

Πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής  
κατάρτισης

**LUOVVA**

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

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Περιεχόμενα</b>  |           |
| <b>ΕΝΟΤΗΤΑ 1</b>  | <b>5</b>  |
| <b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ</b>  | <b>5</b>  |
| <b>ΒΑΣΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΣΗΣ</b>   | <b>6</b>  |
| ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ   | 6         |
| ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ   | 11        |
| ΚΡΙΤΙΚΗ ΈΝΑΝΤΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ  | 13        |
| ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ  | 15        |
| ΜΑΘΗΣΗ ΒΑΣΕΙ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ  | 17        |
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΗΓΩΝ  | 21        |
| <b>ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΟΡΑ</b>  | <b>24</b> |
| <b>ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</b>   | <b>25</b> |
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 1  | 25        |
| <b>ΑΠΑΝΤΗΣΗ: ΟΤΑΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ Ή ΆΛΛΕΣ ΠΗΓΕΣ ΔΗΛΩΝΟΥΝ ΑΝΤΙΦΑΤΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ Ή ΟΤΑΝ ΈΝΑ ΓΕΓΟΝΟΣ ΔΕΝ ΈΧΕΙ ΑΚΟΜΗ ΤΕΚΜΗΡΙΩΘΕΙ ΚΑΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΛΕΓΧΘΕΙ, ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΚΟΛΥΜΠΗΣΩ ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΑ ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ.ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 2</b>               | 27        |
| ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 3  | 28        |
| <b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>   | <b>30</b> |
| <b>ΕΝΟΤΗΤΑ 2</b>  | <b>33</b> |
| <b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ</b>  | <b>33</b> |
| <b>1. ΜΗ ΕΠΙΣΗΜΗ ΚΑΙ ΑΤΥΠΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ</b>   | <b>34</b> |
| <b>2. ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: ΟΦΈΛΗ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ</b>  | <b>35</b> |
| Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  | 37        |
| Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ   | 37        |
| <b>3. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΑΡΧΩΝ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ</b>  | <b>39</b> |
| <b>4. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗ ΧΡΉΣΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΉΣ ΑΪΘΟΥΣΑΣ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ, ΣΕ ΤΥΠΙΚΑ ΚΑΙ ΜΗ ΤΥΠΙΚΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ</b>  | <b>43</b> |
| <b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>   | <b>47</b> |
| <b>ΕΝΟΤΗΤΑ 3</b>  | <b>52</b> |
| <b>ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ</b>  | <b>52</b> |
| <b>ΕΤΟΙΜΑΣΟΥ!</b>   | <b>54</b> |
| <b>ΤΟ ΠΛΑΪΣΙΟ</b>   | <b>58</b> |
| <b>ΤΎΠΟΙ ΠΡΟΚΛΉΣΕΩΝ</b>   | <b>60</b> |
| <b>ΠΑΡΑΔΕΪΓΜΑΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΒΑΣΕΙ ΠΡΟΚΛΗΣΗΣ ΜΈΣΩ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ</b>  | <b>62</b> |
| <b>ΈΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΒΉΜΑ ΠΡΟΣ ΒΉΜΑ ΓΙΑ ΓΡΉΓΟΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΦΟΡΜΕΣ Google</b>  | <b>64</b> |
| <b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ</b>  | <b>66</b> |
| <b>ΕΝΟΤΗΤΑ 4</b>  | <b>79</b> |
| <b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ</b>  | <b>79</b> |
| <b>1. ΔΥΝΑΜΙΚΟ ΑΝΑΠΤΥΣΣΟΜΕΝΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ</b>   | <b>80</b> |
| ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ  | 81        |
| <b>ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΈΡΓΩΝ ΚΑΙ ΕΡΓΑΣΙΩΝ - ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗΣ ΈΡΓΩΝ ΕΊΝΑΙ ΑΠΑΡΑΪΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΉ ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ. ΒΕΛΤΙΩΝΟΥΝ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ, ΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΓΓΡΑΦΩΝ ΚΑΙ ΤΗ ΔΙΑΧΕΪΡΙΣΗ ΤΩΝ ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.</b> | 82        |

|  |           |
|--|-----------|
| - DAPULSE  | 82        |
| - REDBOOTH   | 82        |
| - DROPBOX  | 82        |
| <b>2. ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ SMARTPHONE</b>              | <b>82</b> |
| ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΜΕΣΑ                                       | 84        |
| <b>3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΟΥ ΕΝΙΣΧΥΟΥΝ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ</b> | <b>85</b> |
| <b>4. ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ</b>                       | <b>87</b> |
| ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ                            | 88        |
| <b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b>                                  | <b>89</b> |

LUOVIA

# ΕΝΟΤΗΤΑ 1

## Εισαγωγή και στόχοι

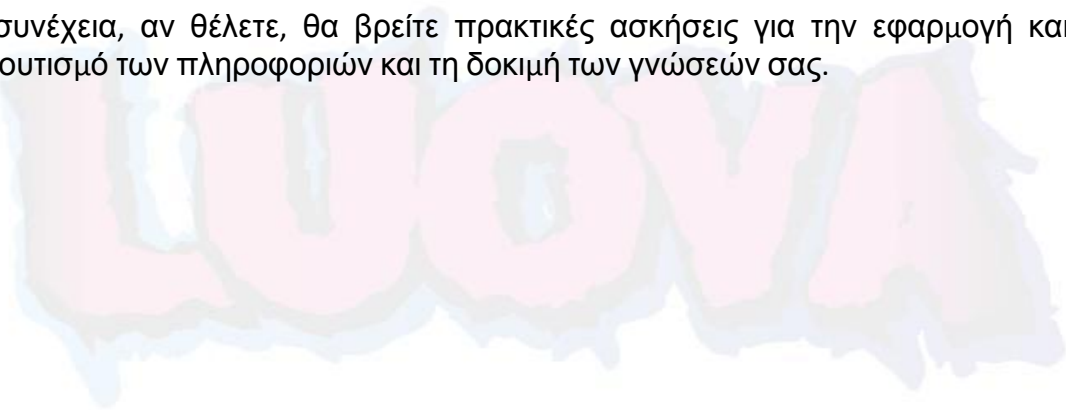
Σε αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα μάθετε για τη δημιουργική και κριτική σκέψη, καθώς και:

- Ποια είναι η διαφορά μεταξύ δημιουργικής και κριτικής σκέψης;
- Ποιες τεχνικές και εργαλεία χρησιμοποιούνται και για τις δύο;
- Τι είναι η μάθηση βάσει πρόκλησης;
- Τρόπος αξιολόγησης (διαδικτυακών) πηγών.

Κάθε θέμα συζητείται σε ξεχωριστή ενότητα, η οποία καλύπτει όλη την απαραίτητη θεωρία σχετικά με αυτό. Ο στόχος της κάθε ενότητας είναι να σας δώσει μια λεπτομέρη βάση για να αξιοποιήσετε και να ανακαλύψετε διαφορετικές απόψεις για το θέμα.

Εκτός από το κύριο μέρος της θεωρίας, υπάρχει ένας προβληματισμός και μια περίληψη της ενότητας για την αναθεώρηση των πληροφοριών που παρουσιάζονται.

Στη συνέχεια, αν θέλετε, θα βρείτε πρακτικές ασκήσεις για την εφαρμογή και τον εμπλουτισμό των πληροφοριών και τη δοκιμή των γνώσεών σας.



## Βασικό περιεχόμενο μάθησης

### Δημιουργική σκέψη

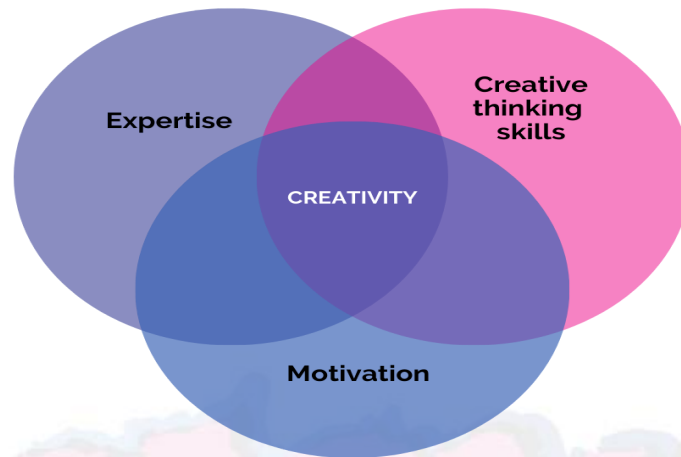
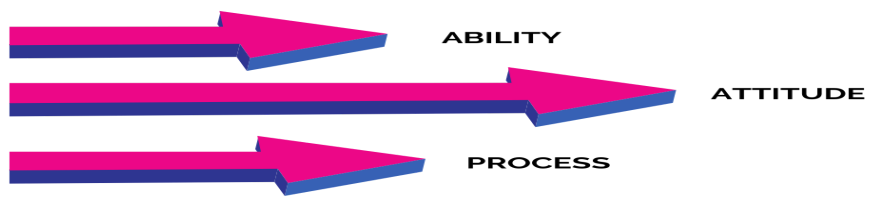
Τι είναι η δημιουργικότητα; Σύμφωνα με το λεξικό Cambridge η δημιουργικότητα είναι η ικανότητα παραγωγής ή χρήσης πρωτότυπων και ασυνήθιστων ιδεών. Η **δημιουργικότητα** ορίζεται ως **η δημιουργία του καινούριου**.

Ωστόσο, η δημιουργική σκέψη είναι μια **γνωστική διαδικασία** ή η πραγματοποίηση ιδεών που αλλάζει τη σχέση μας με τον κόσμο. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ωστόσο, οι δημιουργικές σκέψεις ή **ιδέες δεν είναι κάτι εντελώς νέο**, αλλά μάλλον **η εύρεση νέων συνδέσεων μεταξύ των υπάρχουσων εννοιών**. Κάνει πολλούς από εμάς να σκεφτόμαστε δημιουργικά. Δεν μπορούμε όλοι να βρούμε την επόμενη μεγάλη εφεύρεση, αλλά αν μας δοθεί η πιο βασική ελευθερία, μπορούμε να αναλύσουμε τις δραστηριότητες που εκτελούμε καθημερινά και να βρούμε τρόπους για να τις κάνουμε καλύτερα.

Είναι απαραίτητο για τη δημιουργική σκέψη να **δημιουργηθεί ένα περιβάλλον που παρέχει την ευκαιρία για αυθορμητισμό και επιβράβευση**. Επιπλέον, οι διαδικασίες που επιτρέπουν την αξιολόγηση, την καινοτομία και την εφαρμογή της δημιουργικής σκέψης στην πράξη είναι σημαντικές για την ανάπτυξη ενός βιώσιμου δημιουργικού περιβάλλοντος. **Αυτό το περιβάλλον ενθαρρύνει αποτελεσματικές ιδέες**.

Η Teresa Amabile είναι ειδική στον τομέα της δημιουργικότητας και της καινοτομίας. Πιστεύει ότι σε κάθε άτομο, η δημιουργικότητα είναι συνάρτηση τριών συστατικών: εμπειρογνωμοσύνη, δεξιότητες δημιουργικής σκέψης και κίνητρα.

- **Συστατικό εμπειρογνωμοσύνης** - γνώση, τεχνογνωσία και πρόσβαση σε σχετικές πληροφορίες
- **Συστατικό δεξιοτήτων δημιουργικής σκέψης** - ικανότητα σκέψης έξω από το κουτί και συνένωση των υπάρχουσων ιδεών σε έναν νέο συνδυασμό



- **Συστατικό κινήτρων** - ανάγκη ή πάθος για να είστε δημιουργικοί.

**Υπάρχει ένας άλλος τρόπος να δούμε τη δημιουργικότητα (Harris, 1998):**

**• Ικανότητα**

Ένας απλός ορισμός είναι η ικανότητα της δημιουργικότητας να φανταστεί ή να εφεύρει κάτι νέο. Όπως θα δούμε παρακάτω, η δημιουργικότητα δεν είναι μόνο η ικανότητα δημιουργίας κάτι (μόνο ο Θεός μπορεί να το κάνει) εντελώς νέο, αλλά η ικανότητα δημιουργίας νέων ιδεών συνδυάζοντας, τροποποιώντας ή εφαρμόζοντας ξανά υπάρχουσες ιδέες. Ορισμένες δημιουργικές ιδέες είναι εκπληκτικές και έξυπνες, ενώ άλλες είναι απλές, καλές και πρακτικές ιδέες που κανείς δεν έχει σκεφτεί ακόμα.

