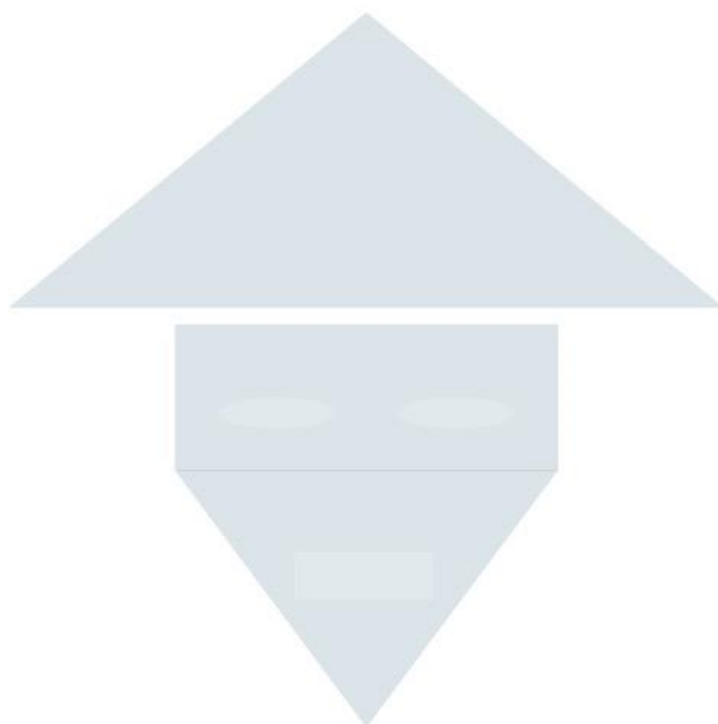


Ενδοϋπηρεσιακό  
Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα  
Συντάχθηκε από τους  
οργανισμούς CARDET και AKLUB



**NEET SYSTEM**  
Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

SYSTEM



Αυτό το έγγραφο έχει την ακόλουθη άδεια  
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

## Περιεχόμενα

<a href="#">Εισαγωγή</a> .....	3
<a href="#">Μέρος 1 – Εισαγωγικό Εργαστήριο</a> .....	3
<a href="#">Μέρος 2 – Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα</a> .....	7
<a href="#">Μαθησιακή Ενότητα 1: Ψηφιακά Δωμάτια Απόδρασης στην Εκπαίδευση: Ορισμοί, Χαρακτηριστικά και Χρήση</a> .....	7
<a href="#">Μαθησιακή Ενότητα 2: Οδηγίες για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης</a> ....	13
<a href="#">Μαθησιακή Ενότητα 3: Τεχνογνωσία για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης</a> .....	19
<a href="#">Μέρος 3 – Αυτοεκπαίδευση</a> .....	24



NEET

SYSTEM

## Εισαγωγή

Το Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα και το Εγχειρίδιο του NEET-SYSTEM στοχεύουν στην ενίσχυση των δεξιοτήτων των εκπαιδευτών ενηλίκων που εργάζονται απευθείας με τα άτομα εκτός απασχόλησης, εκπαίδευσης ή κατάρτισης (NEETs), προκειμένου να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των καινοτόμων διαδικτυακών εκπαιδευτικών πόρων των δωματίων απόδρασης που θα αναπτυχθούν στο πλαίσιο του έργου NEET-SYSTEM. Με αυτόν τον τρόπο θα είναι σε θέση να βοηθήσουν τα μέλη της ομάδας-στόχου των NEETs να αναπτύξουν επιλεγμένες βασικές δεξιότητες που απαιτούνται στην ευρωπαϊκή αγορά εργασίας, αντιστρέφοντας παράλληλα τις αρνητικές τάσεις σε κάθε χώρα-εταίρο του έργου.

Το Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα περιλαμβάνει συνολικά 40 ώρες μάθησης που κατανέμονται σε 3 διαφορετικές φάσεις ως ακολούθως:

- Φάση 1 - ένα ειδικό εισαγωγικό σεμινάριο διάρκειας 5 ωρών θα πραγματοποιηθεί σε κάθε χώρα ως προετοιμασία για τη διακρατική εκπαίδευση.
- Φάση 2 - ένα 3-ήμερο εκπαιδευτικό πρόγραμμα διάρκειας 20 ωρών που υποστηρίζει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην ανάπτυξη των απαραίτητων παιδαγωγικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την παροχή κατάρτισης σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα και στην επιτυχή διαχείριση των νέων σχέσεων σπουδαστών / εκπαιδευτών που αποτελεί βασικό μέρος των επιτυχημένων συνεργασιών μάθησης. Υποστηρίζει, επίσης, την κατάρτιση των εκπαιδευτών ενηλίκων για να αναπτύξουν τους δικούς τους μαθησιακούς πόρους που βασίζονται σε παιχνίδια-προκλήσεις και σε ψηφιακά δωμάτια απόδρασης. Αυτή η 20ωρη πρόσωπο με πρόσωπο εκπαίδευση θα λάβει χώρα κατά τη διάρκεια της διακρατικής εκπαίδευσης στο Ηνωμένο Βασίλειο κατά τον 16ο μήνα υλοποίησης του έργου.
- Φάση 3 - θα περιλαμβάνει 15 ώρες αυτό-κατευθυνόμενης μάθησης που υποστηρίζεται διαδικτυακά μέσω της πύλης ηλεκτρονικής μάθησης.

Το Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην ηλεκτρονική μάθηση και διερευνά τους ρόλους των εκπαιδευτών σε ψηφιακά διαδραστικά περιβάλλοντα. Τα παιχνίδια δωματίων απόδρασης του έργου NEET-SYSTEM αποσκοπούν στην εισαγωγή μιας ευρείας ποικιλίας νέων περιβαλλόντων στη διαδικασία μάθησης και μέσω της εκπαίδευσης θα εξασφαλιστεί ότι: οι εκπαιδευτές νιώθουν άνετα να εργάζονται με τα νέα παιχνίδια σε αυτά τα μη παραδοσιακά περιβάλλοντα μάθησης και να αξιοποιούν τα οφέλη που μπορεί να προσφέρει η ηλεκτρονική μάθηση για τη συνεργασία με περιθωριοποιημένες ομάδες στόχους, αλλά και να έχουν επίγνωση των κινδύνων που σχετίζονται με την εργασία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα.

## Μέρος 1 – Εισαγωγικό Εργαστήριο

Το εισαγωγικό εργαστήριο θα πραγματοποιηθεί σε όλες τις χώρες των εταίρων του έργου με 2 συμμετέχοντες. Αυτοί οι συμμετέχοντες θα είναι αυτοί που θα παρακολουθήσουν την εκπαίδευση στο Λάνκαστερ του Ηνωμένου Βασιλείου και στη συνέχεια θα υποστηρίξουν την παράδοση εκπαίδευσης στους NEETs σε κάθε χώρα-εταίρο του έργου. Ο σκοπός των εργαστηρίων θα είναι ενημερωτικός και θα επικεντρωθεί στην προετοιμασία των συμμετεχόντων για τη φάση 2 – το τριήμερο εκπαιδευτικό πρόγραμμα διάρκειας 20 ωρών.

