

B1.3

Οδηγίες για το
σχεδιασμό των
παιχνιδιών Δωματίων
Απόδρασης



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Εργαστείτε σε ομάδες των δύο ατόμων για να απαντήσετε στις παρακάτω ασκήσεις.

Δραστηριότητα 1: Μελετήστε προσεκτικά το ακόλουθο Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης του NEET–SYSTEM – Απόδραση από τον Κυβερνοχώρο, Προχωρημένο Επίπεδο (Ψηφιακή Δεξιότητα):

ΨΗΦΙΑΚΑ ΔΩΜΑΤΙΑ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ › ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ 4

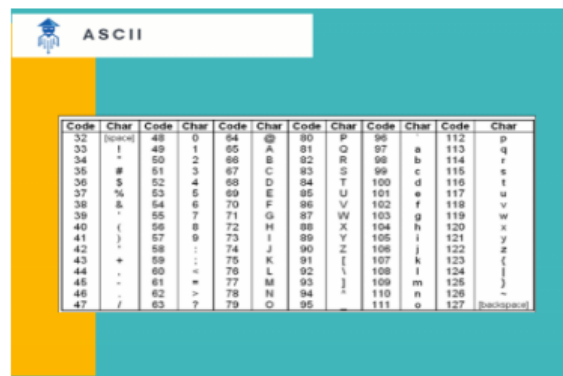
ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

Σταγόνες χυμένου καφέ στάζουν αργά από το τραπέζι, δημιουργώντας μια κοιλίδα στο πάτωμα. Δυστυχώς, το υγρό δεν έφτασε στον υπολογιστή.

Ωστόσο, δεν εγκαταλείπετε την ιδέα σας να τον οδηγήσετε σε βραχυκύκλωμα με την ελπίδα ότι θα είστε σε θέση να βγείτε από τον κυβερνοχώρο με την ίδια μέθοδο που παγιδευθήκατε σε αυτόν.

Η ιδέα της καταστροφής του εξοπλισμού δεν σας φαντάζει τόσο τρομακτική, όσο η ιδέα της απώλειας του εγγράφου στο οποίο εργάζεστε σήμερα και άλλων πολύτιμων δεδομένων που δεν έχουν σωθεί ακόμα.

Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να τα στείλετε στον διαθέσιμο διαδικτυακό χώρο (cloud), αλλά τα δεδομένα από το έγγραφο είναι υπερβολικά εμπιστευτικά για να τα μοιραστείτε δημόσια, επομένως προσπαθείτε να συνδεθείτε στον δικό σας ηλεκτρονικό χώρο.



Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32		48	0	64	@	80	P	96		112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
44	,	60	=	76	L	92	\	108	l	124	
45	-	61	>	77	M	93]	109	m	125	}
46	.	62	?	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	Backspace

Decrypt the ASCII code to get the NAS password

67 76 79 85 68 32 83 84 79 82 65 71 69


Password: CLOUD STORAGE *



Δραστηριότητα 2: Σκεφτείτε προσεκτικά το ακόλουθο Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης του NEET-SYSTEM, Απόδραση στο χρόνο - Ταξίδι στον Άρη, Ενδιάμεσου επιπέδου (πολιτιστική έκφραση):

"Φαίνεται ότι καταφέρατε να βρείτε κοινούς τρόπους επικοινωνίας με ανθρώπους από τον πλανήτη Άρη. Τώρα, σας ζητείται να εξηγήσετε τον χρόνο στη γη σε σχέση με εσάς. Πρέπει να μιλήσετε για το πώς ήταν η ζωή στη Γη από τη στιγμή που γεννηθήκατε και πώς διάφοροι άνθρωποι επιβίωσαν μαζί στον ίδιο πλανήτη. Ξεκινάτε με την εξήγηση ότι ζούσατε σε έναν πλανήτη στον οποίο ήταν γνωστοί σε όλους μερικοί τρόποι και σήματα μη λεκτικής επικοινωνίας, όπως οι εκφράσεις του προσώπου. Αυτές οι εκφράσεις βοήθησαν τους ανθρώπους να καταλάβουν ο ένας τον άλλο και να κατανοήσουν καλύτερα τα συναισθήματα των άλλων ανθρώπων. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, τους παρουσιάσατε κάποιες εικόνες παγκόσμιων μη λεκτικών σημάτων. Επιλέξτε τα σήματα που δείξατε."

