

A1.2: Visailu verkossa Pakohuoneen määritelmiä ja ominaisuuksia



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Verkkoversio saatavilla täällä:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxd0_hqzBtBQ/viewform

Osa 1

KYSYMYS 1

Kun pelaat digitaalisia huonepakopelejä, tarvitset todennäköisesti internetyhteyden.

- A. TOTTA
- B. TARUA

Oikea vastaus: TOTTA

KYSYMYS 2

Digitaalisia huonepakopelejä käytetään ainoastaan vapaa-ajan tarkoituksiin eikä koulutukseen liittyviin harjoituksiin.

- A. TOTTA
- B. TARUA

Oikea vastaus: TARUA

KYSYMYS 3

Digitaalista huonepakopeliä voi käyttää koulutuksen kontekstissa, sillä niitä voi kehittää kurssikeskeisesti.

- A. TOTTA
- B. TARUA

Oikea vastaus: TOTTA

KYSYMYS 4

Digitaaliset huonepakopelit eivät ole hyvä vaihtoehto kokemuksellisen oppimisen edistämiseen.

A. TOTTA

B. TARUA

Oikea vastaus: TARUA

KYSYMYS 5

Merkityksellinen peli tarkoittaa sitä, että pelillä on jokin tarkoitus ja se liittyy kiinteästi laajempaan narratiiviin.

A. TOTTA

B. TARUA

Oikea vastaus: TOTTA

NEET

SYSTEM

Osa 2

Laita kukin sana oikein joko hyötyihin tai haasteisiin, liittyen huonepakopelien käyttämiseen opetuksessa.

syvä ymmärrys, häiriötekijä, rajalliset teknologiataidot, aktiivinen oppiminen, pettymys, yhteistyö, motivaatio, hauskuus, käyttäytymisen säätely, flow-kokemus

HYÖDYT	HAASTEET

Oikeat vastaukset:

HYÖDYT:

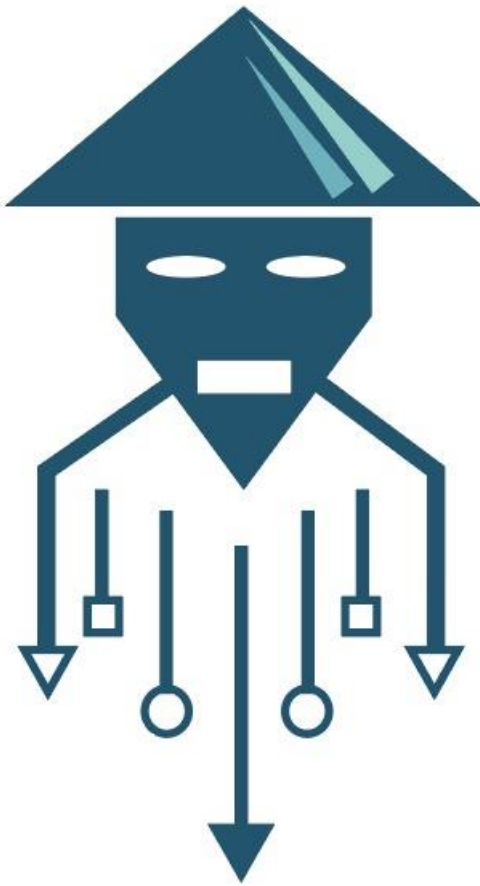
syvä ymmärrys, aktiivinen oppiminen, yhteistyö, motivaatio, hauskuus, flow-kokemus

HAASTEET:

häiriötekijä, rajalliset teknologiataidot, käyttäytymisen säätely, pettymys

NEET

SYSTEM



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034