

Dio 2 - A1.2.2.2.2.2

Prednosti i izazovi korištenja Escape Room igre u obrazovanju



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Aktivnost flash kartice

"Koje su prednosti i izazovi korištenja Escape Room igre u obrazovanju?"



Upute

1. Sudionici bi trebali biti podijeljeni u timovima od 2 do 4 osobe.
2. Svakom timu dajte skup svih kartica s "Prednosti" i "Izazovi". Da biste to učinili, trebali biste ispisati i obrezati sve flashcards onoliko puta koliko ima grupa timova.
3. Zatražite od svakog tima da raspravi o svakoj flashcard kartici treba li ga staviti na ploču "Prednosti" ili "Izazovi" i zašto.
4. Nakon što su svi timovi postavili sve svoje flashcards na svaku od dvije kategorije pitati ih da dijele svoje rezultate s cijelom skupinom, zajedno sa svojim objašnjenjima i poticati raspravu.



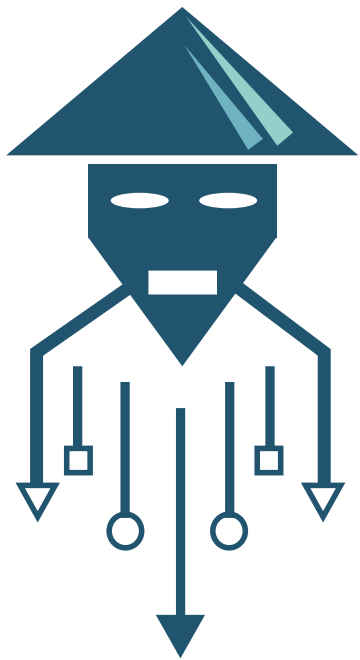
NEET SYSTEM

Korisni savjeti:

- Pitati sudionike da odluče u skladu sa svojim iskustvima poučavanja.
- Ako se jedan flashcard može postaviti na obje kategorije pitati sudionike da odaberu onaj koji ima jače opravdanje, a kasnije nakon dijeljenja rezultata oni mogu pojasniti da kartice mogu biti i korist i izazov za njih.



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