<b>Προετοιμασία για την Ενδοϋπηρεσιακή Εκπαίδευση</b>			
<b>Στόχος</b>	Στόχος του Μέρους 1 είναι να εισαγάγει στους συμμετέχοντες τη φιλοσοφία, τις βασικές έννοιες και την ορολογία του έργου NEET-SYSTEM. Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί, επίσης, στον ρόλο του εκπαιδευτή ενηλίκων στην εκπαίδευση των NEETs.		
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>			
<b>Κατά την ολοκλήρωση της Εκπαιδευτικής Ενότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση:</b>			
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιγράφουν τον βασικό σκοπό και τους στόχους του έργου NEET-SYSTEM.</li> <li>• Αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες της ομάδας στόχου των NEETs.</li> <li>• Υπογραμμίζουν τη σημασία του έργου για την ομάδα-στόχο των NEETs.</li> <li>• Συζητούν θέματα σχετικά με τον ρόλο των εκπαιδευτικών ενηλίκων στην εκπαίδευση των NEETs.</li> <li>• Περιγράφουν τα βασικά στοιχεία του της εκπαίδευσης που θα παρακολουθήσουν κατά τη διάρκεια της διακρατικής συνάντησης.</li> </ul>		
<b>Ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δείχνουν προθυμία συμμετοχής στην εκπαίδευση.</li> <li>• Ανταλλάζουν απόψεις σχετικά με το περιεχόμενο της εκπαίδευσης.</li> <li>• Επικοινωνούν αποτελεσματικά με άλλους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης.</li> </ul>		
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Συμμετέχουν ενεργά στην εκπαίδευση.</li> <li>• Εργάζονται ατομικά και σε ομάδες για να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες μάθησης.</li> <li>• Αναλάβουν την ευθύνη για την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων που θα ανατεθούν για κάθε δραστηριότητα κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης.</li> </ul>		
<b>Κωδικός Δραστηριότητας</b>	<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τύπος Δραστηριότητας</b>	<b>Χρόνος που χρειάζεται</b>
A1.1	<i>Παρουσίαση των συμμετεχόντων και του έργου</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	1-2 ώρες

<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες και πραγματοποιεί μια δραστηριότητα παγοθραύστη για να γνωρίσουν ο ένας τον άλλον. (βλ. A1.1_Παράρτημα 1) - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει πληροφορίες για τα προγράμματα Erasmus+ γενικά και στη συνέχεια πιο συγκεκριμένα για το πρόγραμμα NEET-SYSTEM με έμφαση στη φιλοσοφία, τη μεθοδολογία και τα διαθέσιμα εργαλεία και ενθαρρύνει τη συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων. (βλ. A1.1_Παράρτημα 2) -40 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Δραστηριότητα για το σπάσιμο πάγου (Παγοθραύστης) Συζήτηση			
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Ακουστικά			
<b>Πόροι</b>			
Παρουσιάσεις PPT (A.1.1_Παράρτημα 1, A1.1_Παράρτημα 2)			
<b>Μέθοδος αξιολόγησης</b>			
Δεν απαιτείται			
<b>Πηγές</b>			
Ιστοσελίδα έργου NEET-SYSTEM: <a href="https://neet-system.eu/">https://neet-system.eu/</a> Σελίδα στο FB του έργου NEET-SYSTEM: Neet-System Project / <a href="https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/">https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/</a>			
<b>Κωδικός Δραστηριότητας</b>			
<b>Κωδικός Δραστηριότητας</b>	<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τύπος Δραστηριότητας</b>	<b>Χρόνος που χρειάζεται</b>
A1.2	<i>Η ομάδα-στόχος των NEETs: χαρακτηριστικά και ανάγκες</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	2-3 ώρες
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες μέσω της ιδεοθύελλα να μιλήσουν για τα χαρακτηριστικά και τις ανάγκες της ομάδας-στόχου των NEETs γράφοντας τις ιδέες τους στον πίνακα μαρκαδόρου (Flipchart). Καλούνται όλοι οι συμμετέχοντες να πουν την άποψη τους. -40 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει πληροφορίες σχετικά με τα κοινά χαρακτηριστικά και τις ανάγκες των NEETs σε ολόκληρη την ΕΕ. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στον ρόλο των εκπαιδευτών ενηλίκων (μέθοδοι και επικοινωνιακές προσεγγίσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να παρακινήσουν τους</p>		

	<p>NEETs και ποια εμπόδια πρέπει να ξεπεράσουν στη διαδικασία μάθησης) (βλ. A1.2_Παράρτημα 1) -20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής μοιράζει τον Πίνακα με τα μαθησιακά αποτελέσματα στους συμμετέχοντες. Παρέχει στους συμμετέχοντες χρόνο για να προβληματιστούν σχετικά με τα μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε θεματική και να κατανοήσουν τη σημασία τους για την ομάδα στόχου των NEETs. Ενθαρρύνει τη συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων ώστε να απαντήσουν σε ερωτήσεις. (βλέπε A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2) -40 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν για τις δεξιότητες και τα μαθησιακά αποτελέσματα και πώς μπορούν να εφαρμοστούν στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, αντισταθμώντας το περιεχόμενο της προηγούμενης παρουσίασης. Ο εκπαιδευτής ζητά επίσης από τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και / ή να εκφράσουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους. -20 λεπτά</p>
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>	
Διάλεξη Συζήτηση	
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>	
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Πίνακας μαρκαδόρου (Flipchart) Μαρκαδόροι	
<b>Πόροι</b>	
Παρουσίαση PPT (A1.2_ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) Φυλλάδια: Πίνακας με τα μαθησιακά αποτελέσματα (A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2)	
<b>Μέθοδος αξιολόγησης</b>	
Δεν απαιτείται	
<b>Πηγές</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Event MD Studio Team (August 2, 2019). <i>61 Ice-Breakers for a more Engaged Event</i>. Ανακτήθηκε από: <a href="https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers">https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers</a></li> <li>• European Commission (n.d.). What is Erasmus? Διαθέσιμο στο: <a href="https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en">https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en</a></li> </ul>	

## Μέρος 2 – Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Το Ενδοϋπηρεσιακό Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα θα πραγματοποιηθεί σε διάστημα 3 ημερών (20 ώρες) που θα υποστηρίξει τους εκπαιδευτές ενηλίκων στην ανάπτυξη των απαραίτητων παιδαγωγικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την παροχή εκπαίδευσης σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα. Το πρόγραμμα θα περιλαμβάνει διάφορους τύπους δραστηριοτήτων που είναι κατά βάση προσαρμοσμένες στις τεχνικές εκπαίδευσης και πρακτικές διδασκαλίας σε ενήλικους. Συγκεκριμένα, θα περιλαμβάνει πρακτικές δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να συμμετάσχουν σε μαθησιακές εμπειρίες με νόημα και να κατανοήσουν καλύτερα τις δυνατότητες των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης και τα οφέλη που μπορεί να προσφέρει η ηλεκτρονική μάθηση για την εργασία με περιθωριοποιημένες ομάδες στόχους. Επίσης, θα επιτρέψει στους εκπαιδευτές ενηλίκων να εργαστούν αυτόνομα και να αναπτύξουν τους δικούς τους πόρους μάθησης ψηφιακών δωματίων απόδρασης με βάση την πρόκληση. Τέλος, η εκπαίδευση θα προετοιμάσει τους συμμετέχοντες να εργαστούν για τη Φάση 3, όπου θα πρέπει να ακολουθήσουν μια 15ωρη εκπαίδευση μέσω αυτοκατευθυνόμενης μάθησης, η οποία θα υποστηριχθεί μέσω της πύλης ηλεκτρονικής μάθησης του NEET-SYSTEM.

