

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ

Το Δείγμα περιλαμβάνει περιγραφή των **OERs** του υποψηφίου (γραμματοσειρά Calibri, μέγεθος χαρακτήρων 11, διάστημα 0 και διάστιχο 1,5). Συμπληρώνεται και αναρτάται για κάθε OER χωριστά.

Δημιουργός/οί: ΣΕΡΕΤΗ ΒΑΓΙΑ

Χρονολογία:2021

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER :

https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1362409

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Η δραστηριότητα Find the hotspot με θέμα τη Νίκη της Σαμοθράκης ως Open Educational Resources (OER) έχει ως σκοπό να παρέχει μια διαδραστική πηγή πληροφοριών που θα διευκολύνει την εκπαιδευτική διαδικασία και θα ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών για την ιστορία της Αρχαίας Ελληνικής Αρχιτεκτονικής.

Έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι ένα μαθησιακό αντικείμενο εύκολο στη χρήση του από τους εκπαιδευτικούς και να ενθαρρύνει τους μαθητές να αναπτύξουν την ικανότητα της κριτικής σκέψης και της ανάλυσης της ιστορικής πληροφορίας σχετικά με σημαντικά μνημεία της Αρχαίας Ελληνικής Εποχής.

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α :ΙΣΤΟΡΙΑ

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: ΓΥΜΝΑΣΙΟ

Όνομα/Τίτλος OER: Το ανάκτορο της Κνωσού - Δραστηριότητα Find the hotspot

Λέξεις κλειδιά: ΙΣΤΟΡΙΑ, ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ, ΑΝΑΚΤΟΡΟ ΚΝΩΣΟΥ

Σύντομη περιγραφή:

Στη δραστηριότητα "Find the Hotspot" με θέμα τα αρχαία ελληνικά μνημεία, προβάλλονται τέσσερις εικόνες, το Ανάκτορο της Κνωσού, η Ακρόπολη της Λίνδου, η Θόλος της Επιδαύρου, το Ερέχθειο και τους ζητείται να αναγνωρίσουν ένα εξ αυτών. Η δραστηριότητα έχει ως σκοπό να προσφέρει μια διαδραστική και εμπειρία στους μαθητές, ενισχύοντας την κατανόησή τους για την αρχαία ελληνική τέχνη και σημαντικά έργα της.

Στόχοι:

Να εμπλακούν οι μαθητές με τρόπο διαδραστικό στη διαδικασία της μάθησης και να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον τους.

Να κατανοήσουν οι μαθητές την ιστορική και πολιτιστικής σημασία των αρχαίων μνημείων της αρχιτεκτονικής τέχνης.

Να αναπτύξουν κριτική σκέψη, συγκρίνοντας τα αρχιτεκτονικά μνημεία μεταξύ τους.

Να εξοικειωθούν με τη χρήση διαδραστικών εργαλείων και εφαρμογών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

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:

Η δραστηριότητα προσφέρει μια διαδραστική και ενδιαφέρουσα προσέγγιση που διευκολύνει την ανάκληση γνώσεων, την κριτική σκέψη και την ανάλυση ιστορικών πληροφοριών.

Οι εικόνες είναι κατάλληλα επιλεγμένες ώστε να απεικονίζουν σημαντικά μνημεία της Αρχαίας Ελληνικής Ιστορίας. Εμπλουτίζουν την εμπειρία μάθησης και συμβάλλουν στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

Για τη χρήση της δραστηριότητας απαιτείται οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί να έχουν πρόσβαση στην κατάλληλη τεχνολογία (υπολογιστές, tablets, λογισμικό κουίζ) και να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση της.

Η ενσωμάτωση της δραστηριότητας για το ανάκτορο της Κνωσού στο αναλυτικό πρόγραμμα γίνεται με τρόπο που υποστηρίζει τους συνολικούς μαθησιακούς στόχους του μαθήματος και ενισχύει την κατανόηση του υλικού από τους μαθητές προσφέροντας στους μαθητές μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική εμπειρία.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση:

Η δραστηριότητα FIND THE HOTSPOT προσφέρει μια διαδραστική προσέγγιση στη μάθηση, ενισχύοντας την εμπλοκή των μαθητών και προάγοντας την κατανόηση της Αρχαίας Ελληνικής Ιστορίας και τέχνης. Μπορεί να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο ανακεφαλαίωσης στο μάθημα της Ιστορίας Α΄ Γυμνασίου σε ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες ως αξιολόγηση υλικού που έχει δοθεί στο πλαίσιο της Ανεστραμμένης τάξης ή στην τάξη στο πλαίσιο ενός μαθητοκεντρικού σχεδιασμού. Η δραστηριότητα μπορεί επίσης να αξιοποιηθεί στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να συζητήσουν και να αναλύσουν μαζί τις επιλογές τους, προάγοντας την ομαδική εργασία και την ανταλλαγή ιδεών.

Η διεξαγωγή της δραστηριότητας πρέπει να προγραμματιστεί κατάλληλα μέσα στον διδακτικό σχεδιασμό,

διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές έχουν επαρκή χρόνο προετοιμασίας και ότι η δραστηριότητα δεν επιβαρύνει το διδακτικό πρόγραμμα.

Η ανατροφοδότηση πρέπει να είναι άμεση, σαφής και εποικοδομητική, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν τα λάθη τους και να βελτιώσουν τις γνώσεις τους.

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

☐ Χ