Είτε το πιστεύετε, είτε όχι, ο καθένας έχει σημαντικές δημιουργικές ικανότητες. Δείτε πόσο δημιουργικά είναι τα παιδιά. Στους ενήλικες, η δημιουργικότητα καταστέλλεται πολύ συχνά από την εκπαίδευση, αλλά εξακολουθεί να υπάρχει και μπορεί να αναβιώσει. Συνήθως, η δημιουργικότητα απαιτεί μόνο δέσμευση και χρόνο.

**• Στάση**

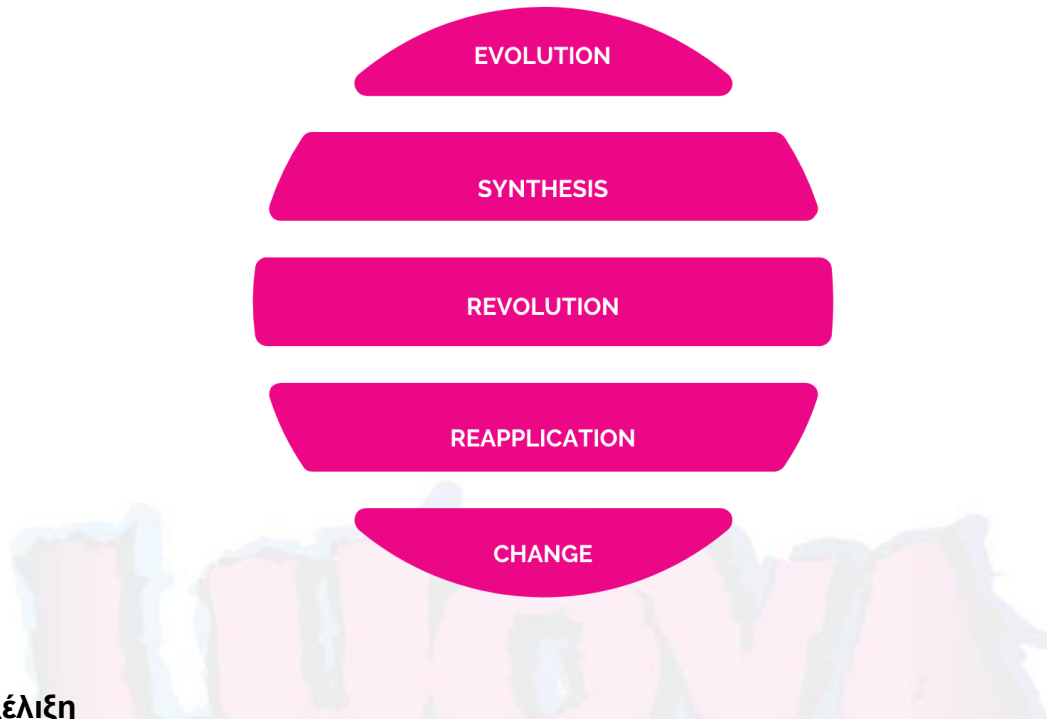
Η δημιουργικότητα είναι, επίσης, μια στάση: η ικανότητα αποδοχής αλλαγής και καινοτομίας, η επιθυμία να παίξετε με ιδέες και δυνατότητες, η ευελιξία της προοπτικής, η συνήθεια να χρησιμοποιείτε ευγένεια, όταν αναζητάτε τρόπους βελτίωσής της. Για παράδειγμα, κοινωνικοποιούμε για να δεχόμαστε μόνο έναν μικρό αριθμό επιτρεπόμενων ή φυσιολογικών πραγμάτων, όπως φράουλες καλυμμένες με σοκολάτα. Το δημιουργικό άτομο παρατηρεί ότι υπάρχουν και άλλες δυνατότητες, όπως φυστικοβούτυρο και σάντουιτς μπανάνας ή δαμάσκηνα με επικάλυψη σοκολάτας.

**• Διαδικασία**

Οι δημιουργικοί άνθρωποι εργάζονται ανθεκτικά για να βελτιώσουν τις ιδέες και τις λύσεις, κάνοντας σταδιακά αλλαγές και οριστικοποιώντας το έργο τους. Σε αντίθεση με τη μυθολογία που περιβάλλει τη δημιουργικότητα, πολύ λίγα δημιουργικά έργα αριστείας παράγονται σε μια λάμψη ή σε γρήγορη τρέλα. Οι ιστορίες των εταιρειών που έπρεπε να αφαιρέσουν μια εφεύρεση από τον δημιουργό για να την αγοράσουν είναι πολύ πιο κοντά στην αλήθεια, καθώς αυτές θα βελτιώνονταν συνεχώς και θα άλλαζαν, προσπαθώντας πάντα να την κάνουν λίγο καλύτερη.

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ

Έχουν εντοπιστεί διάφορες μέθοδοι για την παραγωγή δημιουργικών αποτελεσμάτων. Εδώ είναι οι πέντε κλασσικοί (Harris, 1998):



### • Εξέλιξη

Είναι μια μέθοδος προοδευτικής βελτίωσης. Νέες ιδέες προέρχονται από άλλες ιδέες, νέες λύσεις από προηγούμενες, οι οποίες είναι ελαφρώς καλύτερες από τις παλιές. Πολλά από τα πολύπλοκα πράγματα που απολαμβάνουμε σήμερα έχουν εξελιχθεί σε μια περίοδο συνεχούς ανάπτυξης. Κάνοντας κάτι λίγο καλύτερο εδώ, λίγο καλύτερο εκεί, σταδιακά θα γίνει κάτι πολύ καλύτερο - ακόμη και εντελώς διαφορετικό από το πρωτότυπο.

Η εξελικτική μέθοδος δημιουργικότητας μας υπενθυμίζει, επίσης, αυτήν την κριτική αρχή: κάθε πρόβλημα που επιλύεται, μπορεί να λυθεί ακόμη καλύτερα. Οι δημιουργικοί στοχαστές διαφωνούν με την ιδέα ότι μόλις επιλυθεί ένα πρόβλημα, μπορεί να ξεχαστεί ή με την κατανόηση ότι "αν δεν σπάσει, μην το διορθώσετε." Η φιλοσοφία του δημιουργικού στοχαστή είναι ότι «δεν υπάρχει τίποτα σαν ασήμαντη βελτίωση».

### • Σύνθεση

Αυτή η μέθοδος συνδυάζει δύο ή περισσότερες υπάρχουσες ιδέες σε μια τρίτη νέα ιδέα. Ο συνδυασμός ιδεών περιοδικών και κασέτων ήχου σας δίνει μια ιδέα περιοδικού που μπορείτε να ακούσετε - χρήσιμη για άτομα που είναι τυφλά ή μετακινούνται.

### • Επανάσταση

Μερικές φορές η καλύτερη νέα ιδέα είναι μια εντελώς διαφορετική και αισθητή αλλαγή από τις προηγούμενες. Αν και η φιλοσοφία της εξελικτικής βελτίωσης μπορεί να ρωτήσει τον δάσκαλο: "Πώς μπορώ να βελτιώσω τα μαθήματά μου;" η επαναστατική



ιδέα θα μπορούσε να είναι: "Γιατί να μην σταματήσετε να κάνετε διαλέξεις και να ζητάτε από τους μαθητές να βοηθούν ο ένας τον άλλον, να εργάζονται σε μια ομάδα ή να κάνουν αναφορές;"

- **Επανάληψη εφαρμογής**

Αντιμετωπίστε κάτι παλιό ως νέο. Πηγαίνετε πέρα από τις ετικέτες. Εξαλήψτε τις προκαταλήψεις, τις προσδοκίες και τις υποθέσεις και μάθετε πώς να εφαρμόσετε ξανά κάτι. Ένα δημιουργικό άτομο μπορεί να πάει στον κάδο απορριμμάτων και να δει την τέχνη σε μια παλιά μηχανή μετάδοσης. Τη ζωγραφίζει και τη βάζει στο σαλόνι. Ένα άλλο δημιουργικό άτομο μπορεί να δει στην ίδια μετάδοση τα απαραίτητα εργαλεία για έναν θερμό πολλαπλών ταχυτήτων περιπατητή για το άλογό του. Το συνδέει με μερικούς στύλους και έναν κινητήρα και το βάζει στο σώμα του. Το κλειδί είναι να δείτε πέρα από μια προηγούμενη ή διαφημιζόμενη εφαρμογή για μια ιδέα, λύση ή κάτι και να δείτε ποια άλλη εφαρμογή είναι δυνατή.

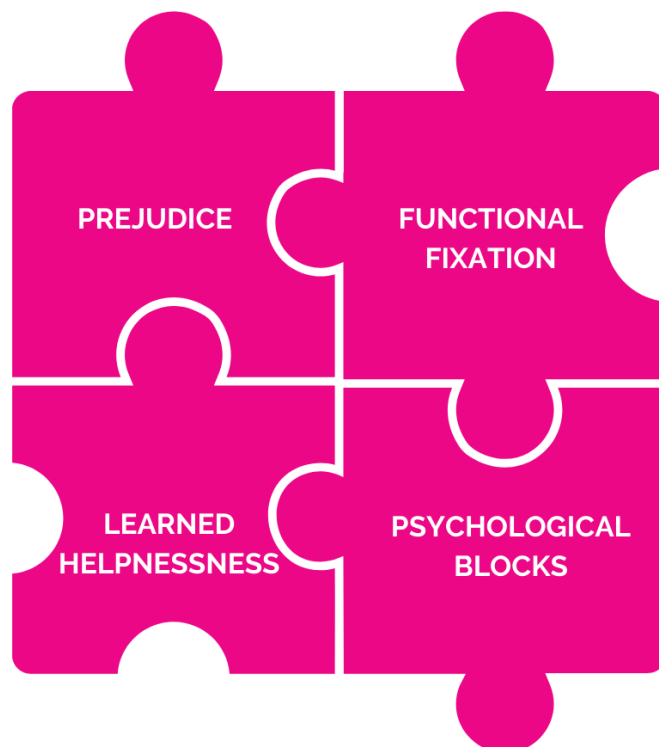
- **Αλλαγή κατεύθυνσης**

Πολλές εντυπωσιακές ανακαλύψεις εμφανίζονται όταν η εστία μετακινείται από τη μία γωνία του προβλήματος στην άλλη. Αυτό μερικές φορές ονομάζεται δημιουργική διορατικότητα.

Ο στόχος είναι να επιλυθεί το πρόβλημα και όχι να εφαρμοστεί μια συγκεκριμένη λύση. Εάν μια λύση δεν λειτουργεί, μεταβείτε σε άλλη. Δεν είναι η δέσμευση με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αλλά ο συγκεκριμένος στόχος. Η προσήλωση σε μια διαδρομή λύσης μπορεί μερικές φορές να είναι πρόβλημα για όσους δεν την καταλαβαίνουν, περνούν πάρα πολύ χρόνο σε μια διαδρομή λύσης που δεν λειτουργεί και προκαλεί μόνο απογοήτευση.

## **ΝΟΗΤΙΚΑ ΜΠΛΟΚ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ ΚΑΙ ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ**

Ποια είναι τα νοητικά μπλοκ που δημιουργούμε τα οποία μας εμποδίζουν να αξιοποιήσουμε στο έπακρο τη δημιουργικότητά μας και έτσι να λύσουμε τα προβλήματα (Harris, 1998):



### • Προκατάληψη

Όσο μεγαλώνουμε, τόσο περισσότερες ιδέες υπάρχουν για τα πράγματα. Αυτές οι προκαταλήψεις μας εμποδίζουν να δούμε πέρα από ό,τι ήδη γνωρίζουμε ή πιστεύουμε ότι είναι δυνατόν. Δεν θα μας επιτρέψουν να αποδεχτούμε την αλλαγή και την πρόοδο.

### • Λειτουργικό στερέωμα

Μερικές φορές βλέπουμε μόνο ένα αντικείμενο με το όνομα, όχι από το τι μπορεί να κάνει. Επομένως, θεωρούμε μόνο τη σφουγγαρίστρα ως συσκευή καθαρισμού δαπέδων και δεν πιστεύουμε ότι θα μπορούσε να είναι χρήσιμη για τον καθαρισμό του ιστού αράχνης από το ταβάνι, το πλύσιμο του αυτοκινήτου, τις αεροβικές ασκήσεις, το άνοιγμα ή το κλείσιμο της πόρτας κ.λπ.

