

**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://forms.gle/DgiWNM4qVHPkdavKA>**

**Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Εκπαιδευτικό κουίζ 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 με την εφαρμογή "GoogleForms".

**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  | 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/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**