### Μαθησιακή Ενότητα 1: Ψηφιακά Δωμάτια Απόδρασης στην Εκπαίδευση: Ορισμοί, Χαρακτηριστικά και Χρήση

<b>Ψηφιακά Δωμάτια Απόδρασης στην Εκπαίδευση: Ορισμοί, Χαρακτηριστικά &amp; Χρήση</b>	
<b>Στόχος</b>	Ο στόχος της Ενότητας 1 είναι να παρέχει γενικές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον μετασχηματισμό της διδασκαλίας σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b>	
<b>Κατά την ολοκλήρωση της Εκπαιδευτικής Ενότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:</b>	
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιγράφουν την έννοια του παιχνιδιού.</li> <li>• Διαχωρίζουν τα παιχνίδια από τα παιχνίδια δωματίου απόδρασης.</li> <li>• Αναγνωρίζουν την αξία των παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα στην ψηφιακή εποχή.</li> <li>• Αναφέρουν τα οφέλη της παιχνιδοποίησης στη διδασκαλία και τη μάθηση.</li> </ul>
<b>Ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαμορφώσουν τρόπους με τους οποίους τα παιχνίδια θα μπορούν να ενσωματωθούν σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ανάλογα με το θέμα τους.</li> <li>• Σχεδιάσουν ένα μάθημα που θα ενσωματώνει τα παιχνίδια δωματίων απόδρασης κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παρέχουν συστάσεις σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών δωματίων απόδρασης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.</li> </ul>		
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναπτύσσουν κίνητρα για να μετασχηματίσουν τη διδασκαλία τους χρησιμοποιώντας νέους τρόπους μάθησης (παιχνίδια δωματίων απόδρασης).</li> <li>• Ενσωματώνουν τα παιχνίδια δωματίων απόδρασης στο μάθημα τους.</li> <li>• Αναπτύξουν μαθησιακές ευκαιρίες που θα ενισχύσουν τη διδασκαλία εφαρμόζοντας αρχές παιχνιδοποίησης.</li> </ul>		
<b>Κωδικός Δραστηριότητας</b>	<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τύπος Δραστηριότητας</b>	<b>Χρόνος που χρειάζεται</b>
A1.1	<i>Εισαγωγή στη χρήση παιχνιδιών στην Εκπαίδευση</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	2 ώρες
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες και παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής υλοποιεί μια δραστηριότητα ιδεοθύελλας σχετικά με την έννοια του παιχνιδιού και της παιχνιδοποίησης. Όλοι οι συμμετέχοντες καλούνται να πουν τις απόψεις τους (βλ. A1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) - 40 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής κάνει μια λεπτομερή παρουσίαση σχετικά με την έννοια της παιχνιδοποίησης και παρουσιάζει τα βασικά της στοιχεία (βλ. A1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2) - 35 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Ζητείται από τους συμμετέχοντες να συζητήσουν σχετικά με την παιχνιδοποίηση και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, αντανακλώντας το περιεχόμενο της προηγούμενης παρουσίασης. Ο εκπαιδευτής ζητά, επίσης, από τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και / ή να εκφράσουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους. - 35 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ιδεοθύελλα Διάλεξη Συζήτηση			
<b>Απαιτούμενα υλικά</b>			
Flipchart Μαρκαδόροι Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας			
<b>Πόροι</b>			

Παρουσιάσεις PPT (A1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1, A1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2)

## Μέθοδος Αξιολόγησης

Δραστηριότητα αναστοχασμού

### Πηγές

- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.
- Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, October). EscapED: A framework for creating live-action, interactive games for higher/further education learning and soft skills development. Διαθέσιμο στο: <https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>
- Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: the design and evaluation of a card game for computer security awareness and education*. Διαθέσιμο στο: <https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>
- Edwards, K. (2009). Traditional games of a timeless land: Play cultures in Aboriginal and Torres Strait Islander communities. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Διαθέσιμο στο: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Διαθέσιμο στο: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

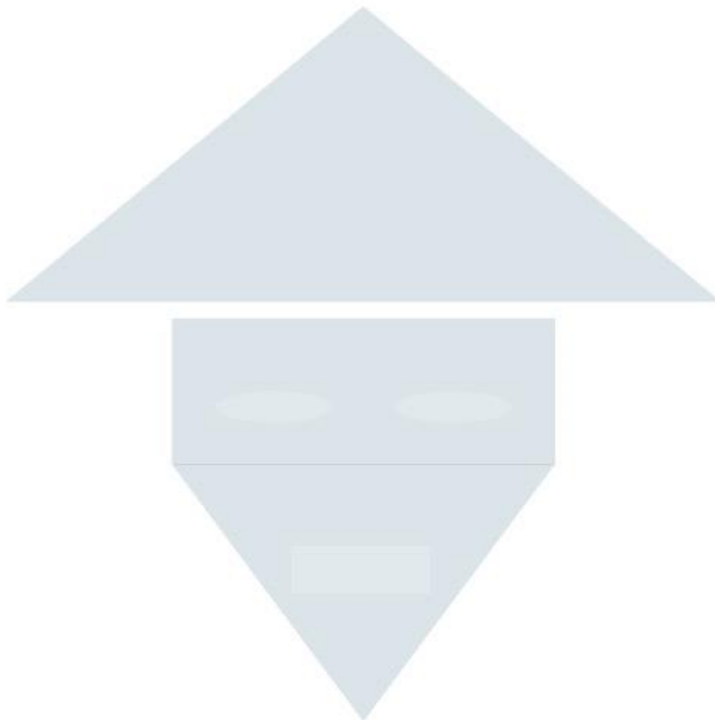
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
A1.2	Εισαγωγή στα Δωμάτια Απόδρασης	Πρόσωπο με πρόσωπο	2 ώρες
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία την δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης με έμφαση στους ορισμούς και τα χαρακτηριστικά τους. Ενθαρρύνει τη συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων και απαντάει σε ερωτήσεις. (βλ. A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) - 35 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής υλοποιεί μια δραστηριότητα με καρτέλες για τα οφέλη από τη χρήση των Δωματίων Απόδρασης στην εκπαίδευση (βλ. A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2_ FlashcardsActivityInstructions, A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2_ Flashcards Board, A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ_ Flashcards) - 45 λεπτά</p>		

