

GO

LUOVA

**USING ONLINE ESCAPE ROOMS TO
BUILD CREATIVE THINKING SKILLS**

Tutvustame veebipõgenemistoa õppimist	2
Sea end valmis!	3
Raamistik	7
Väljakutsete tüübid	9
Näited väljakutsepõhisest õppest veebipõhiste haridustubade kaudu	11
Samm-sammult alustage veebipõhiste põgenemistubade arendamist Google'i vormide abil	12
Lisad	13

Tutvustame veebipõgenemistoa õppimist

Koolitajate ja inimestena on meid ümbritsevad väljakutsed - need on suured, väikesed, kohalikud, globaalsed, lühikesed ja pikaajalised jne. Mõnede poole liigume, teisi kardame, kolmandatega püüame tegeleda, neljandaid püüame eirata.

Lõppkokkuvõttes määrab meie tuleviku lõpuks see, kuidas me individuaalselt ja ühiselt väljakutsetele reageerime. Kooli-, töö-, pere- ja ühiskondliku elu sageli kirklik tempo annab harva aega erinevate vaatenurkade kaalumiseks ja läbimõeldud lahenduste kujundamiseks.

Millal ja kuidas õpime väljakutsetele vastama ja jätkusuutlikke lahendusi looma?

Ilma efektiivse ja tõhusa raamistikuta sügavamaks mõtlemiseks kordame sageli samu vigu ja võime uuenduslikud ideed tähelepanuta jätta. Kuna probleemid muutuvad üha keerulisemaks ja põimuvad, on ülitähtis vajadus arendada välja kaasatud ja kriitiliselt mõtlev õppijate põlvkond, kes on võimeline tuvastama erinevaid väljakutseid ning arendama uuenduslikke ja jätkusuutlikke lahendusi.

Väljakutsetel põhinev õpe - mille üks näide on veebipõhine põgenemistoa õppimine - on tõhus õpperaamistik, mis algatati esmakordselt Apple'is ja mida nüüd kasutatakse ülikoolides, projektides ja asutustes kogu maailmas. Raamistik võib anda õppuritele, õpilastele, õpetajatele, administraatoritele ja kogukonna liikmetele volitused kohalike ja ülemaailmsete probleemide lahendamiseks, omandades samal ajal sisuteadmisi paljudes ainetes.

Veebipõgenemistoa õppimise kaudu saavad õpilased ja õpetajad midagi muuta ja tõestada, et õppimine võib olla sügav, kaasahaarav, sisukas ja sihipärane.

Sadade miljonite kogu maailmas formaalse haridusega tegelevate inimeste jaoks - enamik neist õppijatest on keskendunud teadmiste ja oskuste omandamisele, mis on vajalikud järgmisele haridustasemele liikumiseks ja lõpuks maailma produktiivse ühiskonnaliikmena sisenemiseks. Veebipõhine põgenemistoa õppimine annab osalejatele raamistiku selle saavutamiseks, luues 21. sajandi oskusi, arendades elukestva õppe raamistikku ja avaldades kohe maailmale mõju.

Kujutage ette, et miljonid võimekad õppijad keskenduksid koolitöö raames kohalike ja globaalsete väljakutsete lahenduste loomisele. Meil on võime muuta maailma paremaks.

See dokument annab järgmised peamised õpitulemused:

- Mõista digitaalse põgenemistoa valmistamiseks vajalikke tehnilisi nõudeid
- Kasutada väljaannete, mõistatuste ja tegevuste loomiseks teenust Google Forms või Google Sites
- Leida sobivad ressursid digitaalsete põgenemistubade väljakutsete loomiseks
- Tunnustada erinevat tüüpi mõistatusi ja väljakutseid
- Interneti-väljakutsete jaoks ideede loomiseks mitut viisi kasutada
- saada loovuse suurendamiseks tööriistu/rakendusi

Sea end valmis!

1. Me kõik oleme õppijad - me kõik oleme õpetajad

Kooli ja klassiruumi traditsioonilisest hierarhiast kaugemale liikudes saame luua keskkondi, kus kõik sidusrühmad saavad akadeemiliste eesmärkide saavutamiseks koos töötada, lahendades samas enda ümber autentseid väljakutseid.

Veebipõhised põgenemistoad on vaid mõned vahendid, mille pedagoogilised ja mänguteooria eksperdid on välja töötanud kui vahendid väljakutsetel põhineva õppesisu esitamiseks igas vanuses ja eri võimetega õppijatele. Kuigi me kõik oleme tuttavad traditsiooniliste põgenemistubadega; põgenemistubade võrgus teisdaldamise ja nende hariduslikel eesmärkidel kasutamise eeliseks on see, et esiteks ei nõuta kulusid, kuna need ressursid on tavaliselt üles ehitatud Google'i vormidele või saitidele ja need on vabalt kätte saadavad. Selles mõttes on nende võrguprobleemide väljatöötamisel ainsaks piiranguks väljakutsete looja kujutlusvõime! Lisaks saate neid väljakutseid veebi viies arendada ka noorte digioskusi ja toetada neid oma digitaalsete oskuste rakendamisel enda õppimise parandamiseks.

Kui me räägime veebipõhiste haridustubade väljatöötamise teoriast, on neid ressursse toetav pedagoogiline teooria väljakutsetel põhineva õppe teooria. Väljakutsetel põhinev õpe tuli välja 2008. aastal algatatud „Apple Classroom of Tomorrow — Today” (ACOT2) kaudu, et selgitada välja 21. sajandi õpikeskkonna olulised kujunduspõhimõtted. Alustades ACOT2 kujunduspõhimõtetest, tegi Apple, Inc. väljakutsepõhise õppe arendamiseks ja testimiseks koostööd eeskujulike õpetajatega.

Väljakutsetel põhinev õpe annab õppimiseks tõhusa ja tulemusliku raamistiku, lahendades samal ajal reaalses maailmas väljakutseid. Raamistik on koostöövalmis ja praktiline, paludes kõigil osalejatel (õpilased, õpetajad, pered ja kogukonna liikmed) tuvastada suuri ideid, esitada häid küsimusi, avastada ja lahendada väljakutseid, omandada põhjalikke teadmisi ainevaldkonnas, arendada 21. sajandit oskusi ja jagada oma mõtteid kogu maailmaga.