### • Μαθητευόμενη άγνοια

Είναι σαν να μην έχετε τα εργαλεία, τη γνώση, τον εξοπλισμό και την ικανότητα να κάνετε κάτι, οπότε δεν μπορείτε να το δοκιμάσετε. Είμαστε εκπαιδευμένοι και ελπίζουμε ότι σχεδόν όλοι θα βασίζονται σε άλλους ανθρώπους. Σκεφτόμαστε στενά και περιορίζουμε τον εαυτό μας. Αλλά μπορείτε να επικοινωνείτε με τον κόσμο. Εάν χρειάζεστε πληροφορίες, υπάρχουν βιβλιοθήκες, βιβλιοπωλεία, φίλοι, δάσκαλοι και φυσικά το Διαδίκτυο.

### • Ψυχολογικά μπλοκ

Ορισμένες λύσεις δεν θεωρούνται ή απορρίπτονται απλώς και μόνο επειδή η αντίδρασή μας σε αυτές είναι αρνητική. Οι ψυχολογικοί αποκλεισμοί σας εμποδίζουν να κάνετε κάτι μόνο και μόνο επειδή δεν ακούγεται καλό ή σωστό, κάτι που είναι γελοίο. Η υπέρβαση αυτών των αποκλεισμών μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη.

### Κριτική σκέψη

Τι είναι η κριτική σκέψη; Σύμφωνα με το Cambridge Dictionary είναι **η διαδικασία της προσεκτικής σκέψης για ένα θέμα ή ιδέα, χωρίς να σας επηρεάζουν τα συναισθήματα ή οι απόψεις.**

Ο David Hitchcock δηλώνει ότι, η κριτική σκέψη είναι ένας **ευρέως αποδεκτός εκπαιδευτικός στόχος**. Συνιστάται η υιοθέτησή του για εκπαιδευτικούς σκοπούς για σεβασμό της αυτονομίας των μαθητών και προετοιμασία τους για επιτυχία στη ζωή.

Η κριτική σκέψη γίνεται ολοένα και πιο σημαντική στον σύγχρονο κόσμο, καθώς είμαστε όλοι αντιμέτωποι με διαφορετικό είδος **πληροφοριών από διάφορες πηγές πληροφοριών**, οι οποίες μπορεί να μην είναι εξίσου αξιόπιστες. Η κριτική σκέψη μας βοηθά **να κατανοήσουμε και να αναλύσουμε πληροφορίες πιο διεξοδικά.**

Αυτό το μοντέλο τριών σταδίων θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε ερωτήσεις για να κατανοήσετε, να αναλύσετε και να αξιολογήσετε κάτι (Library, n.d.).

## Περιγραφή

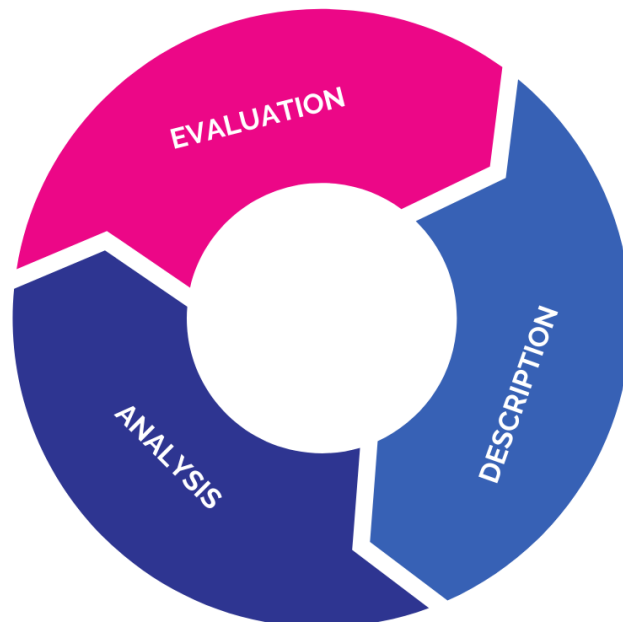
Ξεκινώντας από το στάδιο περιγραφής, κάνετε ερωτήσεις όπως: Τι; Πού; Γιατί; Ποιος; Αυτά σας βοηθούν να καθορίσετε το φόντο και το πλαίσιο.

## Παράδειγμα

|   |   |
|---|---|
| - Ποιος το έγραψε;<br>- Περί τίνος πρόκειται?<br>- Πότε γράφτηκε;<br>- Ποιος είναι ο σκοπός του άρθρου; | - Ποιο είναι το πρόβλημα;<br>- Ποιος εμπλέκεται ή επηρεάζεται;<br>- Πότε και πού συμβαίνει; |
|---|---|

Αυτοί οι τύποι ερωτήσεων οδηγούν σε περιγραφικές απαντήσεις. Ενώ η ικανότητα να περιγράψουμε κάτι είναι σημαντική για την ουσιαστική ανάπτυξη της κατανόησής μας και της επικοινωνίας με κριτική, πρέπει να υπερβούμε αυτά τα είδη προβλημάτων. Αυτό θα σας οδηγήσει στη φάση ανάλυσης.

## Ανάλυση



Εδώ θα θέσετε ερωτήσεις όπως: Πώς; Γιατί; και τι εάν; Αυτά σας βοηθούν να εξετάσετε μεθόδους και διαδικασίες, λόγους και αιτίες και τις εναλλακτικές επιλογές.

## Παράδειγμα

|   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Πώς διεξήχθη η έρευνα;</li> <li>- Γιατί συζητούνται αυτές οι θεωρίες;</li> <li>- Ποιες είναι οι εναλλακτικές μέθοδοι και θεωρίες;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ποιοι είναι οι παράγοντες που συμβάλλουν στο πρόβλημα;</li> <li>- Μπορεί ένας παράγοντας να επηρεάσει έναν άλλο;</li> <li>- Τι γίνεται αν ένας παράγοντας αφαιρεθεί ή τροποποιηθεί;</li> </ul> |
|---|---|

Η υποβολή αυτών των ερωτήσεων θα σας βοηθήσει να διαιρέσετε κάτι σε μέρη και να εξετάσετε τη σχέση μεταξύ των τμημάτων και κάθε τμήματος στο σύνολό του. Αυτή η διαδικασία θα σας βοηθήσει να αναπτύξετε πιο αναλυτικές απαντήσεις και βαθύτερη σκέψη.

### Αξιολόγηση

Τέλος, έρχεστε στο στάδιο της αξιολόγησης, όπου θα ρωτήσετε "λοιπόν τι;" και "τώρα;" για να κρίνετε και να εξετάσετε τη συνάφεια, τις επιπτώσεις, τη σημασία και την αξία για κάτι.

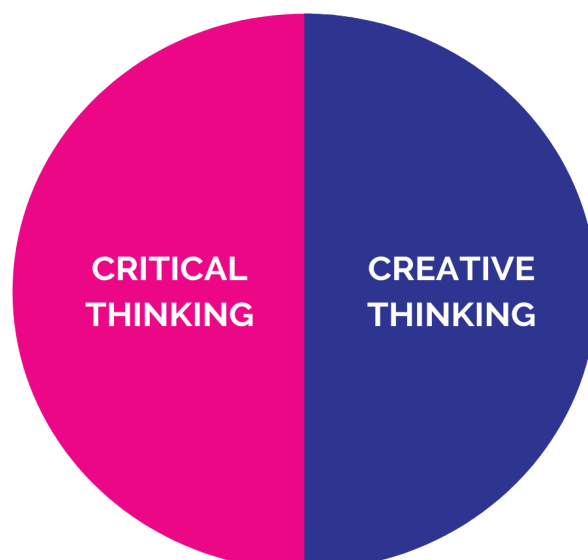
### Παράδειγμα

|  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Τι πιστεύω για αυτό;</li> <li>- Πώς είναι σχετικό για μένα;</li> <li>- Πώς συγκρίνεται αυτό με την άλλη έρευνα που έχω διαβάσει;</li> </ul> |
|--|

Η λήψη τέτοιων κρίσεων θα σας οδηγήσει σε λογικά συμπεράσματα, λύσεις ή προτάσεις.

### Κριτική έναντι δημιουργικής σκέψης

Μεγάλο μέρος του τρόπου σκέψης στην τυπική εκπαίδευση δίνει έμφαση **στις αναλυτικές δεξιότητες** - διδάσκει τους μαθητές να κατανοήσουν τις δηλώσεις, να



ακολουθήσουν ή να δημιουργήσουν ένα λογικό επιχείρημα, να βρουν την απάντηση, να εξαλείψουν τους λανθασμένους τρόπους και να επικεντρωθούν στον σωστό. Ωστόσο, υπάρχει ένας άλλος τύπος σκέψης - **δημιουργικός** - που εστιάζει στην εξερεύνηση ιδεών, στη δημιουργία ευκαιριών, αντί στην αναζήτηση των σωστών απαντήσεων για πολλούς.

Αυτοί οι δύο τρόποι σκέψης είναι ζωτικής σημασίας για ένα άτομο για μια επιτυχημένη επαγγελματική πορεία, αλλά ο τελευταίος τείνει να παραβλέπεται μέχρι την αποφοίτησή του. Μπορούμε να διακρίνουμε αυτούς τους δύο τύπους σκέψης (Harris, 1998):

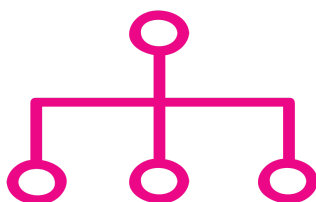
| Κριτική σκέψη            | Δημιουργική σκέψη        |
|--------------------------|--------------------------|
| Αναλυτική                | Γενετική                 |
| συγκλίνουσα              | αποκλίνουσα              |
| κάθετη                   | πλευρική                 |
| δυνατότητα               | δυνατότητα               |
| κρίτική                  | αναστολή απόφασης        |
| επικεντρωμένη            | διαχυτική                |
| στοχευμένη               | υποκειμενική             |
| στην απάντηση            | μία απάντηση             |
| αριστερό μέρος εγκεφάλου | δεξί μέρος του εγκεφάλου |
| λεκτική                  | οπτική                   |
| λογική                   | καινοτομία               |
| ναι αλλά                 | ναι και                  |
| διαδρομή λύσης           | διαδρομή λύσης           |

Σε δραστηριότητες όπως η **επίλυση προβλημάτων**, και οι δύο τρόποι σκέψης είναι σημαντικοί για εμάς. Πρώτον, πρέπει να **αναλύσουμε το πρόβλημα**, πρέπει να δημιουργήσουμε **πιθανές λύσεις**, πρέπει να **επιλέξουμε και να εφαρμόσουμε την καλύτερη λύση** και τέλος, πρέπει να **αξιολογήσουμε την αποτελεσματικότητα της λύσης**.

Όπως μπορείτε να δείτε, αυτή η διαδικασία εναλλάσσεται μεταξύ δύο τύπων σκέψης - **κριτικής και δημιουργικής**. Στην πράξη, οι δύο τρόποι σκέψης συνεργάζονται τις περισσότερες φορές και δεν εξαρτώνται, ουσιαστικά, η μια από την άλλη.

### Τεχνικές και εργαλεία δημιουργικής και κριτικής σκέψης

Μπορεί να είναι δύσκολο για τους δημιουργούς να δημιουργούν νέες ιδέες, κάθε μέρα. Ευτυχώς, υπάρχουν



πολλές τεχνικές που μπορείτε να εφαρμόσετε για να αναπαραγάγετε τη δημιουργικότητά σας. Ακολουθούν πολλές δημιουργικές τεχνικές επίλυσης προβλημάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν (Gardiner, 2013).

### Χαρτογράφηση μυαλού

Το κλειδί για τη χαρτογράφηση μυαλού (καταιγισμός ιδεών ή εννοιολογικά διαγράμματα) είναι να εξετάσουμε κάθε ιδέα που αναδύεται. Μην αγνοείτε τίποτα, όσο απόμακρο και αν φαίνεται. Αποθηκεύστε την κρίσιμη διαδικασία επιλογής για αργότερα. Δημιουργήστε όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες. Όσες περισσότερες θα βρείτε, τόσο πιο πιθανό είναι να βρείτε τη χρυσή ιδέα.

