

Δημιουργός: ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ

Χρονολογία: 2022

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση urlshortener):

Το αντικείμενο έχει ανέβει στο RepositoryGitHub:

<https://github.com/trad-games/ancient-games/blob/main/README.md>

Απευθείας Σύνδεσμος: <https://wordwall.net/el/resource/12767093>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Εκπαιδευτικό κουίζ με τη μορφή «Βρες το ταίρι» με στόχο την εμπέδωση γνώσεων στην ενότητα «Αγωνίσματα Κλασικού Αθλητισμού».

Γνωστικά Αντικείμενα: ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ, ΤΠΕ

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Α/ΘΜΙΑ

Όνομα/Τίτλος OER: Κλασικός Αθλητισμός

Λέξεις κλειδιά: Κλασικός Αθλητισμός, Δρόμοι, Ρίψεις, Άλματα

Σύντομη περιγραφή:

Πρόκειται για μια εκπαιδευτική εφαρμογή αξιολόγησης γνώσεων για το Διαδίκτυο. Δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα "WordWall".

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ στον τύπο του OER):

Τύπος OER	Αριθμός OER σανά 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:

Μέσω μιας διαδραστικής εφαρμογής εξάσκησης, οι μαθητές/ήτριες 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**