Väljakutsetel põhinev õpe, mida esitatakse veebipõhiste haridusruumide kaudu, tugineb kogemuslikule õppele ja tugineb suuresti progressiivsete ideede pika ajaloo tarkusele. Raamistikku teavitavad uuenduslikud ideed haridusest, meediast, tehnoloogiast, meelelahutusest, puhkusest, töökohast ja ühiskonnast.

Väljakutse ees seisavad edukad rühmad ja üksikisikud kogemuste kasutamisel, kasutavad sisemisi ja väliseid ressursse, töötavad välja plaani ja liiguvad edasi parima lahenduse leidmiseks. Teekonna jooksul tuleb ette eksperimenteerimist, ebaõnnestumist, edu ja lõpuks tegude tagajärjed. Lisades õpikeskkondadele väljakutseid, on tulemuseks kiireloomulisus, kirg ja vastutustunne - koolides sageli puuduvad osad.

Väljakutsetel põhinev õpe on veebipõhiste haridustubade kaudu paindlik raamistik; iga teostusega ilmuvad uued ideed, raamistik vaadatakse üle ja mudel areneb.

2. Väljakutsetel põhinev õpe, mitmetahuline õppevahend

Väljakutsetel põhinev õpe annab märkimisväärse loetelu eelistest, võrreldes traditsiooniliste õpikäsitlustega. Need sisaldavad:

- Paindlikku ja kohandatavat raamistikku, mida saab rakendada suunava pedagoogikana või integreerida teiste progressiivsete õpikäsitlustega.
- Skaleeritavat mudelit, millel on mitu sisenemispunkti ja võime alustada väikestest ja suurtest.
- Tasuta ja avatud süsteemi, millel pole varalisi ideid, tooteid ega tellimusi.
- Protsessi, mis paneb kõik õppijad õppimise eest vastutama.
- Autentset keskkonda akadeemiliste standardite järgimiseks ja sisuga sügavamate seoste loomiseks.
- Keskendutakse globaalsetele ideedele, sisukatele väljakutsetele ning kohalike ja eakohaste ressursside arendamisele.
- Autentset suhet akadeemiliste distsipliinide ja reaalse kogemuse vahel.
- Raamistikku 21. sajandi oskuste arendamiseks.
- Tehnoloogia sihipärast kasutamist uurimiseks, analüüsimiseks, korrastamiseks, koostööks, võrgustike loomiseks, suhtlemiseks, avaldamiseks ja kajastamiseks.
- Õppijate võimalusi nüüd midagi muuta.
- Nii õppeprotsessi kui ka toodete dokumenteerimise ja hindamise viisi.
- Keskkonda õpetamise ja õppimise lähenemisviiside sügavaks mõtisklemiseks.

Järjepidev sõnavara on kõigi raamistike ja plaanide edukuse jaoks ülioluline. Kui alguses on keele osas lahkarvamusi, nii välja öeldud kui ka ütlemata, jäävad lõpptulemused mitterahuldavaks.

3. Kõik on õppijad

Üldlevinud juurdepääs teabele loob võimaluse murda õpikeskkondade traditsiooniline hierarhiline struktuur. Selles uues paradigmas saavad kõik sidusrühmad õpetajateks ja õppijateks. Õppijad (noored, noorsootöötajad, õpetajad, administraatorid, perekonnad ja kogukonna liikmed) jagavad aktiivselt vastutust (ja töökoormust) õppekogemuse loomise ja selles osalemise eest. Raamistik ei vähenda ega alanda õpetajate, noorsootöötajate ega teiste täiskasvanute rolli õpikeskkonnas, kuna eelkõige vastutavad eduka õppimiskogemuse eest ikkagi nemad. See vabastab kogu töö tegemise koormusest, kaasates noori sügavalt kogu protsessi ulatuses. Noorsootöötajad jätkavad rühmatundide õpetamist ja juhtimist, kuid nüüd on neil vabadus õppida koos oma rühma noortega. Noored õpivad edasi, kuid on nüüd vastutavad teekonna määratlemise, standarditele vastavuse, ressursside hankimise ja õpetamise eest.

4. Klassiruumi neljast seinast kaugemale liikumine

Kogukonna liikmete kaasamine protsessi laiendab ressursse, loob võimalusi autentseks õppimiseks ja viib hariduse vastutuse laiemale kogukonnale.

5. Inspireeritud õppijad; suunatud õppijad

Sisu ja õppijate elu vahel luuakse mõistlikke seoseid. Mida kirglikumad on õppijad sisu suhtes, seda sügavam on õppimine, mida rohkem on kõigil osalejatel protsessi üle kontroll, seda kõrgem on omandiõigus.

6. Väljakutsed

Õppijatele esitatakse väljakutse olukordade või tegevustena, mis tekitavad kiireloomulist tunnet ja innustavad õppijaid ülesande täitmiseks tegutsema.

7. Sisu ja 21. sajandi oskused

Autentsed õpikogemused soodustavad põhjalikke sisuteadmisi ja aitavad õpilastel orgaaniliselt arendada 21. sajandi oskusi, nagu loov ja kriitiline mõtlemine, koostöö, suhtlemine, infokirjaoskus, paindlikkus ... Need oskused ei muutu lihtsalt veel üheks asjaks, millega õpetaja peab tegelema, vaid tulenevad väljakutse kogemusest.

8. Seikluse piirid

Piirid on ette nähtud selleks, et suunata ja anda õppijatele vabadus protsessi omaks võtta. Alguses või konkreetsetes olukordades on piirid kitsad, kuid eesmärk on alati liikuda õppija suurema vabaduse ja vastutuse poole.

„Seikluse piiride“ idee pärineb kõrbematkade juhendamisel saadud kogemustest. Laagrisse tulles seadsid giidid seikluspiirid, et pakkuda telkijatele piisavalt ruumi seikluste läbiviimiseks, hoides neid samas turvaliselt. Reisi edenedes ja laagriliste osavamaks muutudes piirid kasvasid, kuni laagrilised oma piirid seadsid.

9. Avarus ja vabadus läbikukkumiseks

Pakub kõigile õppijatele turvalist ruumi loovalt mõtlemiseks, uute ideede proovimiseks, katsetamiseks, ebaõnnestumiseks, tagasiside saamiseks ja uuesti proovimiseks. Raamistiku kõik etapid hõlmavad kordamise võimalusi.