Ερώτηση 2: Ποιες ψηφιακές τεχνολογίες προτείνετε για να δημιουργήσετε τον ακόλουθο γρίφο;



Συμβουλή για την απάντηση 2: Οι Clarke κá. (2017) υποστηρίζουν ότι η μάθηση με βάση το παιχνίδι, θα πρέπει να βασίζεται στην υιοθέτηση διαφόρων τεχνολογιών και προτιμήσεων ψηφιακού παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο οι σχεδιαστές θα μπορέσουν να παράξουν πλούσιες εκπαιδευτικές εμπειρίες και να διερευνήσουν τεχνικές διατήρησης κινήτρων και εμπλοκής.

Δραστηριότητα 3: Εξετάστε προσεκτικά το ακόλουθο Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης του NEET-SYSTEM, ενδιάμεσου επιπέδου (Πολιτικές Δεξιότητες):

ΞΕΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΗΜΑΡΧΕΙΟ..

Έχετε ξεφύγει από το Δημαρχείο, περπατάτε έξω, αλλά παρατηρείτε ότι δεν υπάρχουν αυτοκίνητα στον δρόμο, το McDonald's δεν βρίσκεται πλέον στον κεντρικό δρόμο και ο φωτισμός του δρόμου είναι διαφορετικός.

Πού έχει παγιδευτεί ο Heinz-Fiction τώρα;

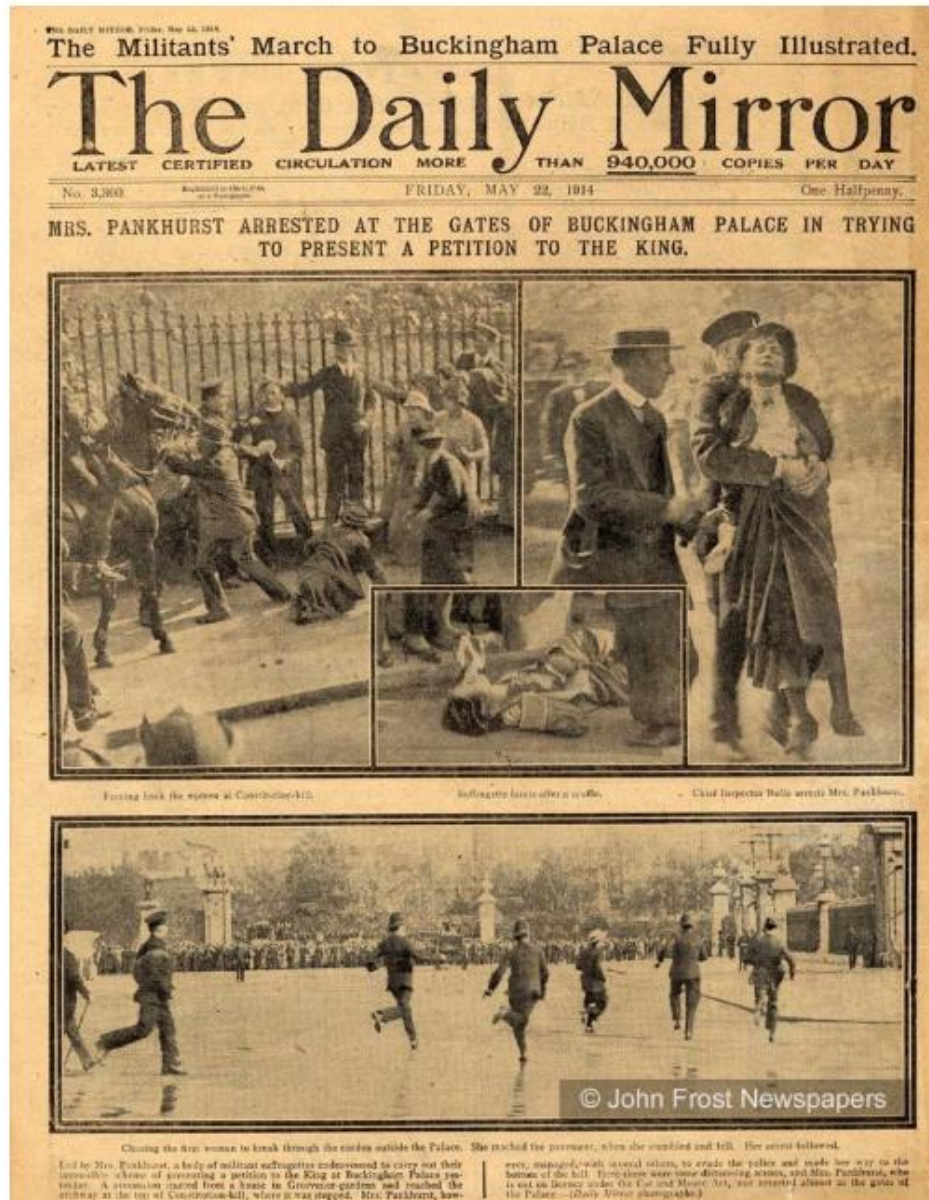
Βρίσκετε μια σελίδα εφημερίδων στο έδαφος η οποία μιλά για το «Κίνημα των Σουφραζετών».



