

OER 4

Δημιουργός/οί: Μ.ΞΕΣΤΕΡΝΟΥ

Χρονολογία: 2021

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER

<https://www.artsteps.com/view/60a5753539d12092a229e17b>

```
<iframe width="560" height="315"
src="https://www.artsteps.com/embed/60a5753539d12092a229e17b/560/315"
frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

Github:

<https://github.com/mxest/IEP-CALL>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER Να είναι σε θέση οι μαθητές και μαθήτριες να προσεγγίζουν το λογοτεχνικό κείμενο με την αξιοποίηση εξωκειμενικών, περικειμενικών, διακαλλιτεχνικών δραστηριοτήτων και τεχνικών δημιουργικής γραφής.

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ

Όνομα/Τίτλος OER: ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ: ΔΗΜΗΤΡΗ ΧΑΤΖΗ, ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΜΙΚΡΗΣ ΜΑΣ ΠΟΛΗΣ

Λέξεις κλειδιά: ΝΕΑ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Σύντομη περιγραφή:

Το συγκεκριμένο OER περιλαμβάνεται ως ψηφιακό εργαλείο που συνοδεύει το εκπαιδευτικό υλικό των νέων Προγραμμάτων Σπουδών Λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Πλαισιώθηκε με διδακτική πρόταση κατά την ημερίδα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών στα Προγράμματα Λογοτεχνίας που υλοποίησε το ΙΕΠ.

Επίσης, αναρτήθηκε στο περιβάλλον github.

Τύπος-Κατάταξη OER: Τύπος OER

Αριθμός OERs ανά Τύπο

AR/VR/MR Αντικείμενα X

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

Το τρισδιάστατο ψηφιακό μουσείο είναι Εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας (VR app). Ο χρήστης γίνεται δημιουργός εικονικού κτιρίου, έχει το ρόλο επιμελητή: επιλέγει, χωροθετεί, αναρτά τα εκθέματα, τα οποία έχουν πολυτροπική υπόσταση (γραπτός λόγος, ηχητικό αρχείο, εικόνα, βίντεο, ιστότοπος)

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Με την εικονική πραγματικότητα (VR) του μουσείου, μπορούμε να υπηρετήσουμε διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες αφόρμησης μαθήματος, διακειμενικής/διακαλλιτεχνικής ανάγνωσης πληροφορίας για το περικείμενο έκφρασης της προσωπικής στάσης του αναγνώστη εκδήλωσης φιλοσοφικού στοχασμού, ψυχικής έκφρασης. Οι μαθητές συνεργάζονται, ερευνούν πηγές για να δημιουργήσουν εικονικές αίθουσες επιλέγοντας τα εκθέματα. Άλλη ενδεικτική δραστηριότητα: σε μία από τις μουσειακές αίθουσες υπάρχουν τρία αντικείμενα. Προκαλούν τον επισκέπτη να συνεχίσει το διήγημα αξιοποιώντας τα στην πλοκή του.

Η αξιοποίηση του εικονικού μουσείου μπορεί να γίνει σε δύο επίπεδα:

1ο μαθησιακό επίπεδο: συνοδεύοντας ομαδοσυνεργατικές ή ατομικές δραστηριότητες δημιουργίας αιθουσών

2ο μαθησιακό επίπεδο: με αφορμή την περιήγηση των μαθητών σε μια αίθουσα, να εκκινεί συζήτηση ή γραπτή παραγωγή λόγου.

Υπηρετούνται αρχές της διαφοροποιημένης μάθησης, διεπιστημονικής και διαθεματικής διδασκαλίας, ανακαλυπτικής γνώσης, αυτενέργειας, κ.α.

Ο παρόν πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER: **X**