10. Kriitilise ja loova mõtlemise aeglustumine

Täieliku osaluse tagamiseks ja sügava mõtlemise võimaluste pakkumiseks aeglustatakse õppeprotsessi mõnikord tahtlikult.

11. Autentne ja jõuline tehnoloogia kasutamine

Tehnoloogiat kasutatakse teabe uurimiseks, suhtlemiseks, korrastamiseks, loomiseks ja esitamiseks. Tehnoloogia kasutamine võimaldab õppijatel omandada ja muuta õpikogemust.

12. Keskendumine protsessile ja tootele

Teekonda lahenduse juurde hinnatakse sama palju kui lahendust ennast. Kogu väljakutsepõhise õpikogemuse jooksul on olemas võimalused nii protsessi kui ka õppimise toodete ja tulemuste hindamiseks.

13. Dokumentatsioon

Väljakutse igal etapil dokumenteerivad ja avaldavad õppijad teksti, video, heli ja pilte. Need artefaktid on kasulikud pidevaks järelemõtlemiseks, informatiivseks hindamiseks, tõenditeks õppimise kohta, portfoolioid ja nende väljakutse loo rääkimiseks.

14. Peegeldus

Kogu protsessi vältel mõtlevad õppijad pidevalt sisu ja protsessi üle. Suurem osa sügavaimast õppimisest toimub protsessi kaalumisel, õppimisele mõtlemisel ning sisu ja kontseptsioonide vaheliste seoste analüüsimisel.

Raamistik

1. Järk-järguline protsess

Väljakutsetel põhineva õppe raamistik on järkjärguline ja paindlik protsess, mida saab teha jagatud kolmeks ühendatud faasiks järgmiselt:

- 1. etapp: kaasake,
- 2. etapp: uurige,
- 3. etapp: tegutsege.

Iga etapp sisaldab tegevusi, mis valmistavad õppijaid järgmise etappi liikuma. Kogu protsessi toetamine on dokumenteerimise, kajastamise ja jagamise pidev protsess.

1. etapp: kaasake

Olulise küsitlemise käigus liiguvad õppijad abstraktsest ideest konkreetse ja teostatava väljakutseni.

"Suured ideed" on laiad mõisted, mida uuritakse mitmel viisil ja mis on olulised õppijatele ja laiemale kogukonnale (nt tervis).

Oluline küsitlus võimaldab õppijatel „suurt ideed“ kontekstuaalselt kujundada ja isikupärastada. Lõpptoode on üks oluline küsimus, mis on oluline üksikisikule või rühmale (nt. Mida ma pean tegema, et olla terve?)

Väljakutsed muudavad olulised küsimused üleskutseks, paludes osalejatel teema tundmaõppimiseks ja lahenduse väljatöötamiseks. Väljakutsed on kohesed ja lahendatavad.

2. etapp: uurige

Kõik õppijad kavandavad teekonda ja osalevad sellel ning see loob aluse lahendustele ja vastab akadeemilistele nõuetele.

Suunavad küsimused osutavad teadmistele, mida õppijad peavad väljakutsele lahenduse leidma. Küsimuste kategoriseerimine ja prioriteetide seadmine loob organiseeritud õppimise kogemuse. Juhtivad küsimused kerkivad kogu kogemuse vältel edasi.

Õppijate väljatöötatud suunavatele küsimustele vastamiseks kasutatakse suunavaid tegevusi ja ressursse. Need tegevused ja ressursid hõlmavad kõiki õppijatele kättesaadavaid meetodeid ja tööriistu. Juhtivate tegevuste kaudu saadud õppetundide analüüs loob aluse lahenduste võimalikuks tuvastamiseks.

3. etapp: tegutsege

Tõendus põhised lahendused töötatakse välja, rakendatakse autentse publikuga ja seejärel hinnatakse neid tulemuste põhjal.

Lahenduskontseptsioonid tulenevad uurimisfaasis tehtud järeldustest. Disainitsükli abil saavad õppijad prototüübi, testivad ja viimistleavad oma lahenduskontseptsioone.

Lahenduse rakendamine toimub ehtsas õhkkonnas koos eheda publikuga. Õppijate vanus ning aja ja ressursside hulk juhivad rakendamise sügavust ja laiust. Hindamine annab võimaluse hinnata lahenduse efektiivsust, teha kohandusi ja süvendada ainevaldkonna teadmisi

Enne väljakutsepõhisesse õppesse süvenemist on selliste tööriistade kaudu nagu veebipõhised õppepõgenemistoad vaja mõelda planeerimisele ja ettevalmistusele.

2. Paindlik lähenemine

Väljakutsetel põhinev õpe peab olema paindlik, kohandatav ja võimaldama mitut sisenemispunkti. Lähenemisviis võib laiendada praegust praktikat, olla raamistik konkreetsete tippsündmuste jaoks õppeaasta jooksul ning toimida strateegilise planeerimise, otsuste tegemise ja õppimise üldise raamistikuna.

Väljakutsete tüübid

Väljakutsetel põhinevat õppimist ei tohiks noorsootöötajale või noore inimese niigi ülekoormatud nimekirja lisada kui "veel üks asi". Raamistik on loodud selleks, et luua praeguste parimate tavade struktuur ja luua loogilised seosed.

Väljakutsetel põhinevast õppes saab raamistik, mis kõike koos hoiab. Näiteks kombineeritakse STEM-väljakutse teenusõppega, mille tulemuseks on kogukonnapõhised lahendused, mis hõlmavad kodeerimist või Maker Spacesis loodud tooteid (tegijaruum on koolis või raamatukogus asuva koostööga seotud tööruum, kus noortel õppijatel on võimalus uurida oma huve; õppida kasutama nii füüsilisi kui virtuaalseid tööriistu ja materjale; ja loovaid projekte arendada.)

Siit näete, et esitatakse ideid väljakutseõppe praktikas rakendamiseks. Need ideed toetuvad üksteisele ja pakuvad tellinguid, et liikuda individuaalsetest väljakutsetest kogu organisatsiooni hõlmavate rakenduste juurde.

