

A1.2: Online kvíz Definice a charakteristika únikových her



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Online verze je k dispozici zde:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxlD0hqzBtBQ/viewform

Část 1

OTÁZKA 1

Když hrajete digitální únikovou hru s největší pravděpodobností budete potřebovat připojení k internetu.

- A. Správně
- B. Špatně

Správná odpověď: Správně

OTÁZKA 2

Digitální únikové hry se používají výhradně pro rekreační účely, a nikoli pro vzdělávací aktivity.

- A. Správně
- B. Špatně

Správná odpověď : Špatně

OTÁZKA 3

Digitální úniková hra může být použita ve vzdělávacích kontextech, protože může být vyvinuta v kurzu-orientovaným způsobem.

- A. Správně
- B. Špatně

Správná odpověď : Správně

OTÁZKA 4

Digitální únikové hry nejsou dobrou volbou pro podporu zážitkového učení.

- A. Správně

B. Špatně

Správná odpověď : Špatně

OTÁZKA 5

Smysluplná hra znamená, že hra má smysl a je vázána na větší příběh.

A. Správně

B. Špatně

Správná odpověď : Správně



NEET

SYSTEM

Část 2

Označ klady a zápory během výuky v praxi pomocí únikových her

Hluboké porozumění, rozptýlení, omezené technologické dovednosti, aktivní učení, zklamání, spolupráce, motivace, zábava, řízení chování, zkušenosti s plynutím

Klady	Zápory

Správné odpovědi:

Klady:

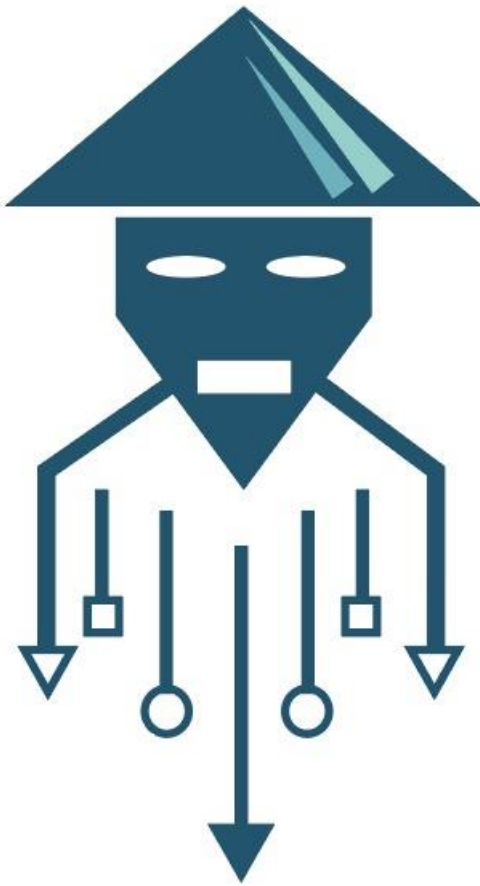
hluboké porozumění, aktivní učení, spolupráce, motivace, zábava, flow zkušenosti

Zápory:

rozptýlení, omezené technologické dovednosti, řízení chování, zklamání

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