	<p><b>Βήμα 4:</b> Μετά τη δραστηριότητα με τις καρτέλες, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να απαντήσουν σε ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο και να ελέγξουν τις γνώσεις τους. - 30 λεπτά</p>		
<p><b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b></p>			
<p>Διάλεξη Συζήτηση Παιχνίδι με καρτέλες Στυλό / μολύβια</p>			
<p><b>Απαιτούμενα Υλικά</b></p>			
<p>Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Καρτέλες Στυλό / μολύβια Σύνδεση στο διαδίκτυο (Διαδικτυακό ερωτηματολόγιο)</p>			
<p><b>Πόροι</b></p>			
<p>Παρουσιάσεις (A1.2 Παράρτημα 1, A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2_FlashcardsActivityInstructions) Έγγραφο Pdf με καρτέλες (A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2_Flashcards Board, A1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2_Flashcards)</p>			
<p><b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b></p>			
<p>Ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο (<a href="https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxl_d0hqzBtBQ/viewform">https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxl_d0hqzBtBQ/viewform</a>)</p>			
<p><b>Πηγές</b></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., &amp; Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Διαθέσιμο στο: <a href="https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf">https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf</a></li> <li>• Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Διαθέσιμο στο <a href="http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf</a></li> <li>• Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf</a></li> <li>• Wiemker, M., Elumir, E., &amp; Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&amp;usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq">https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&amp;usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq</a></li> </ul>			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
A1.3	Παιχνιδοποίηση και Δωμάτια Απόδρασης	Πρόσωπο με πρόσωπο	1.5 ώρα

<p><b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b></p>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής κάνει μια δραστηριότητα World Caf� σχετικά με τις τεχνικές παιχνιδοποίησης σε Παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης. (βλ. Α1.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) - 55 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν σχετικά με της παιχνιδοποίησης και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, αντανακλώντας στα αποτελέσματα από τη δραστηριότητα World Caf�. Παρουσιάζει επίσης ένα παράδειγμα των παιχνιδιών του έργου NEET-SYSTEM. Ο εκπαιδευτής ζητά, επίσης, από τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και / ή να εκφράζουν τις σκέψεις τους και τις ιδέες τους. - 25 λεπτά</p>
<p><b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b></p>	
<p>Ομαδική εργασία Συζήτηση</p>	
<p><b>Απαιτούμενα Υλικά</b></p>	
<p>Flipchart Μαρκαδόροι</p>	
<p><b>Πόροι</b></p>	
<p>Παρουσίαση PPT (Α1.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1)</p>	
<p><b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b></p>	
<p>Δραστηριότητα αναστοχασμού</p>	
<p><b>Πηγές</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Διαθέσιμο στο <a href="http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf</a></li> <li>• Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf</a></li> <li>• Salen, K. &amp; Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i> [Google Books version]. Ανακτήθηκε από: <a href="https://books.google.com.cy/books?hl=en&amp;lr=&amp;id=UM-xyzrZuQC&amp;oi=fnd&amp;pg=PP13&amp;dq=salen+zimmerman+meaningful+play&amp;ots=2BHIAYeHZw&amp;sig=HNtkW3XSfkKckGbmH_JePrDcYFU&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&amp;f=false">https://books.google.com.cy/books?hl=en&amp;lr=&amp;id=UM-xyzrZuQC&amp;oi=fnd&amp;pg=PP13&amp;dq=salen+zimmerman+meaningful+play&amp;ots=2BHIAYeHZw&amp;sig=HNtkW3XSfkKckGbmH_JePrDcYFU&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&amp;f=false</a></li> <li>• Tang, S., Hanneghan, M., &amp; El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. Διαθέσιμο στο: <a href="http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf">http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf</a></li> <li>• Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. <i>EDUCAUSE review</i>, 41(2), 16.</li> <li>• Wiemker, M., Elumir, E., &amp; Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A">https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A</a></li> </ul>	



<https://www.thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/0511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq



NEET

SYSTEM

## Μαθησιακή Ενότητα 2: Οδηγίες για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης

<b>Οδηγίες για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης</b>	
<b>Στόχος</b>	Ο στόχος της Ενότητας 2 είναι να παρέχει πληροφορίες σχετικά με τη δημιουργία, την ανάπτυξη και την υλοποίηση παιχνιδιών δωματίων απόδρασης, δίνοντας έμφαση σε τεχνικές αφήγησης και στρατηγικές σχεδιασμού. Στόχος της είναι, επίσης, η παροχή πληροφοριών σχετικά με τους κινδύνους και τους πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση.
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b> <b>Κατά την ολοκλήρωση της Εκπαιδευτικής Ενότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:</b>	
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιγράφουν τα χαρακτηριστικά των αφηγήσεων των δωματίων απόδρασης που προσελκύουν το ενδιαφέρον.</li> <li>• Γνωρίζουν τις αρχές της μάθησης που έχει ως βάση το παιχνίδι.</li> <li>• Εντοπίζουν τις επιτυχημένες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για την ενσωμάτωση παιχνιδιών δωματίων απόδρασης στη διδακτική πρακτική.</li> <li>• Περιγράφουν τους κινδύνους που σχετίζονται με το διαδικτυακό περιβάλλον.</li> <li>• Προστατεύονται από τους πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση.</li> </ul>
<b>Ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προσαρμόζουν το μάθημά τους ακολουθώντας παιχνιδοποιημένες προσεγγίσεις.</li> <li>• Εφαρμόζουν αρχές μάθησης που είναι βασισμένες στο παιχνίδι για να δημιουργήσουν τα δικά τους παιχνίδια δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Εξελίσσουν τις πρακτικές διδασκαλίας τους αναπτύσσοντας διασκεδαστικά, αλληλεπιδραστικά και δημιουργικά ψηφιακά παιχνίδια.</li> <li>• Ενισχύουν το ενδιαφέρον των μαθητών στα θέματα που διδάσκουν.</li> <li>• Αναπτύξουν δημιουργικές αφηγήσεις για την εισαγωγή μιας έννοιας.</li> </ul>
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πειραματίζονται με την ανάπτυξη αφηγήσεων για παιχνίδια δωματίων απόδρασης κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού της διδασκαλίας.</li> <li>• Ενσωματώνουν προκλήσεις δωματίων απόδρασης με νόημα στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική.</li> <li>• Επιλύουν προβλήματα διδασκαλίας εφαρμόζοντας αρχές παιχνιδοποίησης για την απλούστευση των εννοιών μίας θεματικής.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Δημιουργούν ελκυστικά περιβάλλοντα μάθησης για τις τάξεις τους μέσω της χρήσης παιχνιδιών δωματίων απόδρασης.</li> </ul>		
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
B1.1	<i>Αφηγήσεις δωματίων απόδρασης</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	1.5 ώρα
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες και παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Αρχικά, ο εκπαιδευτής υλοποιεί μια δραστηριότητα με τις καρτέλες «ΣΩΣΤΟ» και «ΛΑΘΟΣ» σε σχέση με τις αφηγήσεις δωματίων απόδρασης και ζητά από τους συμμετέχοντες να δουλέψουν σε ζευγάρια. Ο εκπαιδευτής ζητά, επίσης, από τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και / ή να εκφράσουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους. (βλ. B1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1_ Narrative Dos&amp;Donts_ActivityInstructions, B1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1_ Narratives Dos&amp;Donts_Flashcards, B1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1_ Narratives Dos&amp;Donts_Flashcard board) - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής κάνει παρουσιάζει τις τεχνικές αφήγησης που μπορούν να εφαρμοστούν για τη δημιουργία αφηγήσεων δωματίων απόδρασης. (βλ. B1.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2) - 15 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν για τις τεχνικές αφήγησης, αντανακλώντας το περιεχόμενο της προηγούμενης παρουσίασης. Παρουσιάζεται, επίσης, ένα παράδειγμα των παιχνιδιών του προγράμματος NEET-SYSTEM. - 15 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 5:</b> Μετά τη δραστηριότητα με τις καρτέλες, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο και να ελέγξουν τις γνώσεις τους. - 30 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ομαδική δουλειά Διάλεξη Συζήτηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Φυλλάδια Στυλό / μολύβια Ηλεκτρονικός Υπολογιστής Προβολέας Σύνδεση στο διαδίκτυο (διαδικτυακό ερωτηματολόγιο)			
<b>Πόροι</b>			