Η ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

Η εφημερίδα φαίνεται πολύ παλιά..όμως τι συμβαίνει εδώ;

Τι μπορεί να έχει γίνει; Μήπως έχετε ταξιδέψει στον χρόνο;



Ερώτηση 3: Δημιουργήστε μια πρόκληση που θα ακολουθήσει εκείνη που έχετε διαβάσει. Γιατί επιλέξατε αυτή την πρόκληση;

Συμβουλή για την απάντηση 3: Ο Nicholson (2016) υποδεικνύει ότι κατά τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού Δωματίου Απόδρασης, ένα από τα βασικά στοιχεία που μπορεί να ακολουθήσει ο σχεδιαστής είναι να ρωτάει «γιατί;». Συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας κατά την οποία ο σχεδιαστής ρωτάει «γιατί;» θα πρέπει να σκεφτεί την αξία κάθε στοιχείου της εμπειρίας των παικτών ρωτώντας «Γιατί αυτό βρίσκεται εδώ;». Επιπλέον, ο Nicholson (2016) συμβουλεύει τους σχεδιαστές παιχνιδιών να γνωρίζουν ακριβώς τον λόγο για τον οποίο κάθε γρίφος, άσκηση και αντικείμενο στο δωμάτιο απόδρασης έχει τοποθετηθεί σε μια συγκεκριμένη θέση, ώστε να συνδέεται με τις γενικές έννοιες στις οποίες στηρίχθηκε ο σχεδιασμός του δωματίου (Nicholson, 2016).

NEET SYSTEM

Δραστηριότητα 4: Σκεφτείτε προσεκτικά το ακόλουθο Παιχνίδι Δωματίου Απόδρασης του NEET -SYSTEM – πρόκληση για προχωρημένους (Κοινωνική Δεξιότητα):

"Εξαιρετικά, προσπεράσατε την πρόκληση με το παράθυρο και ξαφνικά ο τοίχος έσπασε. Απίστευτο! Ολόκληρο το σπίτι μοιάζει με ερείπιο! Αλλά, για μισό λεπτό, υπάρχει ένα άλλο παράθυρο. Ξαφνικά συνειδητοποιείτε ότι δεν είστε πλέον μόνοι σας. Βρείτε έναν φίλο για να προχωρήσετε ... "

[μετά την επιλογή ενός μέλους της ομάδας η ιστορία συνεχίζεται]

"Μόλις βγήκατε μέσα από την τρύπα στον τοίχο, βλέπετε ότι υπάρχει ένα θησαυροφυλάκιο. Ουαου, ας ρίξουμε μια ματιά ... "

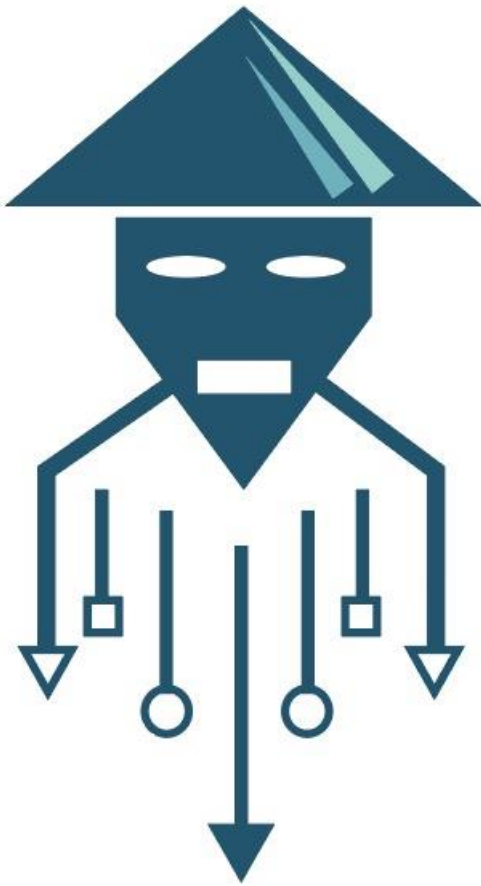
Μέλος ομάδας 1	Μέλος ομάδας 2
<p>Υπάρχουν πολλά νομίσματα εκεί. Όλα έχουν την ίδια εικόνα στο πίσω μέρος. Από ποια χώρα προέρχονται;</p>	<p>Υπάρχουν πολλά νομίσματα εκεί. Όλα έχουν την ίδια εικόνα στο πίσω μέρος. Από ποια χώρα προέρχονται;</p>
	