### Η λίστα ελέγχου

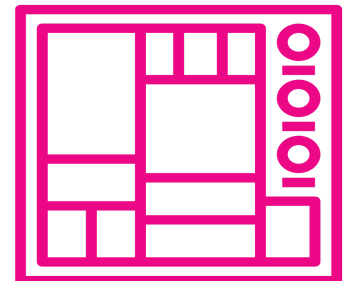
Εάν έχετε παίξει ποτέ το παιχνίδι "Γιατί;" με ένα παιδί, τότε ξέρετε ακριβώς για τι μιλάω. Καθώς μεγαλώνουμε, τείνουμε να σταματούμε να κάνουμε τόσες πολλές ερωτήσεις. Δεχόμαστε πολύ περισσότερα επειδή εξηγήθηκαν για εμάς προηγουμένως. Ίσως, αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι ενήλικες θεωρούνται στερεοτυπικά ότι έχουν πολύ λίγη φαντασία.



Δεν φαίνεται καθολου το διαγραμμα πάνω. Αν δεν μπορείτε να το αλλαξεis, διάγραψε το  
Η τεχνική της λίστας ελέγχου μπορεί να σας βοηθήσει. Είναι βασικά μια λίστα ερωτήσεων που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας, πριν ξεκινήσετε να εργάζεστε. Έξι καθολικές ερωτήσεις που μπορούν να τεθούν:

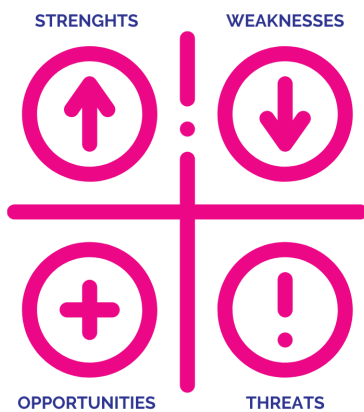
### Γεννήτρια τυχαίων λέξεων

Απλώς επιλέξτε δύο τυχαίες λέξεις και προσπαθήστε να συνδέσετε την ιδέα σας με τον πιο ευφάνταστο τρόπο. Το διασκεδαστικό μέρος είναι πώς αποφασίζετε να βρείτε τις λέξεις. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια πηγή Ιστού ή μπορείτε να περιηγηθείτε στο λεξικό.



### Πίνακας διάθεσης

Ένας πίνακας διάθεσης - όπως ένα κολάζ - είναι μια συλλογή εικόνων, γραμματοσειρών, χρωμάτων εικονιδίων κ.λπ. που αναπαράσταν ένα συγκεκριμένο θέμα ή στυλ. Οι πίνακες διάθεσης είναι, επίσης, γνωστοί ως πίνακες έμπνευσης και χρησιμοποιούνται συνήθως σε θέματα σχεδίασης.



### Ανάλυση SWOT

Το SWOT καθορίζει δυνατότητες, αδυναμίες, ευκαιρίες και απειλές. Στον επιχειρηματικό σχεδιασμό, η ανάλυση SWOT εφαρμόζεται σε διαφορετικές καταστάσεις, σε ανάλυση ανταγωνιστών, ανάλυση κατάστασης, στρατηγικό σχεδιασμό, προσωπική αξιολόγηση κ.λπ.

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον εντοπισμό αποτελεσματικών καινοτόμων ευκαιριών, τον μετριασμό των απειλών χρησιμοποιώντας δυνατότητες κ.λπ.

### Μάθηση βάσει πρόκλησης

Η μάθηση βάσει πρόκλησης (CBL) παρέχει ένα αποτελεσματικό και αποδοτικό πλαίσιο μάθησης, ενώ αντιμετωπίζει πραγματικές προκλήσεις. Το πλαίσιο ενθαρρύνει τη συνεργασία για να εντοπίσει μεγάλες ιδέες, να υποβάλει στοχαστικές ερωτήσεις και να εντοπίσει, να διερευνήσει και να λύσει προκλήσεις. Η μάθηση βάσει πρόκλησης βοηθά τους μαθητές να αποκτήσουν σε βάθος γνώση των θεμάτων και να αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να πετύχουν σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο («Μάθηση βάσει πρόκλησης - Λάβετε μέτρα. Κάντε τη διαφορά.», 2020).



Αυτό το πλαίσιο χωρίζεται σε τρεις φάσεις: **Εμπλοκή, Διερεύνηση και Πράξη**, με κάθε βήμα να περιέχει δραστηριότητες που προετοιμάζουν για το επόμενο βήμα (Barney, 2019):

ΛΥΘΟΝΑ



## Βήμα 1 – ΕΜΠΛΟΚΗ

Αυτό το μαθησιακό περιβάλλον ξεκινά με μια **υπέροχη ιδέα**, μια ευρεία έννοια που μπορεί να διερευνηθεί με πολλούς τρόπους.

Στη συνέχεια, διευκρινίζεται από μια **σημαντική ερώτηση**. Αυτή πρέπει να είναι μια ερώτηση που να μπορεί να προσδιορίσει τις σημαντικές πτυχές μιας καλής ιδέας, δημιουργώντας ένα καλύτερο πεδίο εφαρμογής για ολόκληρη τη μαθησιακή διαδικασία.

Με βάση την έρευνα για την απάντηση σε μια σημαντική ερώτηση, προτείνεται μια **πρόκληση** για την εξεύρεση απαντήσεων σε πραγματικά προβλήματα. Οι προκλήσεις είναι άμεσες και αξιοποιήσιμες.

*Παράδειγμα:*

Μεγάλη ιδέα: Υγεία

Βασική ερώτηση: Τι είναι ένας υγιεινός τρόπος ζωής;

Πρόκληση: Να είστε υγιείς!



## ΒΗΜΑ 2 - ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ

Θα δημιουργηθούν **καθοδηγητικές ερωτήσεις** για το επόμενο μέρος της διαδικασίας, υποδεικνύοντας τι πρέπει να μάθουμε για να μετατρέψουμε την πρόκληση σε πραγματική λύση.

Αυτές οι ερωτήσεις προκύπτουν καθ 'όλη τη διάρκεια της εμπειρίας και απαντώνται μέσω **καθοδηγητικών δραστηριοτήτων και πόρων**, που μπορεί να είναι οποιαδήποτε διαθέσιμη μέθοδος ή οποιοδήποτε εργαλείο.

Η περαιτέρω **ανάλυση** των μαθημάτων, θα αποτελέσει τη βάση για τον τελικό ορισμό των λύσεων.

*Παράδειγμα:*

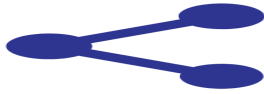
Για παράδειγμα, εάν η Πρόκληση είναι «Να είστε υγιείς», οι Ερωτήσεις Καθοδήγησης μπορεί να περιλαμβάνουν:

Τι σημαίνει να είσαι υγιής; Ποια είναι η βιολογία της υγείας; Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την υγεία; Ποια είναι τα σημαντικότερα προβλήματα υγείας στον κόσμο, στην κοινότητά μου και την οικογένειά μου; Ποιος είναι ο ρόλος της διατροφής; Ποιος

είναι ο ρόλος της άσκησης; Ποιος είναι ο ρόλος της γενετικής; Σε αυτό το στάδιο όσο περισσότερες ερωτήσεις, τόσο το καλύτερο.

Οι πόροι και οι δραστηριότητες μπορεί να περιλαμβάνουν συνεντεύξεις με γιατρούς, έρευνα μέσω διαδικτυακών βάσεων δεδομένων και συμμετοχή σε διαδικτυακό μάθημα για τη διατροφή.

Ένα παράδειγμα συμπεράσματος από την Πρόκληση για την Υγεία μπορεί να είναι ότι οι πιο σημαντικές πτυχές της υγείας είναι η διατροφή και η διατροφή εξαρτάται από την πρόσβαση σε συγκεκριμένους τύπους τροφίμων.



ΛΥΟΝΑ

### **ΒΗΜΑ 3 – ΠΡΑΞΗ**

Το τελευταίο βήμα στο πλαίσιο είναι η δημιουργία **μιας λύσης**, η οποία προκύπτει από την ολοκλήρωση της ερευνητικής φάσης. Χρησιμοποιώντας τον κύκλο σχεδιασμού, πραγματοποιούνται πρωτότυπα και δοκιμές για τη βελτίωση και τη διαμόρφωση της έννοιας.

Οι λύσεις μπορούν στη συνέχεια να **εφαρμοστούν** σε ένα πραγματικό περιβάλλον, με ένα αυθεντικό κοινό, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και τους πόρους.

Η διαδικασία τελειώνει με μια **αξιολόγηση**, η οποία παρέχει την ευκαιρία να γίνουν αλλαγές, να διαφανεί η αποτελεσματικότητα της λύσης και να εμβαθύνει τις γνώσεις που αποκτήθηκαν.



**ΛΥΣΗ**

## Αξιολόγηση πηγών

Η αξιολόγηση των πηγών των πληροφοριών είναι ένα σημαντικό μέρος της ερευνητικής διαδικασίας. Δεν είναι όλες οι πληροφορίες αξιόπιστες ή αληθείς ή κατάλληλες για το άρθρο ή το έργο σας. Οι πηγές εκτύπωσης και διαδικτύου ποικίλουν σε μεγάλο βαθμό όσον αφορά την **αυθεντία, την ακρίβεια, την αντικειμενικότητα, την επικαιροποίηση και την κάλυψη**. Οι χρήστες θα πρέπει να είναι σε θέση να εκτιμήσουν κριτικά την καταλληλότητα κάθε τύπου πηγής, πριν βασιστούν σε αυτήν.

Αξιολογήστε τις πληροφορίες («Οδηγοί έρευνας: Ενότητα 6: Πηγές αξιολόγησης: Γιατί είναι σημαντικό να αξιολογήσετε τις πηγές;»):

- Για να βρείτε τις πιο **σχετικές** πληροφορίες για το θέμα και την εργασία σας.
- Για να εξασφαλίσετε την **ποιότητα** και την **αξιοπιστία** της έρευνας σας.
- Για να βρείτε **γνώμες εμπειρογνομώνων**, απόψεις και έρευνες για το θέμα σας.



- Για να αφαιρέσετε **αναξιόπιστες, προκατειλημμένες, ξεπερασμένες ή / και εσφαλμένες** πληροφορίες.

ΑΑΟCC (Αυθεντία, Ακρίβεια, Αντικειμενικότητα, Επικαιροποίηση και Κάλυψη)

(«Αξιολόγηση πόρων πληροφοριών», αριθ.)

### Αυθεντία

Ποιος είναι ο συγγραφέας ή ο δημιουργός και ποια είναι τα διαπιστευτήριά τους; Υπάρχουν αναφορές στην εκπαίδευση του συγγραφέα, άλλες δημοσιεύσεις, επαγγελματική σχέση ή εμπειρία;

Φροντίστε να κάνετε διάκριση μεταξύ του συντάκτη των πληροφοριών και, εάν είναι διαφορετικό, του ατόμου που τις δημοσίευσε.

Στην περίπτωση διαδικτυακών εγγράφων από επιτροπές, οργανισμούς, επιχειρήσεις ή κυβερνητικούς φορείς (όχι μεμονωμένα άτομα), θα πρέπει να τεθούν παρόμοιες ερωτήσεις σχετικά με αυτούς τους φορείς. Φροντίστε να προσδιορίσετε εάν οι πληροφορίες που παρέχονται από τα κοινωνικά όργανα είναι αντικειμενικές, αυθεντικές και προσεκτικά μελετημένες ή αν είναι προκατειλημμένες σύμφωνα με τους συγκεκριμένους στόχους αυτών των οργάνων ή τις αιτίες, τις κινήσεις ή τα προγράμματα που υποστηρίζουν.



### **Ακρίβεια**

Η ακρίβεια είναι προφανώς υψίστης σημασίας κατά την έρευνα οποιουδήποτε θέματος που ασχολείται με αληθινά πράγματα και γεγονότα. Τα δεδομένα και οι πληροφορίες πρέπει να βασίζονται σε παρατηρήσεις, μετρήσεις, αναλύσεις, ερμηνείες και συμπεράσματα. Στις τέχνες και τις ανθρωπιστικές επιστήμες, όπου η φαντασία είναι η κύρια δημιουργική δύναμη, η ακρίβεια είναι πάντα σημαντική στην καταγραφή των ονομάτων, των ημερομηνιών και των τόπων από όπου προέρχεται το δημιουργικό έργο, οι

ιδέες και οι απόψεις.

Σε όλες τις περιπτώσεις, όλες οι πληροφορίες πρέπει να είναι επαληθεύσιμες.