Väljakutsetel põhineva õppe kaalumisel mõelge läbi selliste tegevuste nagu veebipõhised õppekabinetid, kuidas raamistik sobib personaalsete ja institutsionaalsete õpiesmärkidega ning kuidas seda saab rakendada ja toetada.

Makrotasandil on väljakutsetel põhinev õppimine nende veebiressursside kaudu kõikehõlmav filosoofiline lähenemisviis, mis kasutab väljakutsete raamistikku strateegiliste otsuste langetamiseks, õppekava arendamiseks ja klassiruumis praktiseerimiseks.

Väljakutsed loovad kiireloomulisuse ja ergutavad tegutsema. Väljakutsetel põhinevas õppes hõlmavad need spetsiifilist struktuuri (tegelevad, uurivad ja tegutsevad), erinevad kestuse ja intensiivsusega ning neid saab integreerida või kohandada enamiku õpikeskkondadega. Ilmnunud väljakutsete kavandatud variatsioonid on järgmised:

Nanoväljakutsed

Nanoväljakutsed on lühema pikkusega, keskenduvad konkreetsele sisuvaldkonnale või oskustele, neil on kitsad piirid ja need on suunatud rohkem õpetajale või noorsootöötajale. Õppijad alustavad tavaliselt väljakutsest, tuvastamata suurt ideed või olulist küsimust. Protsess hõlmab uurimis- ja toiminguetappe, kuid oluliselt madalama intensiivsusega ja peatub sageli välise vaatajaskonnaga. Tavaliselt kasutatakse nanoväljakutseid tellingutena, mis toovad kaasa olulisemaid väljakutseid, või pikemate väljakutsete ajal konkreetsete kontseptsioonide lahendamiseks. Veebipõhised haridusruumid on näited nanoprobleemidest.

Miniväljakutsed

Miniväljakutsed laiendavad piire ja pakuvad õppijatele suuremat valiku- ja vastutustaset. Kestuse suurenemine võimaldab õppijatel alustada suure ideega ja töötada läbi kogu raamistiku. Uurimissügavus ja nende lahenduste haare suurenevad ning fookus võib olla sisuspetsiifiline või multidistsiplinaarne. Vaadates perspektiivi "näita mulle, mida sa suudad", on miniväljakutsed head intensiivsete õppimiskogemuste jaoks, mis panevad õppijaid pingutama ja valmistavad neid ette pikemateks väljakutseteks.

Standardsed väljakutsed

Tavalised väljakutsed on pikemad ja võimaldavad õppijatel märkimisväärset tegutsemisruumi. Koostöös saavad õppijad tuvastada ja uurida suuri ideid, välja töötada väljakutseid, teha ulatuslikke uuringuid mitmel erialal ja võtta protsessi täieliku vastutuse.

Raamistikku kasutatakse algusest lõpuni, sealhulgas lahenduse rakendamine ja hindamine autentses keskkonnas.

Nurgakivi väljakutsed

Nurgakivi väljakutsed on tavapärased väljakutsed, mida kasutatakse õppijate akadeemilise ja intellektuaalse kogemusena. Näideteks on klassiväline väljakutse, mis lõpetab aasta sisuvaldkonnas, või vanemprojekt, mis toimib lõpetamise „lõputööna“.

Strateegilised väljakutsed

Strateegilised väljakutsed on planeerimine institutsionaalsel tasandil. Iga organisatsioon võib raamistikku kasutada missiooni määratlemiseks, väljakutsete kindlakstegemiseks, ühise keele loomiseks ja strateegiliste plaanide väljatöötamiseks. Suured ideed nagu aeg, saavutus, õppimine, tehnoloogia ja koolikultuur sobivad suurepäraselt sügavate ja oluliste vestluste alustamiseks. Strateegilisi väljakutseid saab kasutada koos noortega, et julgustada neid näiteks noorsootöö tulevikku visualiseerima.

See loetelu ei ole mõeldud ammendavaks või ettekirjutavaks väljakutsete lähenemisviiside kogumiks. Raamistik on kohandatav vastavalt teie konteksti vajadustele.

Näited väljakutsepõhisest õppest veebipõhiste haridustubade kaudu

Suhtlus ja eneseväljendus

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeag-2GGzR8Wp-i_HqWKG6FeTq7AAhdV5NfHp9SOkRVJWnmDA/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5v2OWkaFNImYqF4yoykvPaokKipAoInVREBD-JeHTyCz6E1q/viewform?usp=sf_link

MOTIVATSIOON

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnP31BWSAkVQPyDJ1UHndR3TKe2qFhsUTd2GjmZQEaNXUUEA/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeigK6-LwxP-Cwnm010TGoIHx5am50XrYVru0PzJRGPIC9BOQ/viewform?usp=sf_link

KOOSTÖÖ

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6ziFLPsBBv-LdxoEBqIOQSZo2ybFl6xWf2o9aqd3aaN-YaA/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEjr63n4U3WsS3Bz_1Y3d3TdZLxxjkj7GxaLbUKPYZxuEcHQ/viewform?usp=sf_link

Kujutlusvõime ja originaalsus

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdu9wpUwzmV3yB3angjex5znY_eTHIn2uVb5kBOVgnM7jUwdg/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevMpSzKL7VZF7U4ClmXik0cp3fu0DB6LIK266wZKqigOTsyA/viewform?usp=sf_link

VAIMNE PAINDLIKKUS

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScFSZ-H2V3Sh9pacFqZdn2XvtC8uG5hzisXnPku8h6YyJoUnw/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQjxyN6BITHaPhGRS6sqrNApJWqvBEF5ovB43zTWhJsiIV3Q/viewform?usp=sf_link

OTSUSE TEGEMINE

Sissejuhatav tase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfel_hqthUYZkneFnaeDWRWi8Yb8jKkadECTeciRW4IxpviMw/viewform?usp=sf_link

Kõrgtase

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvnfppk7IM_eNHN9ctiEwL7XHqoX3R87IUt25pWo5030Xbbw/viewform?usp=sf_link

Rohkem näiteid leiate LUOVA e-õppe portaalist:
<https://luovaproject.eu/index.php/e-learning-portal-2/>

Samm-sammult alustage veebipõhiste põgenemistubade arendamist Google'i vormide abil

Samm 1 - Seadistage Google'i konto.

