

**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 OER3.html  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:**  **Γνωστικό Αντικείμενο :** Πληροφορική  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Δευτεροβάθμια / Γυμνάσιο  **Όνομα/Τίτλος OER:** Τα μέρη του υπολογιστή  **Λέξεις κλειδιά:** υπολογιστές, υλικό |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Οι μαθητές\ριες καλούνται να αντιστοιχίσουν τμήματα εικόνας με λέξεις.  **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 | Χ | | 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, ελκυστική στην εμφάνιση κατάλληλη για μαθητές γυμνασίου  Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:  Εμπέδωση βασικών εννοιών θεωρίας  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) |