- Τα συμπεράσματα βασίζονται σε πραγματικές μελέτες ή δεδομένα που μπορούν να επαληθευτούν από άλλες πηγές;
- Οι μέθοδοι επιστημονικής έρευνας εξηγούνται με αναπαραγωγίμο τρόπο;
- Οι πηγές πληροφοριών αναφέρονται στις συμπερασματικές/τελικές σημειώσεις, βιβλιογραφίες ή λίστες αναφοράς;
- Πόσο αξιόπιστες είναι οι πηγές;



Η συγγραφή υψηλής ποιότητας, όπως σωστή μορφοποίηση, γραμματική, ορθογραφία και σημεία στίξης, μπορεί να βελτιώσει την εμφάνιση της ακρίβειας και να ενισχύσει την εμπιστοσύνη των αναγνωστών στην ακρίβεια και την αξιοπιστία ενός διαδικτυακού εγγράφου. Ωστόσο, είναι εύκολο να δημιουργήσετε έναν ιστότοπο με επαγγελματική εμφάνιση. Αυτό είναι ένα καλό ξεκίνημα, αλλά δεν είναι αρκετές οι αποδείξεις για να συμπεράνουμε ότι οι παρεχόμενες πληροφορίες είναι ακριβείς. Χρησιμοποιήστε, επίσης, άλλα κριτήρια.

### **Αντικειμενικότητα**

Οι συγγραφείς έχουν συχνά τη δική τους ατζέντα, όπως η πώληση προϊόντων ή επηρεάζουν τη νομοθεσία. Πιθανό, δεν υπάρχει απόλυτη αντικειμενικότητα για την οποία όλοι να συμφωνούν. Όταν χρησιμοποιείτε μια πηγή πληροφοριών, πρέπει να αποφασίσετε εάν οι πληροφορίες είναι αρκετά αντικειμενικές για τον σκοπό σας ή αν είναι προκατειλημμένες. Φυσικά, μια πολύ προκατειλημμένη παρουσίαση μπορεί, επίσης, να συμπεριληφθεί στην έρευνα εάν αυτή η προκατάληψη περιγράφεται και συγκρίνεται με άλλες απόψεις ή ερμηνείες.

- Η πηγή σχετίζεται με διαφήμιση ή συγκέντρωση χρημάτων; Αυτή η οικονομική υποστήριξη μπορεί να στρεβλώσει το πεδίο της έκδοσης.
- Προσφέρει ο συγγραφέας περισσότερες από μία προοπτικές;
- Η γραφή χρησιμοποιεί προσβλητική ή προκατειλημμένη γλώσσα;



### Επικαιροποίηση

Αναρωτηθείτε εάν η επικαιρότητα των πληροφοριών επηρεάζει ή όχι τη χρησιμότητά τους.

Η ημερομηνία του υλικού πρέπει να αναφέρεται σε κάποιο βαθμό, όπως στην κατάσταση «τελευταίας ενημέρωσης» στο τέλος πολλών εγγράφων ιστού. Λάβετε υπόψη ότι η τελευταία ημερομηνία ενημέρωσης του ιστότοπου ενδέχεται να διαφέρει από την ημερομηνία περιεχομένου. Αυτό μπορεί να σημαίνει έλεγχο τριών ημερομηνιών, την ημερομηνία της τελευταίας ενημέρωσης ή δημοσίευσης της σελίδας

στον Ιστό, την ημερομηνία δημοσίευσης και την ημερομηνία των ερευνών ή των στατιστικών που χρησιμοποιήθηκαν.

### Κάλυψη ή Επάρκεια

Αποφασίστε εάν η πηγή πληροφοριών καλύπτει επαρκώς το θέμα. Τα έγγραφα ενδέχεται να καλύπτουν μόνο μέρος του θέματος και να χρειαστείτε περισσότερους πόρους για να τα κατανοήσετε καλύτερα.

Σκεφτείτε πώς να συγκρίνετε την κάλυψη μιας πηγής με την κάλυψη άλλων πηγών.

Αναζητήστε μια δήλωση που περιγράφει τον σκοπό ή την κάλυψη της πηγής και καθορίστε εάν οι πληροφορίες είναι αρκετά πλήρεις για να καλύψουν τις ανάγκες σας.

Η πηγή πληροφοριών αφήνει αναπάντητες τις ερωτήσεις (ζητήστε να ελέγξουν: ποιος, τι, πότε, πού, γιατί και πώς);



## Αναστοχασμός και μεταφορά

Αυτή η ενότητα αναπτύχθηκε ως τρόπος για να κατανοήσετε καλύτερα τη δημιουργική και κριτική σκέψη και πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην πραγματική ζωή για να βελτιώσουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και να αξιολογήσουν ανάλογα τις πηγές.

Οι περισσότεροι άνθρωποι που εμπλέκονται στη μάθηση και την ανάπτυξη γνωρίζουν ότι ο προβληματισμός και η ανατροφοδότηση είναι βασικά συστατικά της μάθησης των ενηλίκων. Για να βεβαιωθείτε ότι έχετε αποκτήσει τις γνώσεις που κοινοποιήθηκαν στις προηγούμενες ενότητες, αφιερώστε λίγο χρόνο για να προβληματιστείτε. Για αυτό πάρτε ένα χαρτί και σχεδιάστε έναν πίνακα όπως ο παρακάτω. Εάν δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χαρτί και στυλό, χρησιμοποιήστε τον υπολογιστή ή το τηλέφωνό σας.

| Τι έχω μάθει | Τι θέλω να ξέρω |
|--------------|-----------------|
|              |                 |

# Αξιολόγηση

## Αξιολόγηση 1

### Δηλώσεις

Ο σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητές τους στην κριτική σκέψη. Σκεπτόμενος κριτικά σημαίνει χρησιμοποίηση αναλυτικών δεξιοτήτων, προβολή των πραγμάτων με ευρύτερη προοπτική και εξέταση όλων των πιθανών επιλογών. Οι κριτικοί στοχαστές γνωρίζουν να ΜΗΝ παίρνουν τα πράγματα στην επιφανειακή τους αξία. Συνειδητοποιούν ότι υπάρχει διαφορά μεταξύ εμφάνισης και πραγματικότητας και μπορούν εύκολα να εντοπίσουν αυτές τις διαφορές.

|  |   |
|--|---|
| <b>ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ<br/>ΔΗΛΩΣΕΙΣ</b>            | Υπάρχουν πολλά είδη υπολογιστών.<br>Ο καφές είναι μια από τις σημαντικότερες εξαγωγές του Πουέρτο Ρίκο.<br>Τα αρχεία της βιβλιοθήκης δείχνουν ότι, περισσότερα βιβλία μη μυθοπλασίας έχουν δανειστεί φέτος από το προηγούμενο έτος.<br>Μια κακή περίπτωση ιλαρά, θα μπορούσε να προκαλέσει τύφλωση.<br>Η μητέρα μου τρελαίνεται αν φοράω βρώμικες κάλτσες για μια εβδομάδα.<br>Οι μαθητές που διακόπτουν την τάξη, συνήθως, καλούνται στο γραφείο.<br>Το ποδόσφαιρο είναι ένα δημοφιλές άθλημα στην Αμερική.<br>Η μητέρα μου, μου είπε ότι το υπνοδωμάτιό μου είναι χάος.<br>Η Μαρία είναι Μεξικανή Αμερικανίδα.<br>Ξόδεψα 100 \$ σήμερα. " |
| <b>ΔΗΛΩΣΕΙΣ<br/>ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ<br/>ΟΠΤΙΚΗΣ</b> | Προτιμώ να χρησιμοποιώ έναν υπολογιστή apple.<br>Μου αρέσουν τα σοκολατάκια αλλά μισώ το κέικ σοκολάτας.<br>Ο αγαπημένος μου συγγραφέας είναι ο Τζον Σμιθ.<br>Μην φτερνίζεσαι πάνω μου – απεχθάνομαι το κρυολόγημα.<br>Θα ήθελα να είμαι χωρίς παπούτσια όλο το καλοκαίρι.<br>Θα ήθελα να διακόψω την τάξη των Μαθηματικών.<br>Μου αρέσει να παίζω ντόμινο.<br>Μου αρέσει η ραπ μουσική.<br>Μου αρέσουν τα ιταλικά πιάτα.<br>Όσον με αφορά, 4,00 \$ την ώρα είναι χαμηλός μισθός.   |



|                        |   |
|------------------------|---|
| <b>ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ ΑΞΙΑΣ</b> | <p>Οι υπολογιστές πρέπει να είναι κατασκευασμένοι για να διαρκούν.</p> <p>Τα άτομα με κακό γούστο, πρέπει να λάβουν συμβουλές για τη μόδα.</p> <p>Δεν πρέπει να πιστεύετε ό,τι διαβάζετε.</p> <p>Όλα τα παιδιά πρέπει να εμβολιαστούν κατά των σοβαρών ασθενειών.</p> <p>Beto είναι ο καλύτερος δάσκαλος κολύμβησης στην πισίνα.</p> <p>Είναι σημαντικό να πηγαίνετε, τακτικά, στην εκκλησία.</p> <p>Είναι καλύτερα να συμμετέχετε σε ένα παιχνίδι, από το να παρακολουθείτε.</p> <p>Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν καλές συνήθειες εργασίας.</p> <p>Είναι λάθος να κατηγορείτε ένα άτομο χωρίς να υπάρχει καλή αιτία.</p> <p>Είναι λάθος να ξοδεύετε περισσότερα χρήματα από όσα κερδίζετε.</p> |
|------------------------|---|

### Σενάριο

*Χώρος:* Η τραπεζαρία Girard κατά το δείπνο.

*Χαρακτήρες:* Elena Martinez, 18 ετών, και Martin, ο 12χρονος αδερφός της.

ELENA: Φάε το δείπνο σου. Σπαταλάς το φαγητό. Σκέφτου όλα τα πεινασμένα παιδιά, σε άλλες χώρες.

MARTIN: Αλλά δεν πεινάω και δεν σπαταλάω φαγητό. Άκουσε με, θα μπορούσα να τρέφομαι καλά και υγιεινά με μόνο το μισό φαγητό που παίρνω.

ELENA: Απόδειξε το. Συνέχισε - δείξε μου στατιστικά στοιχεία για τα παιδιά που μεγαλώνουν.

MARTIN: ΟΚ, αλλά το διάβασα σε ένα περιοδικό στο σχολείο. Δεν έχουμε βιβλία για τη διατροφή στο σπίτι.

ELENA: Φάε λοιπόν το δείπνο σου. Η μαμά ξέρει καλύτερα.

MARTIN: Όχι, αυτό δεν το γνωρίζει. Είπες ότι σπαταλάω φαγητό. Λέω ότι, η μαμά το σπαταλάει δίνοντάς μου περισσότερο από όσο χρειάζομαι. Δεν χρειάζομαι τόσο πολύ - ειδικά το καλοκαίρι, όταν ξαπλώνω και δεν χρησιμοποιώ πολλή ενέργεια.

ELENA: Εάν δεν μπορείς να αποδείξεις τι λες, σταμάτησε να μιλάς και άρχισε να τρως.

### Σημεία για συζήτηση

*Τι είδους επιχειρήματα έχουν η Έλενα και ο Μάρτιν;*

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Επιχειρήματα για τα γεγονότα - πόση τροφή χρειάζονται τα παιδιά για να παραμείνουν υγιή.

*Παρόλο που υποστηρίζουν γεγονότα, καθένας από αυτούς είχε εκφράσει μια άποψη. Ποιες είναι οι απόψεις;*

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η Έλενα λέει ότι ο Μάρτιν σπαταλά καλό φαγητό και ότι η μητέρα του γνωρίζει καλύτερα. Ο Μάρτιν λέει ότι δεν σπαταλά φαγητό, είναι η μητέρα του που σπαταλά φαγητό.

Τι θα συμβεί αν ο Μάρτιν επισημάνει γεγονότα για να αποδείξει ότι τα παιδιά που αναπτύσσονται χρειάζονται λιγότερο φαγητό από ό,τι του ζητείται να φάει; Αυτά τα γεγονότα αποδεικνύουν ότι η γνώμη του Martin είναι σωστή; Γιατί οι απόψεις δεν μπορούν ποτέ να αποδειχθούν αληθείς ή ψευδείς;

Η Έλενα και ο Μάρτιν δεν μπόρεσαν να τεκμηριώσουν το πραγματικό τους επιχείρημα επειδή τα γεγονότα ήταν σε βιβλία και περιοδικά που ήταν στο σχολείο. Μπορείτε να σκεφτείτε άλλα είδη πραγματικών επιχειρημάτων που θα ήταν δύσκολο να τεκμηριωθούν;

**ΑΠΑΝΤΗΣΗ:** Όταν διαφορετικά βιβλία ή άλλες πηγές δηλώνουν αντιφατικά γεγονότα ή όταν ένα γεγονός δεν έχει ακόμη τεκμηριωθεί και πρέπει να ελεγχθεί, για παράδειγμα: Μπορώ να κολυμπήσω γρηγορότερα από ό,τι μπορείτε.