2. samm - probleemi kontseptualiseerimine. Milliseid oskusi peaks mäng parandama? Millistele kompetentsidele kavatsete keskenduda?

3. samm - mõtisklege oma sihtrühma üle. Kes nad on? Mis on nende taust, vanus ja huvid?

4. samm - arendage välja lugu. Sihtrühma silmas pidades mõelge oma mängu teemale või žanrile. Kus lugu toimub ja mis lugu see on? Heaks inspiratsiooniks on populaarsed filmid, raamatud või mängud. Leidke narratiiviks aega ja veenduge, et see on veenev ja köitev. Selgitage õppuritele väljakutseid, et nad teaksid, mida nad peavad tegema, et minna järgmisele tasemele. Neid saab esitada meediumirikaste videofailide abil ja seejärel vastata neile Google'i vormis.

5. samm - alustage digitaalse põgenemistoa loomist Google'i vormides (mall on esitatud järgmises osas). Sõnastage küsimused, mis esitatakse mängu jaoks digitaalsete vihjetena, kasutades lisatud pilte, YouTube'i videoid, hüperlinke või linke teistele Google Docs dokumentidele. Kohandage need nõutava raskusastmega.

6. samm - vastake neile küsimustele erinevat tüüpi digitaalsete vihjete põhjal:

digipädevus: QR-koodid, YouTube'i videod, Google Mapi koordinaadid, asukohtade tuvastamine, sõnade arv failis jne.

kodanikupädevus: ajalugu/loomise kuupäev

kriitiline kompetents: matemaatilised ülesanded, abstraktne arutlus, külgsuunaline mõtlemine,

loominguline kompetents: salakiri ja kodeerimissüsteemid (morsekood, binaarkood...), võõrad tähestikud (kirillitsa, araabia)

Tekst - ristsõnad, sõnaotsingud, tagurpidi kirjutatud sõnad, valgele lehele valgega kirjutatud tekst, võõrkeeltes kirjutatud tekst, Google'i tõlge, anagrammid.

Fotod - kuulsate kohtade nimetamine, paaritu-ühe välja valimine, lippude nimetamine, fotol olevate esemete loendamine.

Veebimõistatused - pusle, muustrite ja järjestuste valmistamine.

Navigatsioonimõistatused - vana kaardi lugemine, vahemaa arvutamine Google Mapi abil

7. samm - valige üks vastuste kogumise võimalustest. Valige lühike vastuse valideerimisega tekst, et veenduda, et teie sihtrühm saab järgmise sammu juurde minna alles pärast mõistatuse korrektset lahendamist. Tavaliselt palutakse neil sisestada väärtusega arv või tekst. Kui arvate, et vihje võib olla liiga keeruline, esitage neile vale vastuse korral täiendav vihje kohandatud veateksti kujul. Avatud tekstiga vastuseid võib pidada viisiks koguda vastuseid mõistatustele, mis nõuavad kõrgema taseme väljakutset käsitlevaid arutelusid.

Lisad

1. Mallid veebipõhise õppepõgenemistoa väljakutse ettevalmistamiseks

Veebipõhise põgenemistoa õppimise struktureerimise hõlbustamiseks saavad õppijad järgida järgmisi mallijuhiseid, mis aitavad neil järgmises etapis õpetuse abil oma Google'i vormi väljakutset koostada.

Samuti on soovitatav jagada õppijad rühmadesse, kus mõned võiksid keskenduda stsenaariumile, teised aga selle malli abil luua tegeliku läbimurde Google'i vormi.

Väljakutseid saab teha neljal erineval tasemel: sissejuhatavad, keskmised, edasijõudnud ja asjatundlikud ning allpool on väljakutsetele soovitatavad standardid.

Neid saab kasutada hilisemate ressursside kohandamiseks lõpliku platvormi jaoks.

Sissejuhatav - 3 lihtsat väljakutset - lisada mõned pildid, videofailid jne

Keskmine - 4 keerukamat väljakutset - lisada mõned pildid, videofailid ja viited iseseisvaks uurimiseks.

Edasijõudnud - 5 keerukamat väljakutset - lisada mõned viited iseseisvaks uurimiseks, QR-koodid ja lühikesed viktoriinid.

Asjatundja - 6 väljakutset - sealhulgas viktoriinid ja mängud.

Ärge unustage ressursside arendamisel arvestada järgmiste põhipunktidega:

- Hoidke tekst minimaalsena - see vähendab vajaliku tõlke mahtu.
- Veenduge, et ressursid oleksid kasulikud teistes riikides ja kontekstides.
- Vaadake tagasi väärtuspakkumistele, et tagada õppematerjalidesse õppimise punkt
- Numbrid ei vaja tõlkimist!

TÜHI GOOGLE'I VORMI MALL

Vormi pealkiri:

Toa pealkiri	Teema ja tase	
	Pealkiri	
	Kirjeldus	

Kasutatakse üks kord põgenemistoa väljakutse kohta.

Vormi sisu:

Jaotis #	Pealkiri	
	Kirjeldus	

Kasutatakse üks kord jaotises.

Jaotise sisu:

Tavaline lõik	Pealkiri	
	Tekst või meedia	

Küsimuse lõik	Küsimus	
	Lühike tekst	
	Vastus	
	Vihje	

Seda saab kasutada nii mitu korda kui vaja, olenevalt ressurssidest või tasemest. Iga sektsioon võiks lõppeda, öeldes: "palju õnne!" - premeerige selles jaotises õppijat probleemi, mõistatuse või mõistatuse lahendamise ja järgmisele tasemele jõudmise eest.

Näide täidetud GOOGLE FORMi mallist

Kõiki jaotisi saab täita sõltuvalt soovitud üksikasjade tasemest ja jaotiste arvust.

Kui veebipõhise hariduspögenemistoa väljakutse seisneb ettevõtlusoskuste arendamises, siis võiks pealkirja valida näiteks selle teema suhtes.

Vormi pealkiri:

Toa pealkiri	Teema ja tase	Nt Ettevõtlusoskused - sissejuhatav tase
	Pealkiri	Projekti nr. 41R
	Kirjeldus	

1. jagu	Pealkiri	Peatükk 1. Teekonna algus.
	Kirjeldus	

Tavaline lõik	Pealkiri	Sa oled MI6 spioon. Üke salapärase katse uurimiseks peate minema kindlasse kohta NSV Liidus.
	Tekst või meedia	[pilt1]

Tavaline lõik	Pealkiri	Lisateave.
	Tekst või meedia	Oled sa valmis?

