

**Δημιουργός:** ΧΡΙΣΤΟΔΟΥΛΟΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ

**Χρονολογία:** 2023

**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/56338691>

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

**Γνωστικά Αντικείμενα:** ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ, ΤΠΕ

**Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Α/ΘΜΙΑ

**Όνομα/Τίτλος OER:** Παίζω σήμερα παιχνίδια του χθες

**Λέξεις κλειδιά:** Παραδοσιακά παιχνίδια

**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**