ευφρανσία**  **Χρονολογία: 2023**  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Δημιουργία διδακτικού σεναρίου για τον ηλεκτρισμό.**  **Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α : Φυσικά Ε**  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δημοτικό**  **Όνομα/Τίτλος OER: Πότε ανάβει το λαμπάκι; - Κλειστό ηλεκτρικό κύκλωμα**  **Λέξεις κλειδιά: Ηλεκτρισμός, κλειστό κύκλωμα, ΤΠΕ** |
| **Σύντομη περιγραφή:**  **Το παρόν διδακτικό σενάριο δημιουργήθηκε με σκοπό την εμπέδωση και την καλύτερη κατανόηση εννοιών σχετικών με το ηλεκτρισμό και συγκεκριμένα τη λειτουργία ενός κλειστού ηλεκτρικού κυκλώματος. Σύμφωνα με το ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι σε θέση: «να διαπιστώσουν πειραματικά το σωστό τρόπο σύνδεσης ενός λαμπτήρα με τους πόλους μιας μπαταρίας σε ένα κύκλωμα». Χρησιμοποιώντας το δικτυακό τόπο** [**https://www.tinkercad.com/things/1oMkwnc6BpN-brilliant-turing/editel?tenant=circuits**](https://www.tinkercad.com/things/1oMkwnc6BpN-brilliant-turing/editel?tenant=circuits) **πειραματίζονται μέχρι να καταφέρουν να δημιουργήσουν ένα κλειστό ηλεκτρικό κύκλωμα με τη βοήθεια του προσομοιωτή και στη συνέχεια να εφαρμόσουν στην πράξη με πραγματικά υλικά. Για την επιτυχή υλοποιήση του σεναρίου οι μαθητές/τριες αναμένεται να έχουν αποκτήσει δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και να έχουν εξοικειωθεί με την πλοήγηση στο διαδίκτυο.. Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων του σεναρίου εργάζονται ομαδικά (σε ομάδες των 4 ατόμων ανάλογα τη διαθεσιμότητα του σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής). Στο τέλος τα παιδιά θα έχουν δημιουργήσει ένα μοντέλο κλειστού ηλεκτρικού κυκλώματος που μπορούν να εμπλουτίσουν χρησιμοποιώντας διακόπτη ή διάφορους τρόπους σύνδεσης.**  **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 | Χ | | Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης |  | | AR/VR/MR Αντικείμενα |  | | 3D Αντικείμενα |  |     Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  Μέσω της αξιοποίησης των ΤΠΕ διευκολύνονται η κατανόηση και η επέκταση της γνώσης. Η δυνατότητα προσομοίωσης που προσφέρεται από το συγκεκριμένο δικτυακό τόπο βοηθά πολύ ακόμη και τους «αδύναμους» μαθητές και μαθήτριες να κατανοήσουν τη λειτουργία ενός κυκλώματος. Επιπλέον δίνει τη δυνατότητα εξάσκησης και από το χώρο τους ακόμη κι αν δεν έχουν τα φυσικά υλικά.  Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:  Το διδακτικό σενάριο, εντάσσεται στο πρόγραμμα σπουδών της πρωτοβάθμιας βαθμίδας εκπαίδευσης. Οι μαθητές/τριες μπορούν να υλοποιήσουν παρόμοια σχέδια εργασίας στο συγκεκριμένο διδακτικό αντικείμενο. Ο συγκεκριμένος δικτυακός τόπος μπορεί να βοηθήσει στη σύνδεση του συγκεκριμένου μαθήματος με ρομποτικές κατασκευές.  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) |