**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:2024**  **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener):**  [**https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\_embed&id=1361542**](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1361542)  **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER:** Να κατανοήσουν οι μαθητές τη ζωή, τη μέθοδο, τις ιδέες του Σωκράτη μέσα από ένα διαδραστικό βίντεο. Το διαδραστικό βίντεο με τα πολυμεσικά του στοιχεία (κείμενο, εικόνες, ήχο) κάνει τη μαθησιακή εμπειρία πολυδιάστατη και πολυαισθητηριακή. Με τα στοιχεία αλληλεπίδρασής του ενισχύει την εμπλοκή των μαθητών και κάνει τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και απολαυστική. Οι ερωτήσεις μέσα στο βίντεο, βοηθούν τους μαθητές να ενισχύσουν τη διατήρηση της πληροφορίας και η άμεση ανατροφοδότηση μετά τις απαντήσεις βοηθά τους μαθητές να διορθώσουν τις παρεξηγήσεις και βελτιώσουν την κατανόησή τους σε πραγματικό χρόνο. Η χρήση του βίντεο βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν σημαντικές τεχνολογικές δεξιότητες που είναι απαραίτητες στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.  **Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α :ΙΣΤΟΡΙΑ**  **Βαθμίδα Εκπαίδευσης: ΓΥΜΝΑΣΙΟ**  **Όνομα/Τίτλος OER: ΟΙ ΠΕΡΣΙΚΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ-ΣΕΤ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ**  **Λέξεις κλειδιά: ΠΕΡΣΙΚΟΙ ΠΟΛΕΜΟΙ, ΑΡΧΑΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ** |
| **Σύντομη περιγραφή:**  Πρόκειται για κουίζ σετ για τους Περσικούς Πολέμους. Έχει σχεδιαστεί για να αξιολογήσει και να ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών σχετικά με αυτήν την κρίσιμη περίοδο της αρχαίας ελληνικής ιστορίας. Το κουίζ περιλαμβάνει ποικιλία ερωτήσεων που καλύπτουν τα αίτια, τα σημαντικά γεγονότα, τους κύριους ηγέτες και τις συνέπειες των Περσικών Πολέμων.  Περιλαμβάνει ερωτήσεις Πολλαπλής Επιλογής, Σωστό/Λάθος, Σύρε τις Λέξεις που εξετάζουν τις γνώσεις των μαθητών για τα βασικά γεγονότα και πρόσωπα, που βοηθούν στην αξιολόγηση της ακρίβειας της κατανόησης των μαθητών, που ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη.  Στόχοι: Να ενισχυθεί η γνώση των μαθητών για τα αίτια και τα γεγονότα των Περσικών Πολέμων. Να προαχθεί η κατανόηση της ιστορικής σημασίας των Περσικών Πολέμων. Να ενισχυθεί η ικανότητα χρονικού προσανατολισμού των μαθητών.  **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 | Χ | | AR/VR/MR Αντικείμενα |  | | 3D Αντικείμενα |  |       Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου **OER** και της αντίστοιχης τεχνολογίας:  Το κουίζ προσφέρει μια διαδραστική και ενδιαφέρουσα προσέγγιση που διευκολύνει την ανάκληση γνώσεων, την κριτική σκέψη και την ανάλυση ιστορικών πληροφοριών. Το κουίζ έχει σχεδιαστεί με τρόπο που να προάγει αυτούς τους στόχους, αποφεύγοντας την απλή απομνημόνευση πληροφοριών.  Οι ερωτήσεις είναι καλά σχεδιασμένες, καλύπτοντας όλες τις πτυχές των Περσικών Πολέμων - από τα αίτια και τα βασικά γεγονότα έως τις συνέπειες και την ιστορική τους σημασία. Η ποικιλία στις ερωτήσεις (π.χ. πολλαπλής επιλογής, σωστό/λάθος, σύρε και άσε) εμπλουτίζει την εμπειρία μάθησης και συμβάλλει στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων.  Για τη χρήση του κουίζ 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 του κουίζ για τους Περσικούς Πολέμους 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:  Το κουίζ προσφέρει μια διαδραστική προσέγγιση στη μάθηση, ενισχύοντας την εμπλοκή των μαθητών και προάγοντας την κατανόηση της αρχαίας ελληνικής ιστορίας. Μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της Ιστορίας Α΄ Γυμνασίου, στην ενότητα Περσικοί Πόλεμοι 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 διεξαγωγή του κουίζ πρέπει να προγραμματιστεί κατάλληλα μέσα στον διδακτικό σχεδιασμό, διασφαλίζοντας ότι οι μαθητές έχουν επαρκή χρόνο προετοιμασίας και ότι η δραστηριότητα δεν επιβαρύνει υπερβολικά 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.  Χ  Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει) |