Ερώτημα 4: Ποιες παιδαγωγικές θεωρίες και στρατηγικές μπορούν να εφαρμοστούν στη λύση αυτού της συγκεκριμένης Πρόκλησης Δωματίου Απόδρασης;

Συμβουλή για την απάντηση 4: Εκτός από τη θέση κάθε στοιχείου της εμπειρίας των παικτών στις προκλήσεις στο δωμάτιο απόδρασης, ένα άλλο σημαντικό ζήτημα που πρέπει να ληφθεί υπόψη σύμφωνα με τους Tang και Hanneghan (2015) είναι το γεγονός ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια πρέπει να σχεδιάζονται με "με σωστές παιδαγωγικές θεωρίες έτσι ώστε να ενθαρρυνθεί η περαιτέρω εκμάθηση όταν αποσυνδεθεί ο παίκτης από το εικονικό περιβάλλον "

NEET

SYSTEM



NEET SYSTEM

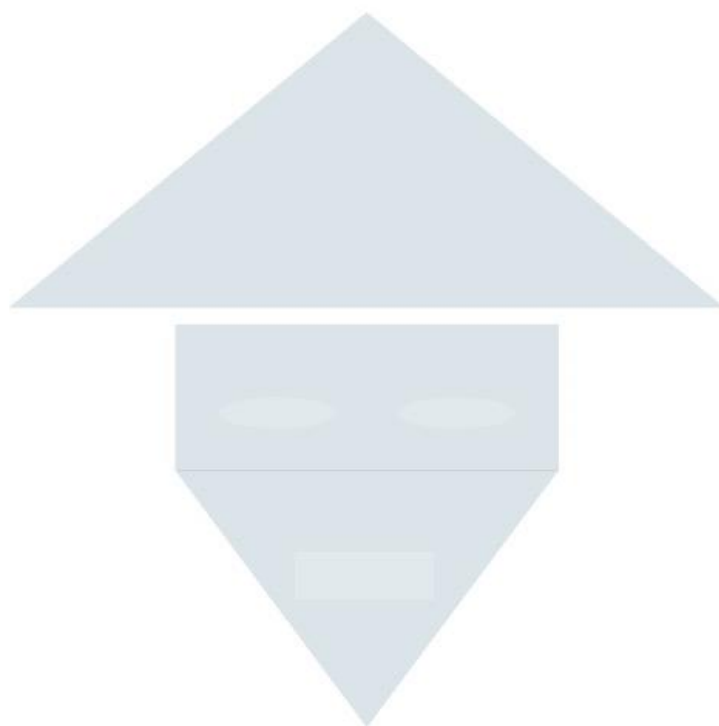


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



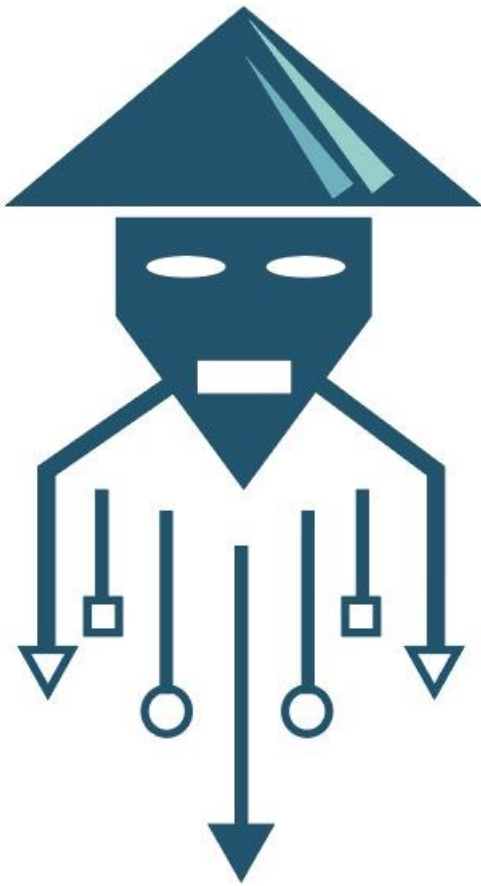
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

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



NEET

SYSTEM



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