

**Δημιουργός/οί:** ΠΑΝΤΕΛΟΠΟΥΛΟΥ ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ

**Χρονολογία:** 2023

**Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**

**Το αντικείμενο έχει ανέβει στο Repository GitHub:**

<https://github.com/stpant/OERs/blob/main/README.md>

**Απευθείας Σύνδεσμος:**

<https://kahoot.it/challenge/?quiz-id=369fa88c-1a5d-4d70-a4b8-b6d5c9be5354&single-player=true>

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Εκπαιδευτικό κουίζ με τη μορφή “Κουίζ» στις βασικές έννοιες του Λογισμικού [Κεφαλαίο 5 – «Γνωριμία με το Λογισμικό του Υπολογιστή», Σχολικό βιβλίο Πληροφορικής Γυμνασίου].

**Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α :** ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑ

**Όνομα/Τίτλος OER:** Κεφάλαιο 5 - Γνωριμία με το Λογισμικό του Υπολογιστή

**Λέξεις κλειδιά:** Λογισμικό, Λογισμικό εφαρμογών, Λογισμικό συστήματος, Πληροφορική

**Σύντομη περιγραφή:**

Πρόκειται για μια εκπαιδευτική εφαρμογή αξιολόγησης γνώσεων για το Λογισμικό στην πληροφορική. Δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα “Kahoot”.

**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	X
AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

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

Μέσω μιας διαδραστικής εφαρμογής εξάσκησης, οι μαθητές/τριες αυτοαξιολογούνται αλλά και παρέχουν ανατροφοδότηση στον/στην εκπαιδευτικό για το αποτέλεσμα της διδασκαλίας του/της.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Χρησιμοποιείται μετά το πέρας της διδασκαλίας για: Αξιολόγηση μαθητών/τριών, Επανάληψη διδαχθεισών εννοιών, Ανατροφοδότηση εκπαιδευτικού

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