**ΛΥΣΗ**

## Αξιολόγηση 2

### Καταιγισμός ιδεών

Επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα προβλήματα για ένα μάθημα με καταιγισμό ιδεών. Δημιουργήστε τουλάχιστον 35 ιδέες για επίλυση του προβλήματος. Στη συνέχεια, ξεχωρίστε από αυτή τη λίστα, τουλάχιστον, τρεις πρακτικές, αποτελεσματικές ιδέες.

1. Ένα νέο σνακ φαγητού
2. Πώς να διατηρήσετε τα παιδιά ήσυχα σε ένα σχολικό λεωφορείο
3. Πώς να προσελκύσετε περισσότερους τουρίστες στις Ηνωμένες Πολιτείες
4. Πώς συμβατά άτομα μπορούν να συναντηθούν μεταξύ τους για ρομαντικό σκοπό
5. Πώς να μειώσετε το κόστος του νοσοκομείου
6. Πώς να μειώσετε τη συμφόρηση και τις καθυστερήσεις στο αεροδρόμιο
7. Ένα όνομα για ένα νέο απορρυπαντικό πλυντηρίου
8. Πώς να διατηρείτε τα κλειδιά του αυτοκινήτου σας ασφαλή στην παραλία
9. Ένα νέο παιχνίδι
10. Ένα νέο ηλεκτρονικό καταναλωτικό προϊόν

## Αξιολόγηση 3

### Τι εάν

Ένα σημαντικό εμπόδιο για τη δημιουργικότητα για πολλούς από εμάς, είναι η έντονη αντίληψη του μυαλού για την πραγματικότητα. Αυτός ο παράγοντας που μας κρατά υγιείς, μας κρατά, επίσης, από το να σκεφτόμαστε πέρα από αυτό που ξέρουμε ότι είναι αληθινό. Το Τι και αν είναι ένα εργαλείο για την απελευθέρωση του νου, για να μας ελευθερώσει από το να μπλοκαριστούμε από την πραγματικότητα.

Στην απλούστερη μορφή του, το "τι εάν" περιλαμβάνει την περιγραφή μιας φανταστικής δράσης ή λύσης και στη συνέχεια την εξέταση των πιθανών σχετικών γεγονότων ή συνεπειών. Αντί να πούμε γρήγορα, "Αυτό ακούγεται χαζό" ή "Αυτό δεν θα λειτουργούσε ποτέ" και να αφήσουμε την κριτική μας ασαφή, εντοπίζουμε, ακριβώς, τις συγκεκριμένες επιπτώσεις ή συνέπειες του πρόσφατα φανταστικού γεγονότος.

Όπως είπα, πολύ συχνά, σταματάμε να σκεφτόμαστε εντελώς, όταν κάτι αντίθετο με το γεγονός έρχεται στο μυαλό μας ή αλλιώς το σκεφτόμαστε με τον πιο παράλογο και πρακτικό τρόπο. Όταν ρωτάμε, "Τι γίνεται αν ο ουρανός ήταν πράσινος;" Η απάντηση που έχουμε, συνήθως, είτε από άλλους είτε από εμάς, είναι, "Λοιπόν, ο ουρανός δεν είναι πράσινος, οπότε γιατί να το σκεφτείτε;" Αλλά, το να σκεφτόμαστε είναι καλή πρακτική στη λογική σκέψη.

Ωστόσο, με πιο πρακτικούς όρους, το να σκεφτόμαστε τι δεν υπάρχει, είναι ο μόνος τρόπος που έχουμε, τελικά, να το κάνουμε να υπάρξει. Με άλλα λόγια, το πρώτο βήμα για την εφαρμογή ενός νέου πραγματικού είναι να το φανταστεί κανείς.

Παρατηρήστε όταν αναφέρετε ένα "τι εάν" στους φίλους σας, η αντίδρασή τους πιθανότατα θα είναι να γελάσουν και να αλλάξουν το θέμα, ή να γελάσουν και να προτείνουν μια αστεία συνέπεια. Με λίγη προσπάθεια θα εντοπίσουμε ενδεχομένως

τις πιθανές συνέπειες, για να περιγράψουμε ένα πλήρες σύνολο σχετικών αντιδράσεων. Αν δεν το κάνουμε αυτό, κινδυνεύουμε να χάσουμε πολλές νέες ιδέες.

Επιλέξτε μία από τις παρακάτω ερωτήσεις και, στη συνέχεια, εντοπίστε τις λογικές συνέπειες που θα ακολουθήσουν. Να σκεφτείτε τόσο τις καλές όσο και τις κακές (και ίσως αδιάφορες) συνέπειες. Καταγράψτε ή περιγράψτε (σε μία ή δύο προτάσεις) τουλάχιστον δέκα συνέπειες.

Τι εάν ο καθένας μπορούσε να παρουσιαζόταν ως γιατρός;

Τι εάν κάθε σπίτι μπορούσε να λειτουργεί την τηλεόραση μόνο μία ώρα την ημέρα;

Τι εάν ένας πολίτης μπορούσε να υπηρετήσει μόνο ένα τρίμηνο, σε ένα γραφείο, κατά τη διάρκεια της ζωής του;

Τι εάν η βενζίνη μεγάλωνε στα δέντρα και ήταν ανανεώσιμος πόρος;

Τι εάν οι εξετάσεις και οι βαθμοί καταργούνταν στο κολέγιο;

Τι εάν τα κατοικίδια ζώα μας μπορούσαν να μιλήσουν;

Τι εάν δεν χρειαζόταν ποτέ να κοιμηθούμε;

Τι εάν μπορούσαμε να διαβάσουμε το μυαλό των άλλων (και να μπορούσαν να διαβάσουν το δικό μας);

Τι εάν όλοι οι γάμοι ακυρώνονταν αυτόματα από το κράτος κάθε τρία χρόνια;

Τι εάν όλοι έμοιαζαν σχεδόν ακριβώς το ίδιο;

Τι θα συμβεί αν δεν υπήρχαν ρολόγια και ρολόγια και το φως της ημέρας διήρκεσε έξι μήνες;



## Βιβλιογραφία

Amabile, T., Harvard Business School, & Harvard Business School. (2011). *Componential Theory of Creativity*. Amsterdam, Netherlands: Reed Business Education.

Barney, M., Jr. (2019, October 15). What is Challenge Based Learning? - Michael Barney Jr. Retrieved from <https://medium.com/@michaelbarneyjr/challenge-diary-0-challenge-based-learning-c4b369abf6b5>

Cambridge Dictionary. (2020a, April 22). creativity definition: 1. the ability to produce or use original and unusual ideas: 2. the ability to produce or use.... Learn more. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>

Cambridge Dictionary. (2020b, April 22). critical thinking definition: 1. the process of thinking carefully about a subject or idea, without allowing feelings or opinions.... Learn more. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/critical-thinking>

Challenge Based Learning Welcome - Take Action. Make a Difference. (2020, April 3). Retrieved from <https://www.challengebasedlearning.org>

Evaluating Information Resources. (n.d.). Retrieved 26 April 2020, from <https://library.uaf.edu/lis101-evaluation>

Gardiner, H. (2013, July 16). 8 Creative Thinking Techniques and The Tools To Use. Retrieved from <https://www.koozai.com/blog/content-marketing-seo/eight-awesome-creative-thinking-techniques-plus-tools/>

H. (2019, August 29). The Ultimate List of Visual Creative Thinking Techniques for Your Next Great Idea. Retrieved from <https://creately.com/blog/diagrams/creative-thinking-techniques/>

Harris, R. (1998, July 1). Introduction to Creative Thinking. Retrieved 29 April 2020, from <https://virtualsalt.com/crebook1.htm>

Library. (n.d.). Critical thinking. Retrieved 26 April 2020, from [https://library.leeds.ac.uk/info/1401/academic\\_skills/105/critical\\_thinking/2](https://library.leeds.ac.uk/info/1401/academic_skills/105/critical_thinking/2)

Oxford Creativity. (n.d.). What is TRIZ? Retrieved 29 April 2020, from <https://www.triz.co.uk/what-is-triz>

Research Guides: Module 6: Evaluating Sources: Why Is It Important To Evaluate Sources? (n.d.). Retrieved 26 April 2020, from <https://umb.libguides.com/module>

**GO**

**LUOVA**

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



## ΕΝΟΤΗΤΑ 2

### Εισαγωγή και στόχοι

Η εκπαίδευση, σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα, μπορεί να επωφεληθεί από τις τεχνολογικές καινοτομίες που έχουν φέρει σημαντικές ευκαιρίες στον εκπαιδευτικό τομέα. Συγκεκριμένα, η χρήση διαδικτυακού λογισμικού και εργαλείων για τον σχεδιασμό ψηφιακού μαθησιακού υλικού έχει τη δυνατότητα να προσεγγίσει τις νεότερες γενιές αξιοποιώντας την ενασχόλησή τους με την τεχνολογία.

Μία από τις πιο δημοφιλείς δραστηριότητες των νέων στην ψηφιακή εποχή είναι το ψηφιακό παιχνίδι που χαρακτηριστικά έχει υιοθετηθεί σε τομείς πέρα από την ψυχαγωγία. Μια αναδυόμενη στρατηγική που κερδίζει έδαφος σε αυτόν τον τομέα είναι η Παιχνιδοποίηση. Από εκπαιδευτική άποψη, η Παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι αποτελεσματική, όταν χρησιμοποιείται για να ενθαρρύνει τους μαθητές να προχωρήσουν μέσω του περιεχομένου, να παρακινήσουν τη δράση, να επηρεάσουν τη συμπεριφορά και να οδηγήσουν στην καινοτομία.

Αυτή η Ενότητα έχει ως στόχο να υποστηρίξει τους νέους εργαζομένους πρώτης γραμμής για να εκμεταλλευτούν το δυναμικό των μαθησιακών περιβαλλόντων που βασίζονται στο παιχνίδι, για να δημιουργήσουν δεξιότητες υψηλής αξίας εντός των στόχων της ομάδας τους. Αναλυτικά, η Ενότητα θα παρέχει πληροφορίες σχετικά με τις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης που μπορούν να υποστηριχθούν από τη μεθοδολογία της ψηφιακής αίθουσας απόδρασης. Επιπλέον, στο τέλος της ενότητας, οι νέοι εργαζόμενοι μπορούν να βρουν μια πλούσια ομάδα πηγών για την εφαρμογή της μεθοδολογίας ψηφιακού χώρου απόδρασης, σε τυπικές και μη τυπικές εκπαιδευτικές ρυθμίσεις.

Ειδικότερα, μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι ενήλικες εκπαιδευτικοί θα είναι σε θέση να:

- Περιγράφουν τα οφέλη της Παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση.
- Καταγράφουν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και περιγράφουν τη χρήση τους.
- Προσδιορίζουν τα χαρακτηριστικά της μάθησης με βάση το παιχνίδι.
- Εφαρμόζουν μαθησιακές θεωρίες στην ανάπτυξη ψηφιακών δωματίων απόδρασης.
- Εφαρμόζουν τις αρχές της Παιχνιδοποίησης στην ανάπτυξη ψηφιακών δωματίων απόδρασης.
- Χρησιμοποιούν τη μεθοδολογία των ψηφιακών δωματίων απόδρασης για να υποστηρίξουν μη τυπικές και άτυπες ευκαιρίες εκπαίδευσης για τους νέους.



## 1. Μη επίσημη και άτυπη εκπαίδευση

Σύμφωνα με το Συμβούλιο της Ευρώπης, η μη επίσημη εκπαίδευση «αναφέρεται σε προγραμματισμένα, δομημένα προγράμματα και διαδικασίες προσωπικής και κοινωνικής εκπαίδευσης για νέους, που έχουν σχεδιαστεί για να βελτιώσουν ένα φάσμα δεξιοτήτων και ικανοτήτων, εκτός του επίσημου εκπαιδευτικού συστήματος». Συγκεκριμένα, εκπαιδευτικά προγράμματα που έχουν σχεδιαστεί για μη τυπική εκπαίδευση περιλαμβάνουν οποιαδήποτε οργανωμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα, η οποία λαμβάνει χώρα, είτε μεμονωμένα είτε ως μέρος μιας ευρύτερης δραστηριότητας, με στόχο την επίτευξη συγκεκριμένων εκπαιδευτικών στόχων σε ένα συγκεκριμένο κοινό-στόχο. Για παράδειγμα, προγράμματα μη τυπικής εκπαίδευσης μπορούν να πραγματοποιηθούν σε περιοχές όπου συναντώνται νέοι, όπως οργανώσεις νέων, αθλητικά σωματεία, ομάδες χόμπι και ενδιαφερόντων, κοινωνικές και πολιτιστικές εκδηλώσεις. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι, τα επιτεύγματα της μη επίσημης εκπαίδευσης είναι συνήθως δύσκολο να πιστοποιηθούν.