Έγγραφο Pdf με τη λίστα ΣΩΣΤΟ και ΛΑΘΟΣ και τα χαρακτηριστικά των αφηγήσεων (B1.1 ANNEX 1\_Narratives Dos&Donts\_Flashcards, B1.1 ANNEX 1\_Narratives Dos&Donts\_Flashcard board)  
Παρουσίαση PPT (B1.1 ANNEX 2)

### Μέθοδος Αξιολόγησης

Ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο

(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform>)

### Πηγές

- Howard, J. (2008). *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. Διαθέσιμο στο: <https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Διαθέσιμο στο <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Διαθέσιμο στο: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Διαθέσιμο στο: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Διαθέσιμο στο: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHsraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
B1.2	Δημιουργία παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης με νόημα	Πρόσωπο με πρόσωπο	2 ώρες
Επισκόπηση του περιεχομένου	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής μοιράζει τα φυλλάδια που περιλαμβάνουν μια μελέτη περίπτωσης σχετικά με τη δημιουργία παιχνιδιών δωματίων απόδρασης με νόημα και ζητά από τους συμμετέχοντες να εργαστούν σε ζευγάρια για να κάνουν τις ασκήσεις. Η μελέτη περίπτωσης θα είναι παράδειγμα των παιχνιδιών του έργου NEET-SYSTEM. (βλ. B1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) - 50 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τα αποτελέσματά της δουλειάς τους με την υπόλοιπη τάξη. - 30 λεπτά</p>		



	<p><b>Βήμα 4:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν για τη δημιουργία παιχνιδιών δωματίων απόδρασης με νόημα αντλώντας πληροφορίες από την προηγούμενη δραστηριότητα. - 30 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ομαδική εργασία Συζήτηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Φυλλάδια Στυλό / μολύβια			
<b>Πόροι</b>			
Έγγραφο Word – Φυλλάδια με τη μελέτη περίπτωσης (B1.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1)			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Δραστηριότητα αναστοχασμού			
<b>Πηγές</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., &amp; Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Διαθέσιμο στο: <a href="https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf">https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf</a></li> <li>• Wiemker, M., Elumir, E., &amp; Clare, A. (2015). <i>Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&amp;usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq">https://www.google.com/url?sa=t&amp;rct=j&amp;q=&amp;esrc=s&amp;source=web&amp;cd=1&amp;cad=rja&amp;uact=8&amp;ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&amp;url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&amp;usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq</a></li> </ul>			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
B1.3	Οδηγίες για τον σχεδιασμό των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης	Πρόσωπο με πρόσωπο	1,5 ώρα
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής μοιράζει φυλλάδια που περιλαμβάνουν πρακτικά παραδείγματα και ασκήσεις σχετικά με τις εκπαιδευτικές παραμέτρους για το σχεδιασμό παιχνιδιών δωματίων απόδρασης και ζητά από τους συμμετέχοντες να εργαστούν σε ζευγάρια. (βλ. B1.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1) - 40 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τα αποτελέσματά της εργασίας με την υπόλοιπη τάξη. - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν για το σχεδιασμό των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης και για το πώς</p>		

	<p>μπορούν να εφαρμοστούν στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, αντλώντας από το περιεχόμενο των προηγούμενων ασκήσεων. Ο εκπαιδευτής ζητά, επίσης, από τους συμμετέχοντες να κάνουν ερωτήσεις και / ή να εκφράσουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους. - 20 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ομαδική εργασία			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Φυλλάδια			
Στυλό / μολύβια			
<b>Πόροι</b>			
Έγγραφο Word με πρακτικά παραδείγματα και ασκήσεις (B1.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1)			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Δραστηριότητα αναστοχασμού			
<b>Πηγές</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. &amp; Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86.</li> <li>• Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Διαθέσιμο στο <a href="http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf</a></li> <li>• Tang, S. &amp; Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.</li> <li>• Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. <i>EDUCAUSE review</i>, 41(2), 16.</li> </ul>			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
B1.4	<i>Κίνδυνοι και πιθανοί αρνητικοί παράγοντες που συνδέονται με την διαδικτυακή μάθηση</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	1.5 hour
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τους κινδύνους και τους πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με την διαδικτυακή μάθηση, γράφοντας τις ιδέες τους στον πίνακα μαρκαδόρου. Όλοι οι συμμετέχοντες καλούνται να συμμετέχουν με ιδέες. - 30 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής κάνει μια παρουσίαση σχετικά με τους κινδύνους και τους πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με την διαδικτυακή μάθηση. Ο εκπαιδευτής ζητά, επίσης, από τους συμμετέχοντες να κάνουν</p>		

	<p>ερωτήσεις και / ή να εκφράσουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους. (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β1.4 ppt) - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Μετά τη δραστηριότητα με τις καρτέλες, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να υλοποιήσουν την άσκηση που αφορά τη διαδικτυακή ασφάλεια στον ψηφιακό κόσμο. - 30 λεπτά (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ)</p>
<p><b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b></p>	
<p>Ιδεοθύελλα Διάλεξη Συζήτηση</p>	
<p><b>Απαιτούμενα Υλικά</b></p>	
<p>Πίνακας μαρκαδόρου (Flipchart) Ηλεκτρονικός Υπολογιστής Προβολέας Μαρκαδόροι Σύνδεση στο διαδίκτυο (διαδικτυακό ερωτηματολόγιο)</p>	
<p><b>Πόροι</b></p>	
<p>Παρουσίαση PPT (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ )</p>	
<p><b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b></p>	
<p>άσκηση Διαδικτυακή ασφάλεια στον ψηφιακό κόσμο (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ)</p>	
<p><b>Πηγές</b></p>	
<p>Riva G., Wiederhold B.K. &amp; Cipresso P. (2015). The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter GmbH &amp; Co KG Place. Ανακτήθηκε από: <a href="https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ">https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ</a></p>	
<p>WPS Marketing (2017). A Guide to Effective Communication in Today's Digital World. Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world">https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world</a></p>	
<p>Online safety. NSPCC. (2019) Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/">https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/</a></p>	
<p>Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media. Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/">https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/</a></p>	
<p>Maryville University (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/">https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/</a></p>	
<p>eSafety Commissioner. Your digital reputation. Retrieved December 19th, 2019 from <a href="https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation">https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation</a></p>	

Applied educational systems. What Is Digital Citizenship (& How Do You Teach It)?  
Retrieved December 19th, 2019 from <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>

How To be Professional on Social Media! (2016)  
<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>

### Μαθησιακή Ενότητα 3: Τεχνογνωσία για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης

#### Τεχνογνωσία για την Ανάπτυξη Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης

<b>Στόχος</b>	Ο στόχος της Ενότητας 3 είναι να παρέχει πληροφορίες σχετικά με τη μεθοδολογία και την ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων όσον αφορά τη δημιουργία ψηφιακών δωματίων απόδρασης.
---------------	---

