

Μέρος 2 - B1.1

«ΣΩΣΤΟ» και «ΛΑΘΟΣ» κατά τη συγγραφή Τεχνικών Αφήγησης για Παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Δραστηριότητα με καρτέλες

“Τι είναι ΣΩΣΤΟ και τι ΛΑΘΟΣ κατά τη συγγραφή των Τεχνικών Αφήγησης για τα Παιχνίδια Δωματίου Απόδρασης;”



Οδηγίες

1. Οι συμμετέχοντες πρέπει να χωρίζονται σε ομάδες των 2 με 4 ατόμων.
2. Δώστε σε κάθε ομάδα μια σειρά από όλες τις καρτέλες και ένα φυλλάδιο με τα «ΣΩΣΤΟ» και «ΛΑΘΟΣ». Για να γίνει αυτό, θα πρέπει να εκτυπώνετε και να κόπτετε όλες τις καρτέλες και τα φυλλάδια τόσες φορές όσες είναι οι ομάδες.
3. Ζητήστε από τις ομάδες να συζητήσουν για κάθε καρτέλα αν πρέπει να μπει στο «ΣΩΣΤΟ» ή στο «ΛΑΘΟΣ» και γιατί.
4. Όταν όλες οι ομάδες έχουν τοποθετήσει όλες τις κάρτες τους σε κάθε μία από τις δύο κατηγορίες ζητήστε τους να μοιραστούν τα αποτελέσματά τους με όλη την ομάδα μαζί με τις εξηγήσεις τους και ενθαρρύνετε τη συζήτηση.



Σωστές απαντήσεις



NEET SYSTEM

ΣΩΣΤΟ

- ΔΙΑΔΟΧΙΚΗ ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΘ' ΟΛΗ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΚΛΗΣΕΩΝ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
- ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΘΕ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΜΕ ΤΗ ΓΕΝΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ
- ΠΑΡΟΧΗ ΠΡΟΚΛΗΣΕΩΝ ΠΟΥ ΣΥΝΔΕΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΜΕ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΛΟΚΗΣ ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΚΑΝΟΝΙΚΑ ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΟΤΕ
- ΡΩΤΗΣΤΕ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΚΑΘΕ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ *ΓΙΑΤΙ ΑΥΤΟ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ;*
- ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΝΟΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΕΠΙΤΡΕΨΤΕ ΣΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΝΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΟΥΝ ΤΗΝ ΠΛΟΚΗ

Σωστές απαντήσεις:



NEET SYSTEM

ΛΑΘΟΣ

- ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΜΙΑΣ ΠΟΛΥ ΛΕΠΤΟΜΕΡΟΥΣ ΠΛΟΚΗΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΑΠΟΚΡΥΨΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΟΥ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΣ ΜΕ ΕΝΑΝ ΓΡΙΦΟ
- ΠΑΡΟΧΗ ΠΡΟΚΛΗΣΕΩΝ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΓΡΙΦΟΥΣ ΑΣΧΕΤΟΥΣ ΜΕ ΤΟΝ ΣΚΟΠΟ ΤΟΥ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΛΟΚΗΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ
- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΜΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΤΗΣ
- ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΣΤΑ ΜΙΣΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
- ΠΟΛΥ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΛΟΚΗ ΓΙΑ ΕΝΙΣΥΧΗ ΤΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



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