2. jagu	Pealkiri	Piiri ületamine
	Kirjeldus	

Tavaline lõik	Pealkiri	Teid on saadetud Soome, kus kavatsete piiri ületada, ilma et teid tabataks. Peate kohtuma oma kontaktiga kuulsas kohas kusagil nimega Ленинград...
	Tekst või meedia	[pilt2]

Küsimuse lõik	Küsimus	Kus on teie kontakt?
	Lühike tekst	
	Vastus	Ermitaaži muuseum
	Vihje	2 sõna, 9 ja 6 tähte, mõlemad algavad suurtähtedega.

3. jagu	Pealkiri	Kas sa teadsid?
	Kirjeldus	Allikas: Wikipedia 2018.
Tavaline lõik	Pealkiri	1. septembril 1914 muudeti Peterburi linna nimi Petrogradiks, 26. jaanuaril 1924 Leningradiks ja 1. oktoobril 1991 tagasi Peterburiks. Perioodidel 1713–1728 ja 1732–1918 oli Peterburi keiserliku Venemaa pealinn. 1918. aastal kolisid keskvalitsuse organid Moskvasse.
	Tekst või meedia	
Tavaline lõik	Pealkiri	Venemaal Peterburis asuv riiklik ermitaažimuuseum on suuruselt teine kunstimuuseum maailmas, see asutati aastal 1764, kui keisrinna Katariina Suur soetas Berliini kaupmehelt Johann Ernst Gotzkowskyilt muljetavaldava maalikogu.
	Tekst või meedia	
Tavaline lõik	Pealkiri	Antonio Canova kuju "Kolm graatsiat" on marmorist uusklassitsistlik skulptuur kolmest mütoloogilisest ligimesearmastusest, Zeusi tütardest, kes on teatud kuju graveeringutel tähistatud vasakult paremale kui Euphrosyne, Aglaea ja Thalia - kes väidetavalt esindavad noorust/ilu (Thalia), rõõmu (Euphrosyne) ja elegantsi (Aglaea).
	Tekst või meedia	
4. jagu	Pealkiri	Marsruut läbi Voroneži
	Kirjeldus	
Tavaline lõik	Pealkiri	Pärast seda, kui teie kontakt andis teile uue identiteedi ja Nõukogude dokumentatsiooni, saadeti teid aadressile Воронеж. Raudteejaamas saate kirja, mis sisaldab peidetud sõnumiga kaarti ...
	Tekst või meedia	[pilt3]
Tavaline lõik	Pealkiri	Kasutage kaarti
	Tekst või meedia	https://www.google.ru/maps/@51.676436,39.2025939,16z
Küsimuse lõik	Küsimus	Mis on väljaku nimi, kus kohtute?
	Lühike tekst	

	Vastus	Lenina
	Vihje	1 sõna ladina tähestikus, 6 tähte, mis algavad suurtähega.

5. jagu	Pealkiri	Kas sa teadsid?
	Kirjeldus	Allikas: Wikipedia 2018.

Tavaline lõik	Pealkiri	Voronežis sündinud Nikolay Gennadiyevich Basov (14. detsember 1922 - 1. juuli 2001) oli Nõukogude füüsik ja õpetaja. Põhitöö eest kvantelektronika alal, mis viis laserite ja maserite väljatöötamiseni, jagas Basov 1964. aasta Nobeli füüsikapreemiat Alexander Prohhorovi ja Charles Hard Townesiga.
	Tekst või meedia	

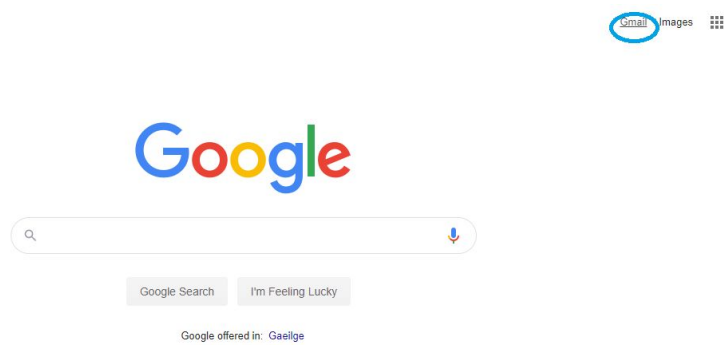
6. jagu	Pealkiri	Teie kontakti leidmine
	Kirjeldus	

Tavaline lõik	Pealkiri	Väljakul olles annab laps teile selle kontakti sõnumi ...
	Tekst või meedia	[pilt4]

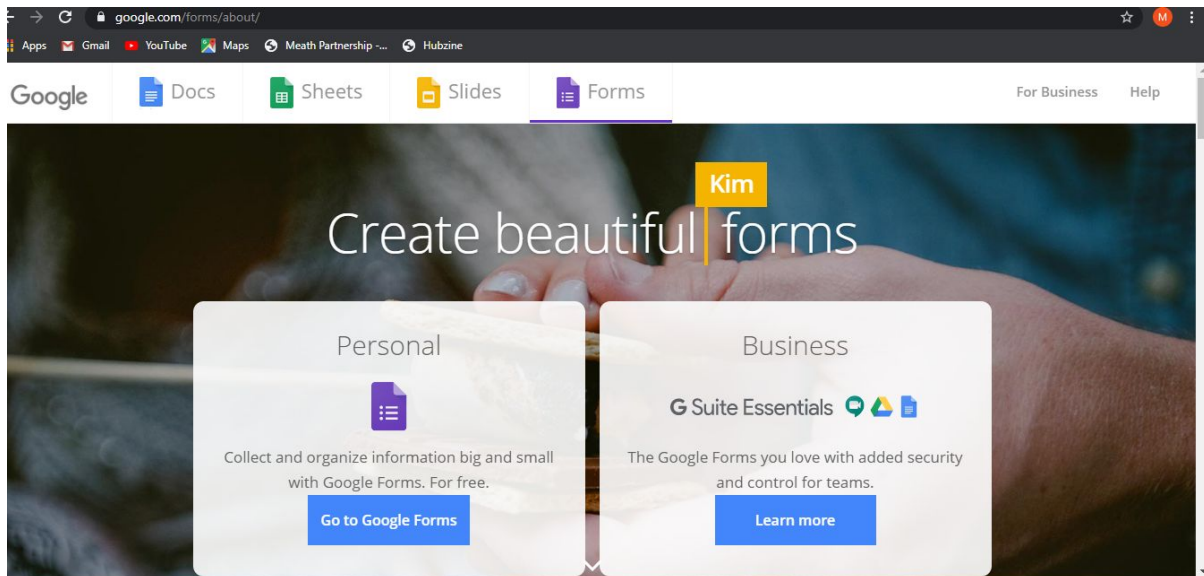
Küsimuse lõik	Küsimus	Mis funktsioon on teie kontaktil?
	Lühike tekst	
	Vastus	Habe
	Vihje	Esimene täht on suurtäht!