#### Μαθησιακά Αποτελέσματα

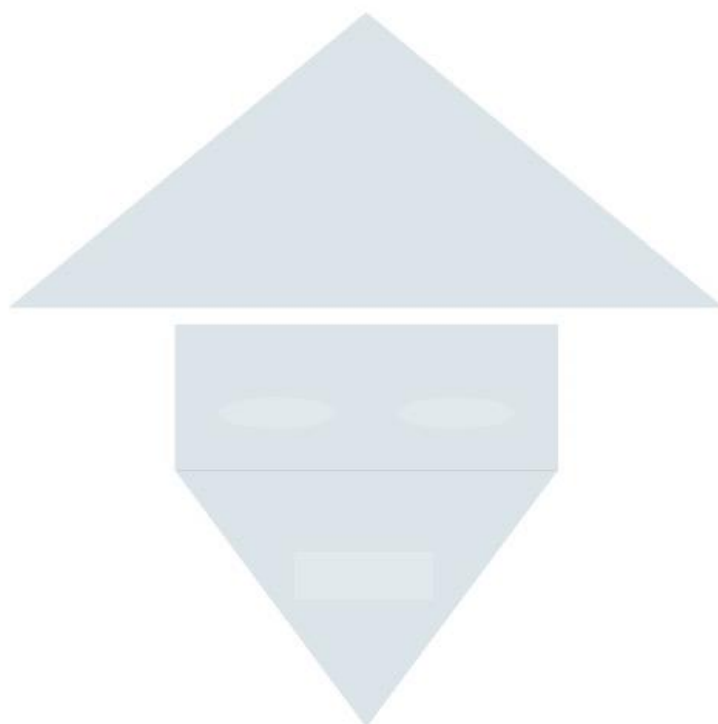
**Κατά την ολοκλήρωση της Εκπαιδευτικής Ενότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:**

<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Περιγράφουν τη διαδικασία ανάπτυξης ενός ψηφιακού δωματίου απόδρασης χρησιμοποιώντας τις φόρμες Google.</li> <li>• Προσδιορίζουν τις βασικές λειτουργίες των φορμών Google και να γνωρίζουν το πώς μπορούν να εφαρμοστούν κατά την ανάπτυξη παιχνιδιών ψηφιακών δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Αναφέρουν τα οφέλη από τη χρήση των φορμών Google για την ανάπτυξη παιχνιδιών ψηφιακών δωματίων απόδρασης.</li> </ul>
<b>Ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εφαρμόζουν διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων για να δημιουργήσουν ψηφιακά δωμάτια απόδρασης.</li> <li>• Δημιουργούν αναπαραστάσεις πολυμέσων του περιεχομένου της ύλης με τη μορφή ψηφιακών παιχνιδιών δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Παρέχουν ανατροφοδότηση στις απαντήσεις των μαθητών.</li> <li>• Κοινοποιήσουν στο διαδίκτυο τα παιχνίδια ψηφιακών δωματίων απόδρασης σε συναδέλφους ή / και μαθητές.</li> </ul>
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργούν ψηφιακά παιχνίδια δωματίων απόδρασης για τις τάξεις τους που θα περιλαμβάνουν τουλάχιστον 3 προκλήσεις.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προσαρμόζουν τα ψηφιακά παιχνίδια δωματίων απόδρασης με την ύλη της τάξης τους.</li> <li>• Αξιολογούν τις επιδόσεις των μαθητών μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών δωματίων απόδρασης.</li> </ul>		
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
C1.1	<i>Η μεθοδολογία για τη δημιουργία Παιχνιδιών Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	1 ώρα
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής καλωσορίζει τους συμμετέχοντες και παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει ένα παράδειγμα δωματίου απόδρασης που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου NEET SYSTEM - 30 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και τυχόν ερωτήσεις σχετικά με την ανάπτυξη ψηφιακών δωματίων απόδρασης. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Οι συμμετέχοντες καλούνται να συζητήσουν για τη μεθοδολογία των προκλήσεων των δωματίων απόδρασης, λαμβάνοντας υπόψη τις προηγούμενες ασκήσεις και την παρουσίαση. - 10 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ομαδική εργασία Διάλεξη Συζήτηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Φυλλάδια Στυλό / μολύβια			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Δραστηριότητα αναστοχασμού			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
C1.2	<i>Οδηγός χρήσης των φορμών Google</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	2 ώρες

<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία την δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής ακολουθεί τις οδηγίες του Εγχειριδίου στην ενότητα «Ένας σύντομος οδηγός χρήσης για τις φόρμες Google» και παρουσιάζει βήμα προς βήμα τον τρόπο δημιουργίας και επεξεργασίας των φορμών Google. Οι εκπαιδευόμενοι παρακολουθούν τη διαδικασία στους υπολογιστές τους. - 90 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 3:</b> Παρουσίαση των φορμών Google και του ερωτηματολογίου που δημιουργήθηκαν - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Συζήτηση και επίλυση προβλημάτων. - 10 λεπτά</p>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Επίδειξη			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Ανάπτυξη προϊόντος (Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)			
<b>Κωδικός Δραστηριότητας</b>	<b>Τίτλος Δραστηριότητας</b>	<b>Τύπος Δραστηριότητας</b>	<b>Χρόνος που χρειάζεται</b>
C1.3	<i>Ανάπτυξη του δικού μου Παιχνιδιού Ψηφιακού Δωματίου Απόδρασης</i>	Πρόσωπο με πρόσωπο	4.5 ώρες
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p><b>Βήμα 1:</b> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει σε συντομία τη δραστηριότητα και τους μαθησιακούς στόχους. - 10 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 2:</b> Ο εκπαιδευτής ακολουθεί τις οδηγίες του Εγχειριδίου στην ενότητα «Δημιουργία Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης με τις φόρμες Google» και παρουσιάζει βήμα προς βήμα τον τρόπο δημιουργίας και επεξεργασίας των φορμών Google. Οι συμμετέχοντες, σε ζευγάρια, παρακολουθούν τη διαδικασία και έπειτα θα προετοιμάσουν το δικό τους δωμάτιο απόδρασης. Ο εκπαιδευτής θα χρησιμοποιήσει το Εγχειρίδιο όπου περιγράφεται όλη η διαδικασία βήμα προς βήμα και έπειτα θα υλοποιήσει τη διαδικασία μαζί με όλους τους συμμετέχοντες - 20 λεπτά</p>		