Σύμφωνα με το Συμβούλιο της Ευρώπης, η μη επίσημη εκπαίδευση πρέπει, επίσης, να είναι:

- εθελοντική
- προσβάσιμη σε όλους
- μια οργανωμένη διαδικασία με εκπαιδευτικούς στόχους
- συμμετοχική
- με γνώμονα τον μαθητή
- σχετική με την εκμάθηση δεξιοτήτων ζωής και την προετοιμασία για ενεργό πολιτότητα
- βασισμένη στη συμμετοχή τόσο της ατομικής όσο και της ομαδικής μάθησης με μια συλλογική προσέγγιση
- ολιστική και προσανατολισμένη στη διαδικασία
- με βάση την εμπειρία και τη δράση
- οργανωμένη με βάση τις ανάγκες των συμμετεχόντων

Από την άλλη πλευρά, η άτυπη εκπαίδευση θεωρείται μια διαδικασία δια βίου μάθησης κατά την οποία οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσα από διάφορες εμπειρίες ζωής. Τέτοιες εμπειρίες μπορεί να σχετίζονται με εκπαιδευτικές επιρροές και πόρους που ένα άτομο συναντά στο δικό του περιβάλλον ή / και με καθημερινές εμπειρίες που αποκτώνται μέσω αλληλεπιδράσεων με ανθρώπους και αντικείμενα. Ένας τέτοιος τύπος μάθησης είναι συχνά μη προγραμματισμένος και μη δομημένος και μπορεί να οδηγήσει στην ανάπτυξη των στάσεων, των αξιών, των δεξιοτήτων και των γνώσεων κάποιου. Η άτυπη μάθηση είναι απαλλαγμένη από κανονισμούς και περιορισμούς και ως εκ τούτου μπορεί να πραγματοποιηθεί οπουδήποτε, π.χ. κατά τη διάρκεια οικογενειακών συγκεντρώσεων, στην αγορά, στη βιβλιοθήκη, σε διάφορες κοινωνικές εκδηλώσεις, στην εργασία και μέσω παιχνιδιών, ανάγνωσης και αθλητικών δραστηριοτήτων.

Στις σημερινές κοινωνίες, λόγω της ταχείας παραγωγής νέων υπηρεσιών και εργαλείων, ο κίνδυνος η γνώση να είναι ξεπερασμένη, είναι πιο πιθανός από ποτέ.

Από αυτήν την άποψη, τόσο η μη τυπική όσο και η άτυπη μάθηση φέρνουν αξία και σημασία σε άτομα που επιθυμούν να παραμείνουν στην πρώτη γραμμή της τεχνολογικής αλλαγής. Επιπλέον, οι τεχνολογικές καινοτομίες έχουν φέρει σημαντικές ευκαιρίες στον τομέα της εκπαίδευσης, οι οποίες μπορούν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτές να αυξήσουν τα κίνητρα και τη συμμετοχή και στους δύο τύπους μάθησης. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η Παιχνιδοποίηση, η οποία σύμφωνα με τους Tang και Han-neghan (2015) προσφέρει «μια βιώσιμη εναλλακτική λύση έναντι των υπαρχουσών τεχνολογιών μάθησης με υπολογιστή, που μπορεί να βοηθήσει στο να πείσει και να ενθαρρύνει τους ψηφιακούς χρήστες να αποκτήσουν γνώση» (σελ. 581).

Η μεθοδολογία του ψηφιακού δωματίου απόδρασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να φέρει τους νέους κοντά τόσο σε μη επίσημες όσο και σε άτυπες ρυθμίσεις. Συγκεκριμένα, σε μη επίσημα περιβάλλοντα, η μεθοδολογία μπορεί να εφαρμοστεί στην ανάπτυξη δραστηριοτήτων που μπορούν να συμπληρώνουν τα ήδη υπάρχοντα προγράμματα. Τέτοιες δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν, για παράδειγμα, ως δραστηριότητες για σπάσιμο πάγου ή δραστηριότητες που υποστηρίζουν την εφαρμογή γνώσεων και την αξιολόγηση της μάθησης. Επιπρόσθετα, η μεθοδολογία του ψηφιακού δωματίου απόδρασης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει την ανάπτυξη προγραμμάτων. Τέτοια προγράμματα μπορούν να δομηθούν για να υποστηρίξουν την ατομική και ομαδική μάθηση.

Από την άλλη πλευρά, όταν έχουν σχεδιαστεί για να υποστηρίξουν την άτυπη μάθηση, οι ψηφιακοί χώροι απόδρασης θα πρέπει να προσφέρουν στους νέους ορισμένες επιλογές για να ξεκινήσουν τη μάθηση με δική τους πρωτοβουλία. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιούν κινητές τεχνολογίες και διαδικτυακούς χώρους στους οποίους οι νέοι μαθητές είναι συνηθισμένοι, π.χ. μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για να μοιραστούν μια σειρά από ενδιαφέρουσες πηγές. Οι εκπαιδευτικοί, μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά δωμάτια απόδρασης που υποστηρίζουν δραστηριότητες προβληματισμού, που παροτρύνουν τους μαθητές να κάνουν ερωτήσεις, να κάνουν έρευνα για ένα θέμα ή / και να επικοινωνήσουν τις σκέψεις και τις απόψεις τους μέσω της χρήσης ενός διαδικτυακού φόρουμ ή μιας αίθουσας συνομιλίας. Τέλος, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά δωμάτια απόδρασης για ειδικές περιστάσεις, όπως διαγωνισμοί νέων, εκπαιδευτικά σεμινάρια, συνεδρίες “χαρούμενης ώρας” κ.λπ. Για να είναι επιτυχημένη η άτυπη μάθηση, οι εκπαιδευτικοί πρέπει πρώτα και κύρια να λάβουν υπόψη το προφίλ των μαθητών τους, τις μαθησιακές τους ανάγκες και τα ενδιαφέροντα.



**Δραστηριότητα προβληματισμού:**

**Ποια θέματα μπορούν να παρακινήσουν τους νέους περισσότερο για να ξεκινήσουν τη μάθηση με δική τους πρωτοβουλία;**

## 2. Παιχνιδοποίηση: οφέλη και χαρακτηριστικά

Η υιοθέτηση νέων τεχνολογιών από τις νεότερες γενιές άλλαξε σημαντικά τους τρόπους εργασίας, επικοινωνίας, κοινωνικοποίησης και παιχνιδιού. Ταυτόχρονα, αυτή η προσήλωση στην τεχνολογία έχει, επίσης, επηρεάσει τον τρόπο μάθησης των

νεότερων γενεών. Προκειμένου να προσελκύσουν και να διατηρήσουν διαφορετικές ομάδες μαθητών, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αγκαλιάσουν τους ψηφιακούς πολιτισμούς των εκπαιδευομένων και να αντιμετωπίσουν τις πρόσθετες προκλήσεις στην παροχή υψηλής ποιότητας εκπαίδευσης (Tang, Hanneghan & Rhalibi, 2009).

Μία από τις πιο δημοφιλείς δραστηριότητες των νέων στην ψηφιακή εποχή είναι το ψηφιακό παιχνίδι. Ενώ το παράδειγμα της υιοθέτησης παιχνιδιών σε κάποια μορφή μπορεί να εντοπιστεί στους πρώτους πολιτισμούς που υπήρχαν εκατοντάδες χιλιάδες χρόνια πριν (Clarke et al., 2016), σύμφωνα με τον Prensky (2001), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι το πιο συναρπαστικό χόμπι στην ιστορία της ανθρωπότητας. Επιπλέον, προτείνει ότι μια τέτοια δέσμευση είναι αποτέλεσμα του συνδυασμού δώδεκα στοιχείων:

1. Τα παιχνίδια είναι μια μορφή διασκέδασης, που μας δίνει απόλαυση και απόλαυση.
2. Τα παιχνίδια είναι μια μορφή παιχνιδιού, που μας δίνει έντονη και παθιασμένη συμμετοχή.
3. Τα παιχνίδια έχουν κανόνες, που μας δίνουν δομή.
4. Τα παιχνίδια έχουν στόχους, που μας δίνουν κίνητρα.
5. Τα παιχνίδια είναι διαδραστικά, που μας κάνει να πράττουμε.
6. Τα παιχνίδια είναι προσαρμοστικά, που μας δίνει ροή.
7. Τα παιχνίδια έχουν αποτελέσματα και σχόλια, που μας δίνουν μάθηση.
8. Τα παιχνίδια περιέχουν κατάσταση νίκης, που μας δίνει ικανοποίηση του εγώ.
9. Τα παιχνίδια έχουν σύγκρουση / ανταγωνισμό / πρόκληση / αντιπολίτευση, που μας δίνει αδρεναλίνη.
10. Τα παιχνίδια έχουν επίλυση προβλημάτων, που πυροδοτεί τη δημιουργικότητα.
11. Τα παιχνίδια έχουν αλληλεπίδραση, που μας δίνει κοινωνικές ομάδες.
12. Τα παιχνίδια έχουν αναπαράσταση και ιστορία, που μας δίνουν συναίσθημα.

Τα τελευταία χρόνια, το ψηφιακό παιχνίδι έχει υιοθετηθεί σε τομείς πέρα από την ψυχαγωγία. Μια αναδυόμενη στρατηγική που κερδίζει έδαφος σε αυτόν τον τομέα είναι η Παιχνιδοποίηση (Seaborn & Fels, 2015). Συγκεκριμένα, η Παιχνιδοποίηση έχει γίνει ένα δημοφιλές θέμα σε διαφορετικά περιβάλλοντα, από ακαδημαϊκά έως διευθυντικά και επιχειρηματικά περιβάλλοντα (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Οι Zichermann και Cunningham (2011) προσφέρουν μια σειρά παραδειγμάτων σχετικά με το πώς οι εταιρείες χρησιμοποιούν τις αρχές της Παιχνιδοποίησης για να επιτύχουν τους στόχους τους, από κάρτες επιβράβευσης έως ανταμοιβές και χρηματικά έπαθλα που μπορούν να εξαργηθούν από τους πελάτες.

Ο όρος Παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην εφαρμογή τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού (Deterding et al. 2011). Αναφέρεται, επίσης, στη διαδικασία χρήσης στοιχείων παιχνιδιών, όπως πόντων, κονκάρδων και προκλήσεων για να «ενθαρρύνει τους μαθητές να αλληλεπιδράσουν με το περιεχόμενο και να προχωρήσουν προς έναν στόχο» (Karr, 2012, σελ. 56). Από εκπαιδευτικής απόψεως, η Παιχνιδοποίηση μπορεί να είναι αποτελεσματική όταν χρησιμοποιείται για να ενθαρρύνει τους μαθητές να προοδεύσουν μέσω του περιεχομένου, να παρακινήσουν τη δράση, να επηρεάσουν τη συμπεριφορά και να προωθήσουν την καινοτομία (Karr, 2012).

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας σχεδιασμού, τα στοιχεία της Παιχνιδοποίησης

μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διαφορετικούς τρόπους. Σύμφωνα με τον Karp (2012), οι εκπαιδευτές μπορούν να “παιχνιδοποιήσουν” είτε το περιεχόμενο είτε τη δομή για να το κάνουν περισσότερο «σαν παιχνίδι». Παραδείγματα στοιχείων Παιχνιδοποίησης που μπορούν να μεταμορφώσουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τη δημιουργία μιας ιστορίας και χαρακτήρων και την ενσωμάτωση στοιχείων πολυμέσων, όπως μουσική, ήχοι γραφικών στο παιχνίδι. Από την άλλη πλευρά, η δομική Παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην εφαρμογή στοιχείων παιχνιδιού για να καθοδηγήσει τους μαθητές μέσω του περιεχομένου, χωρίς να το αλλάξει (Boskic & Hu, 2015).