2. Praktilised sammud veebipõhise hariduspõgenemistoa väljakutse loomiseks

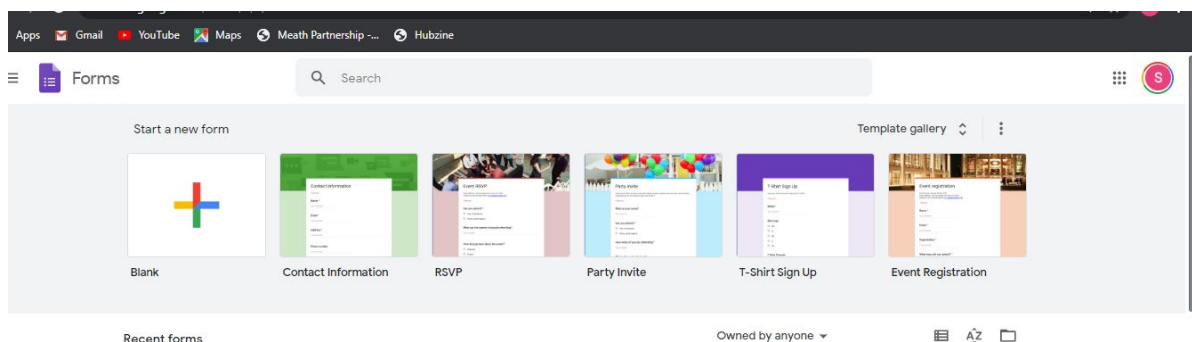
Samm 1: Looge Google'i konto



2. samm: Google'i otsing "Google'i vormid"

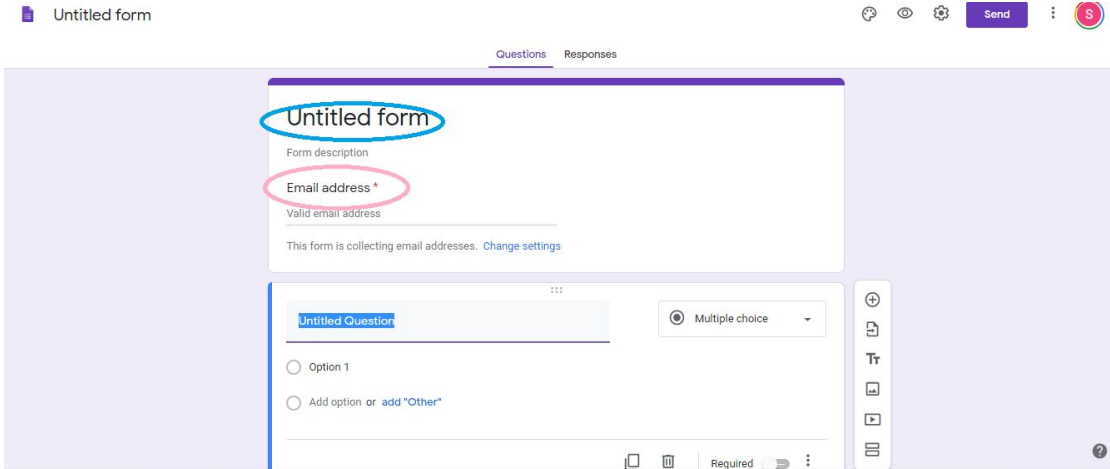


3. samm: Valige käsk „Alusta uut vormi”



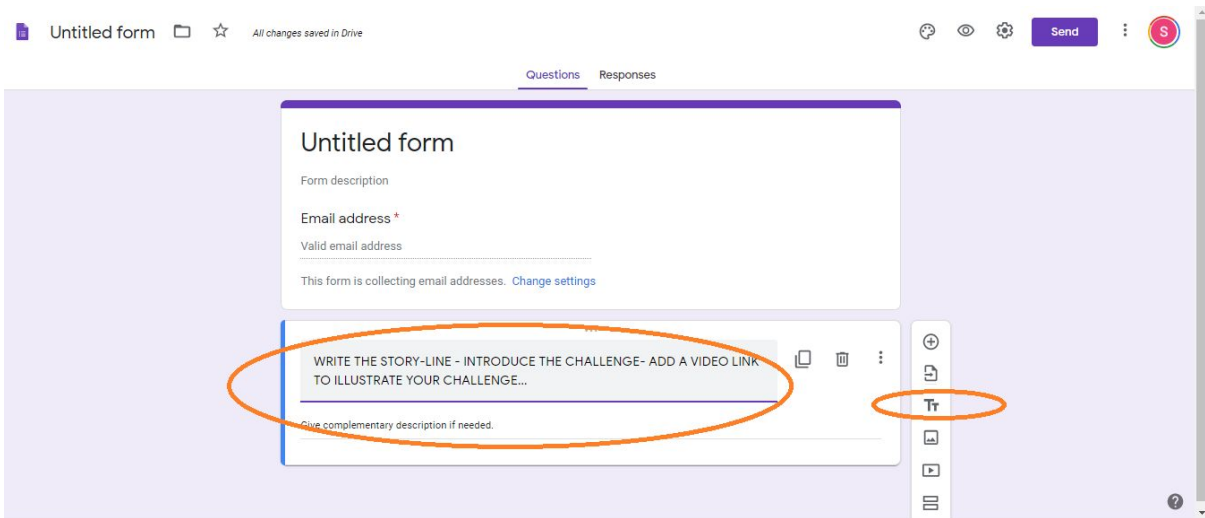
4. samm: Alustage oma veebipõgenemistoa loomist