	<p><b>Βήμα 3:</b> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν με την υπόλοιπη τάξη τα αποτελέσματά της εργασίας τους σε ζεύγη. - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 4:</b> Παρουσίαση των φορμών Google και των ερωτηματολογίων που δημιουργήθηκαν - 20 λεπτά</p> <p><b>Βήμα 5:</b> Συζήτηση και τεχνική επίλυση προβλημάτων. - 20 λεπτά</p>
<p><b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b></p>	
<p>Ομαδική εργασία Συζήτηση</p>	
<p><b>Απαιτούμενα Υλικά</b></p>	
<p>Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Προβολέας Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail</p>	
<p><b>Πόροι</b></p>	
<p>Εγχειρίδιο NEET SYSTEM</p>	
<p><b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b></p>	
<p>Ανάπτυξη προϊόντος (Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)</p>	
<p><b>Πηγές</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heikkinen, O., &amp; Shumeyko, J. (2016). <i>Designing an escape room with the experience pyramid model</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf">https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf</a></li> <li>• López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., &amp; Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Διαθέσιμο στο: <a href="https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf">https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf</a></li> <li>• Nicholson, S. (2016). <i>Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design</i>. Διαθέσιμο στο <a href="http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf</a></li> <li>• Nicholson, S. (2015). <i>Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities</i>. Διαθέσιμο στο: <a href="http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf">http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf</a></li> <li>• Selinker, M., &amp; Snyder, T. (2013). <i>Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle</i>. Puzzlewright Press.</li> <li>• Tang, S. &amp; Hanneghan, M. (2015). Designing Educational Games: A Pedagogical Approach, <i>IGI Global</i>, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.</li> <li>• Google Support (n.d.). How to use Google Forms. Ανακτήθηκε από: <a href="https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&amp;hl=en">https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&amp;hl=en</a></li> <li>• Porter, D. (2016, July 28th). <i>Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - How To Use Google Forms</i> [Video file]. Ανακτήθηκε από: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM">https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM</a></li> </ul>	



NEET

SYSTEM



## Μέρος 3 – Αυτοεκπαίδευση

Κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους της εκπαίδευσης όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μελετήσουν τους πόρους ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης και να εφαρμόσουν όσα έμαθαν κατά τη διάρκεια μιας εκπαίδευσής τους. Η εκπαιδευτική άσκηση θα περιλαμβάνει την επιλογή μιας θεματικής που τους ενδιαφέρει, επιλέγοντας με βάση τον πίνακα με τα μαθησιακά αποτελέσματα του έργου NEET-SYSTEM, και την εφαρμογή εκπαιδευτικών και τεχνικών δεξιοτήτων για την ανάπτυξη τουλάχιστον 2 Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης με την ολοκλήρωση μιας αυτό-εκπαίδευσης 15 ωρών. Συγκεκριμένα, τα καθήκοντά τους θα περιλαμβάνουν:

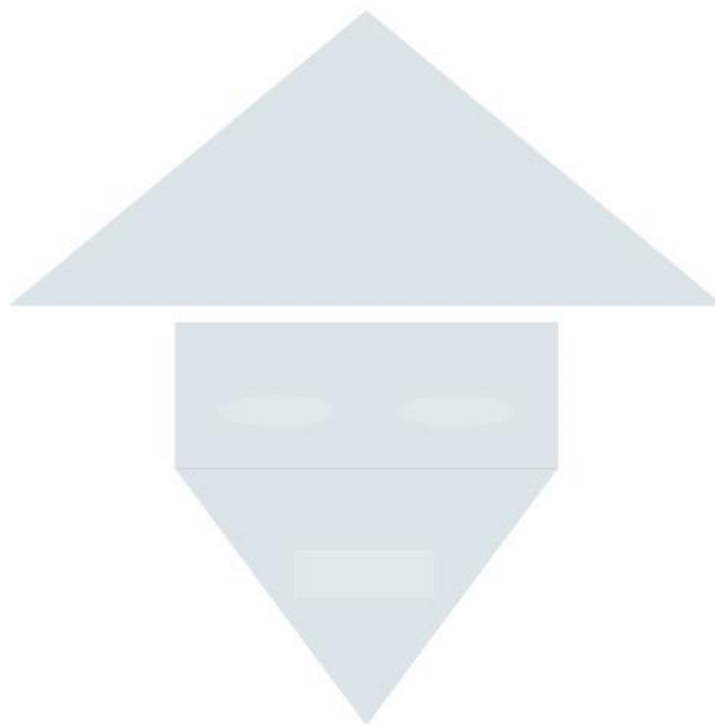
<b>Σχεδιασμός, Δημιουργία και Ανάπτυξη Προκλήσεων Δωματίων Απόδρασης</b>	
<b>Στόχος</b>	Ο στόχος του Μέρους 3 είναι να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να μελετήσουν τους πόρους ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης έτσι ώστε να είναι σε θέση να αναπτύξουν ικανότητες και τελικά να αναπτύξουν τα δικά τους ψηφιακά δωμάτια απόδρασης κατά τη διάρκεια της αυτοεκπαίδευσης.
<b>Μαθησιακά Αποτελέσματα</b> <b>Κατά την ολοκλήρωση της Εκπαιδευτικής Ενότητας, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να:</b>	
<b>Γνώσεις</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Καθορίζουν την έννοια του παιχνιδιού ψηφιακού δωματίου απόδρασης.</li> <li>• Περιγράφουν τις μεθοδολογίες, τις στρατηγικές και τις εκπαιδευτικές προσεγγίσεις όσον αφορά την ανάπτυξη παιχνιδιών ψηφιακών δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Γνωρίζουν ορισμένες επιτυχημένες τεχνικές αφήγησης για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Γνωρίζουν ορισμένες αρχές της μάθησης με βάση το παιχνίδι.</li> </ul>
<b>Ικανότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εφαρμόζουν τις αρχές της μάθησης με βάση το παιχνίδι για να δημιουργήσουν ψηφιακά παιχνίδια δωματίων απόδρασης.</li> <li>• Χρησιμοποιούν τις φόρμες Google για να αναπτύξουν τα παιχνίδια ψηφιακών δωματίων απόδρασης που περιλαμβάνουν διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων και ασκήσεων.</li> <li>• Ενσωματώνουν αναπαραστάσεις πολυμέσων στα παιχνίδια ψηφιακών δωματίων απόδρασης με σκοπό την ενίσχυση της κατανόησης μιας έννοιας.</li> <li>• Διαμοιράζονται ηλεκτρονικά τα ψηφιακά παιχνίδια δωματίων απόδρασης.</li> </ul>
<b>Δεξιότητες</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αναπτύσσουν διασκεδαστικά, αλληλεπιδραστικά και δημιουργικά παιχνίδια δωματίων απόδρασης για</li> </ul>

	τέσσερα επίπεδα: Εισαγωγικό, Ενδιάμεσο, και Προχωρημένο, ανάλογα με το επίπεδο των μαθητών στους οποίους απευθύνονται.		
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
3.1	Σχεδιασμός, Δημιουργία και Ανάπτυξη Πόρων Δωματίων Απόδρασης για το Εισαγωγικό Επίπεδο (Προαιρετικό)	Διαδικτυακή	3-6 ώρες (συμπεριλαμβανομένης της αυτοεκπαίδευσης, του σχεδιασμού και της ανάπτυξης)
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	Το παιχνίδι δωματίου απόδρασης για το εισαγωγικό επίπεδο θα περιλαμβάνει: <ul style="list-style-type: none"> <li>• τα μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν,</li> <li>• μια εισαγωγική αφήγηση,</li> <li>• μια πρόκληση που θα περιλαμβάνει πολυμέσα, π.χ. φωτογραφίες, gifs</li> <li>• ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα συνδέεται με την αφήγηση.</li> </ul>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ηλεκτρονική μάθηση Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Ανάπτυξη προϊόντος (Ψηφιακό Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)			
<b>Πηγές</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
3.2	Σχεδιασμός, Δημιουργία και Ανάπτυξη Πόρων Δωματίων Απόδρασης για το Βασικό Επίπεδο (Προαιρετικό)	Διαδικτυακή	4-8 ώρες (συμπεριλαμβανομένης της αυτοεκπαίδευσης, του σχεδιασμού και της ανάπτυξης)

