

**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ** 

|  |
| --- |
| **Δημιουργός:** Παναγιώτης Γροντάς  **Χρονολογία:** 2024  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**  <https://github.com/pgrontas/OER> Αρχείο OER2.html  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:**  **Γνωστικό Αντικείμενο :** Πληροφορική  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Δευτεροβάθμια / Λύκειο  **Όνομα/Τίτλος OER:** Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός  **Λέξεις κλειδιά:** αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός, κλάση, υπερκλάση, υποκλάση, ιδιότητα, μέθοδος |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Οι μαθητές\ριες καλούνται να μοντελοποιήσουν ένα πρόβλημα σύμφωνα με τις αρχές του αντικειμενοστρεφούς προγραμματισμού.  **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 | Χ | | AR/VR/MR Αντικείμενα |  | | 3D Αντικείμενα |  |   Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  Απλή στην χρήση, εύκολη στην κατανόηση  Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:  Εξάσκηση σε θέματα πανελληνίων  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) |