- 1- Nimetage oma veebipõgenemistuba
- 2- Sisesta emaili address



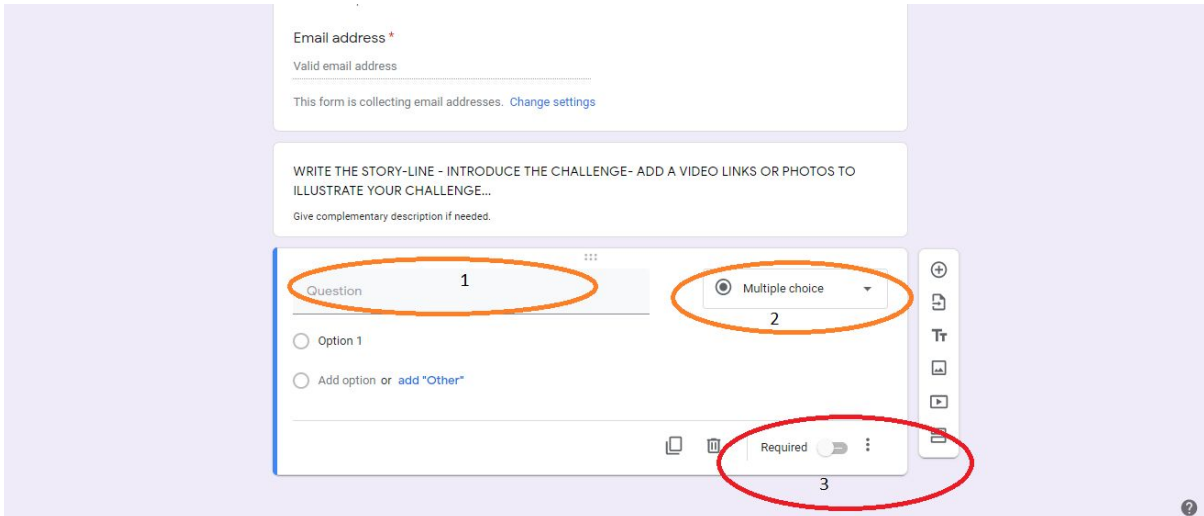
5. samm: Lisage jaotis oma põgenemistoa loo tutvustamiseks

1. Jao lisamiseks valige nupp „TT”
2. Pange sellele jaotisele nimi (valikuline)
3. Kirjutage üles oma jutujoon, selgitage väljakutset, et õppijad teaksid, mida teha
4. Lisage videod, pildid või GIF, klõpsates paremas servas oleval libistataval menüül, et muuta see köitvamaks ja lõbusamaks
5. Katsetage kõigi võimalike valikute leidmiseks
6. Saate igal ajal kustutada mis tahes valikud, klõpsates ikoonil „Kustuta”



6. samm: Sõnastage küsimus

1. Lähtuge oma küsimusest erinevat tüüpi digitaalsete vihjete põhjal (vt ülaltoodud samm-sammult jaotist)
2. Valige üks vastuste kogumise võimalustest (lühike lõik, mitu valikut, märkeruudud, lühikesed vastused ...)
3. Märkige, kas seda vormingut soovitakse järgmisele tasemele liikumiseks või mitte



Email address*

Valid email address

This form is collecting email addresses. [Change settings](#)

WRITE THE STORY-LINE - INTRODUCE THE CHALLENGE- ADD A VIDEO LINKS OR PHOTOS TO ILLUSTRATE YOUR CHALLENGE...

Give complementary description if needed.

Question 1

Multiple choice 2

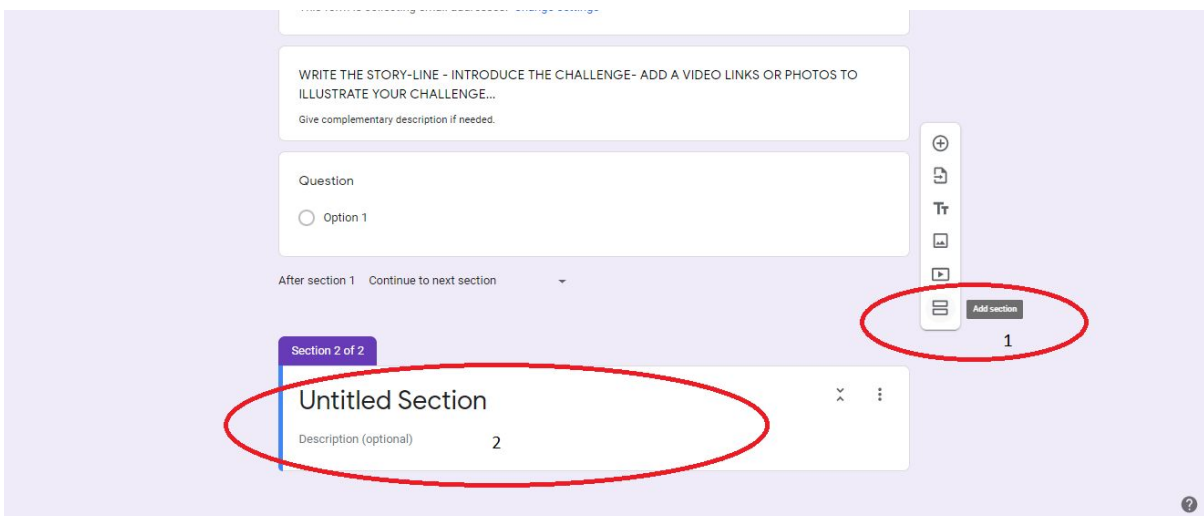
Option 1

Add option or [add "Other"](#)

Required

3

7. samm: Lisage uus jaotis ja looge väljakutse struktuur, korrates eelmisi samme.



WRITE THE STORY-LINE - INTRODUCE THE CHALLENGE- ADD A VIDEO LINKS OR PHOTOS TO ILLUSTRATE YOUR CHALLENGE...

Give complementary description if needed.

Question

Option 1

After section 1 Continue to next section

Section 2 of 2

Untitled Section

Description (optional) 2

Add section 1




SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION


Future In
Perspective




CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH
& DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY



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: 2019-????????????????