<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p>Το παιχνίδι δωματίου απόδρασης για το βασικό επίπεδο θα περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• τα μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν,</li> <li>• μια εισαγωγική αφήγηση,</li> <li>• μια πρόκληση που θα περιλαμβάνει πολυμέσα, π.χ. φωτογραφίες, gifs</li> <li>• ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα συνδέεται με την αφήγηση.</li> </ul>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ηλεκτρονική μάθηση Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Ανάπτυξη προϊόντος (Ψηφιακό Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)			
<b>Πηγές</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
3.3	<i>Σχεδιασμός, Δημιουργία και Ανάπτυξη Πόρων Δωματίων Απόδρασης για το Μέσο Επίπεδο (Προαιρετικό)</i>	Διαδικτυακή	4-8 ώρες (συμπεριλαμβανομένης της αυτοεκπαίδευσης, του σχεδιασμού και της ανάπτυξης)
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	<p>Το παιχνίδι δωματίου απόδρασης για το μέσο επίπεδο θα περιλαμβάνει:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• τα μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν,</li> <li>• μια εισαγωγική αφήγηση,</li> <li>• μια πρόκληση που θα περιλαμβάνει πολυμέσα, π.χ. φωτογραφίες, gifs</li> <li>• ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα συνδέεται με την αφήγηση.</li> </ul>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ηλεκτρονική μάθηση			

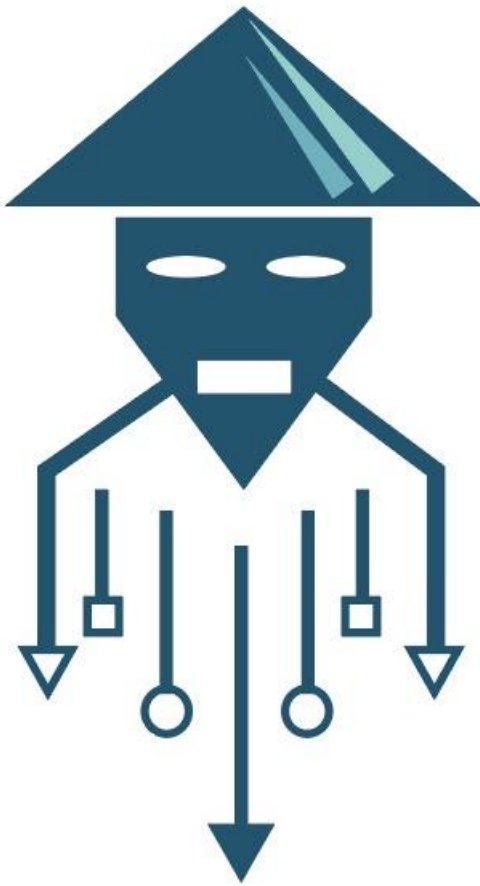
Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Ανάπτυξη προϊόντος (Ψηφιακό Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)			
<b>Πηγές</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
Κωδικός Δραστηριότητας	Τίτλος Δραστηριότητας	Τύπος Δραστηριότητας	Χρόνος που χρειάζεται
3.2	<i>Σχεδιασμός, Δημιουργία και Ανάπτυξη Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης για το Προχωρημένο Επίπεδο (Προαιρετικό)</i>	Διαδικτυακή	4-8 ώρες (συμπεριλαμβανομένης της αυτοεκπαίδευσης, του σχεδιασμού και της ανάπτυξης)
<b>Επισκόπηση του περιεχομένου</b>	Το παιχνίδι δωματίου απόδρασης για το προχωρημένο επίπεδο θα περιλαμβάνει: <ul style="list-style-type: none"> <li>• τα μαθησιακά αποτελέσματα που πρέπει να επιτευχθούν,</li> <li>• μια εισαγωγική αφήγηση,</li> <li>• μια πρόκληση που θα περιλαμβάνει πολυμέσα, π.χ. φωτογραφίες, gifs</li> <li>• ένα μήνυμα ανατροφοδότησης που θα συνδέεται με την αφήγηση.</li> </ul>		
<b>Μέθοδοι παράδοσης περιεχομένου (διάλεξη, συζητήσεις, έρευνα, ομαδική εργασία κ.λπ.)</b>			
Ηλεκτρονική μάθηση Αυτοκατευθυνόμενη μάθηση			
<b>Απαιτούμενα Υλικά</b>			
Ηλεκτρονικός Υπολογιστής (Desktop/Laptop) Πρόσβαση στο διαδίκτυο Λογαριασμός Gmail			
<b>Πόροι</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			
<b>Μέθοδος Αξιολόγησης</b>			
Ανάπτυξη προϊόντος (Ψηφιακό Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης)			
<b>Πηγές</b>			
Εγχειρίδιο NEET-SYSTEM			

Όλοι οι συμμετέχοντες θα πρέπει να υποβάλουν τις εργασίες τους στους συντονιστές που είναι υπεύθυνοι για το έργο σε κάθε χώρα-εταίρο για να λάβουν τα πιστοποιητικά τους. Η προθεσμία θα οριστεί μετά το πέρας της διακρατικής εκπαίδευσης που θα διεξαχθεί στο Ηνωμένο Βασίλειο.



NEET

SYSTEM



# NEET SYSTEM

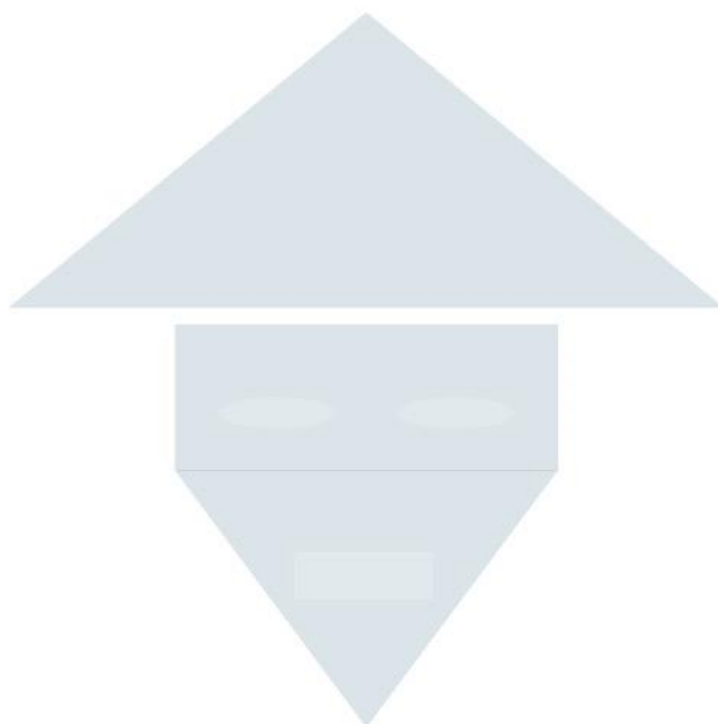


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



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



NEET

SYSTEM