### Η τεχνική του παιχνιδιού



Ο όρος του παιχνιδιού “μηχανική/τεχνική” περιγράφει τα συγκεκριμένα συστατικά του παιχνιδιού που αποτελούνται από μια σειρά εργαλείων που στοχεύουν να προκαλέσουν μια ουσιαστική απάντηση από τους παίκτες (Matallai, Hanner, & Zarnekow, 2015). Μερικές κοινές τεχνικές των παιχνιδιών περιλαμβάνουν τους πόντους, τους βαθμολογικούς πίνακες και τα επίπεδα (Zichermann &

Cunningham, 2011). Τα στοιχεία περιγράφονται λεπτομερώς παρακάτω.

#### Πόντοι

Οι πόντοι χρησιμοποιούνται ως σύστημα ανταμοιβής. Απονέμονται στους παίκτες για την επιτυχή ολοκλήρωση των εργασιών εντός του παιχνιδιού. Τα συστήματα πόντων μπορούν να μοιραστούν μεταξύ παικτών, αλλά αυτό δεν είναι υποχρεωτικό. Η σημασία τους έγκειται στο γεγονός ότι παρέχουν πολύτιμα σχόλια στον σχεδιαστή παιχνιδιών σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες αλληλεπιδρούν με το παιχνίδι (Zichermann & Cunningham, 2011).

#### Πίνακες ηγετών

Τα διοικητικά συμβούλια σχετίζονται με την κοινωνική πτυχή του παιχνιδιού καθώς προσφέρουν στους παίκτες την ευκαιρία να συγκριθούν με άλλους παίκτες σε μια συγκεκριμένη λίστα. Η χρήση πινάκων ηγετών είναι παντού παρούσα, καθώς ένα πολύ χαμηλό σκορ μπορεί να αποθαρρύνει έναν παίκτη και να εγκαταλείψει τους συγκεκριμένους στόχους. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός τους θεωρείται πολύ λεπτή εργασία.

#### Επίπεδα

Τα επίπεδα δείχνουν πρόοδο. Συγκεκριμένα, δείχνουν πώς έχει προχωρήσει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού από τα πιο απλά επίπεδα στα πιο προοδευτικά. Μερικά παραδείγματα τέτοιων τεχνικών είναι οι γραμμές προόδου και τα σήματα. Τα επίπεδα δεν χρειάζεται να εξελίσσονται γραμμικά, και ο σχεδιαστής θα μπορούσε συχνά να αντικαταστήσει τη χρήση τους ενσωματώνοντας ένα σύστημα σήματος.

### Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού

Η δημιουργία πρωτότυπων εκπαιδευτικών



προγραμμάτων μπορεί να δημιουργήσει νέες ευκαιρίες για την προώθηση και υποστήριξη διαδικασιών ή στόχων, όπως εξατομικευμένη μάθηση και ενεργή συμμετοχή. Τα σωστά σχεδιασμένα παιχνίδια με τη βοήθεια διαδικτυακών προγραμμάτων μπορούν να βελτιώσουν την υιοθέτηση εκπαιδευτικών καινοτομιών και να φέρουν σημαντικές αλλαγές στη μαθησιακή διαδικασία. Συγκεκριμένα, τα χαρακτηριστικά της μάθησης με βάση το παιχνίδι μπορούν να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτές ενηλίκων να βελτιώσουν τις διδακτικές τους πρακτικές.

Οι Tang, Hanneghan και Rhalibi (2009) έχουν μοιραστεί τα χαρακτηριστικά της μάθησης με βάση το παιχνίδι ως εξής:

- παρακινεί και εμπλέκει, αλλά όχι απαραίτητα να διασκεδάζει.
- απαιτεί συμμετοχή από μαθητές.
- έχει σαφείς μαθησιακούς στόχους που καθορίζονται στο παιχνίδι και σενάρια που παρουσιάζονται, ενώ η γνώση μπορεί να μεταδοθεί μέσω της αφήγησης και της διήγησης ιστοριών.
- τα σενάρια που ορίζονται είναι φανταστικά/εικονικά και μεταφέρονται στην πραγματική εμπειρία.
- παρέχει ελευθερία αλληλεπίδρασης στον κόσμο του παιχνιδιού μέσω μιας σειράς καθορισμένων ενεργειών.
- παρέχει σαφή και καθορισμένα σχόλια για κάθε ενέργεια που αναλαμβάνεται.
- τόσο η αξιολόγηση όσο και το μάθημα μπορούν να πραγματοποιηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- ταιριάζει με τον ρυθμό και την πνευματική ικανότητα του μαθητή.
- εξαιρετικά κλιμακούμενο ώστε να μπορεί να χρησιμοποιείται ταυτόχρονα για την εκπαίδευση μεγάλου αριθμού μαθητών (Tang, Hanneghan & Rhalibi, 2009, σελ. 3).

Η εκμάθηση με βάση το παιχνίδι ή το παιχνίδι ενσωματώνει αποτελεσματικές και επιθυμητές μαθησιακές προσεγγίσεις για ενήλικες μαζί με τη χρήση των νεότερων τεχνολογιών, όπως υπολογιστές και κινητές συσκευές. Αυτές οι μαθησιακές προσεγγίσεις περιλαμβάνουν την ενεργητική μάθηση, τη βιωματική μάθηση και τη στοχευμένη μάθηση (Tang, Hanneghan & Rhalibi, 2009).

## Διαδραστική μάθηση

Οι μαθητές πρέπει να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί για να δεσμεύσουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον τους. Ένας τέτοιος τύπος δραστηριοτήτων θα πρέπει να τους ενθαρρύνει στην πράξη, να πράττουν και να σκέφτονται τι πράττουν και θα πρέπει να τους επιτρέπει να εξερευνήσουν και να αναπτύξουν τη δική τους κατανόηση του θέματος που παρουσιάζεται.

Επιπλέον, η μάθηση με βάση το παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει ευκαιρίες για πρακτική και πειραματισμό ενώ οι μαθητές πλησιάζουν τις προκλήσεις του παιχνιδιού.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ενεργή μάθηση επισκεφθείτε την ακόλουθη ιστοσελίδα:

<https://cft.vanderbilt.edu/wp-content/uploads/sites/59/Active-Learning.pdf>

## Βιωματική μάθηση

Ο όρος βιωματική μάθηση σχετίζεται με τη «θεωρία κύκλου εκμάθησης» του Kolb, η οποία περιγράφει ένα μοντέλο της βιωματικής μαθησιακής διαδικασίας ενηλίκων. Αυτό το μοντέλο υποδηλώνει ότι η εξειδίκευση είναι μια συνεχής διαδικασία τεσσάρων σταδίων: Συγκεκριμένη Εμπειρία, Ανακλαστική Παρατήρηση, Αφηρημένη Αντίληψη και Ενεργός Πειραματισμός

Σε περιβάλλοντα που βασίζονται σε παιχνίδια, η εμπειρία είναι σημαντική στη διαδικασία της μάθησης. Συγκεκριμένα, συμμετέχοντας σε διαδραστικές δραστηριότητες με τη μορφή προκλήσεων που εφαρμόζουν σχέσεις αιτίας-αποτελέσματος, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη βιωματική μάθηση επισκεφθείτε την ακόλουθη ιστοσελίδα:

[http://tru.uni-sz.bg/tsj/Volume2\\_4/EXPERIENTIAL%20LEARNING.pdf](http://tru.uni-sz.bg/tsj/Volume2_4/EXPERIENTIAL%20LEARNING.pdf)

### Εγκαθιδρυμένη Μάθηση

Η μάθηση στο παιχνίδι πρέπει να προσφέρει εμπειρίες που τοποθετούνται σε ένα πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσονται και χρησιμοποιούνται. Ένας τέτοιος τύπος μάθησης πρέπει να στοχεύει στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της εκμάθησης της θεωρίας και της εφαρμογής της γνώσης.

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει ουσιαστικές, μαθησιακές εμπειρίες που είναι ενσωματωμένες σε αυθεντικές καταστάσεις και παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να εξασκήσουν τις γνώσεις τους με ασφάλεια στο περιβάλλον του παιχνιδιού.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την τοποθεσία μάθησης, επισκεφθείτε την ακόλουθη ιστοσελίδα:

<https://core.ac.uk/download/pdf/11237436.pdf>



*Δραστηριότητα προβληματισμού:*

**Ποια εργαλεία λογισμικού μπορούν να υποστηρίξουν την ενσωμάτωση της μηχανικής παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία;**

### 3. Εφαρμογή των αρχών της Παιχνιδοποίησης στην ανάπτυξη ψηφιακών δωματίων απόδρασης

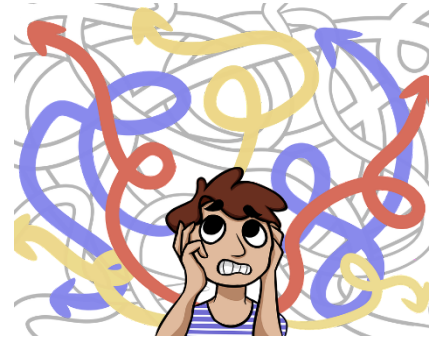
Τα παιχνίδια δωματίων απόδρασης αναφέρονται στη διαδικασία κατά την οποία οι παίκτες πρέπει να ξεφύγουν από ένα δωμάτιο που περιλαμβάνει μια σειρά από προκλήσεις, συνήθως εντός συγκεκριμένου χρονικού ορίου (Wiemker, Elumir & Clare, 2015, σελ. 2). Σε μη τυπικά και ανεπίσημα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, οι ψηφιακοί χώροι απόδρασης μπορούν να αναπτυχθούν με προσανατολισμό στην ικανότητα και να ενσωματώσουν προκλήσεις που θα επιτρέψουν στους μαθητές να τις λύσουν, ενώ

θα χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες από έναν τομέα ικανοτήτων.

Σε αυτήν την ενότητα παρουσιάζουμε ένα σύνολο προτάσεων προκειμένου να υποστηρίξουμε τους εκπαιδευτές ενηλίκων για τη δημιουργία αποτελεσματικών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης για διαφορετικούς τομείς δεξιοτήτων.

### Ενσωμάτωση εργασιών επίλυσης προβλημάτων

Τα παιχνίδια μπορούν να παρέχουν ένα πλαίσιο για την επίλυση προβλημάτων που εστιάζει σε στρατηγικές για την επίλυση προβλημάτων κατά τη διάρκεια των προκλήσεων. Ενώ η φύση των προκλήσεων που αποτελούν το πρόβλημα μπορεί να διαφέρει πολύ, σε γενικές γραμμές, όλα τα παιχνίδια παρουσιάζουν έναν στόχο που απαιτεί ενέργειες επίλυσης προβλημάτων. Μερικά παραδείγματα περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:



- Βρείτε έναν τρόπο να κερδίσετε περισσότερους πόντους από την άλλη ομάδα.
- Βρείτε έναν τρόπο να φτάσετε στη γραμμή τερματισμού πριν από τους άλλους παίκτες.
- Βρείτε έναν τρόπο για να ολοκληρώσετε αυτό το επίπεδο.
- Βρείτε έναν τρόπο να καταστρέψετε τον άλλο παίκτη, προτού σας καταστρέψει (Schell, 2008).

Οι ψηφιακές προκλήσεις στο δωμάτιο απόδρασης πρέπει να ενσωματώνουν τους νοητικούς μηχανισμούς που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για την επίλυση προβλημάτων. Συγκεκριμένα, το ίδιο το παιχνίδι μπορεί να παρουσιαστεί ως το μεγάλο πρόβλημα που αποτελείται από μικρότερα αιτιώδη συνδεδεμένα προβλήματα. Γενικά, ένα πρόβλημα μπορεί να είναι οτιδήποτε εμπλέκει τον παίκτη να διερευνήσει κάτι, προκειμένου να προχωρήσει στο παιχνίδι. Τα προβλήματα μπορούν να ταξινομηθούν σε καλά δομημένα ή μη δομημένα προβλήματα:

- **Καλά δομημένα προβλήματα:** αυτά είναι τα προβλήματα που έχουν οριστικές απαντήσεις.
- **Μη δομημένα προβλήματα:** αυτά είναι τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν συνήθως οι άνθρωποι στην πραγματική ζωή. Ως εκ τούτου, παρουσιάζουν ελλείψεις πληροφορίες και έχουν ασαφείς στόχους. Οι βέλτιστες λύσεις σε ανεπαρκώς δομημένα προβλήματα εξαρτώνται από τις προτεραιότητες στις οποίες βασίζεται η κατάσταση (Kiili, 2005).

Η διαδικασία επίλυσης προβλημάτων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να συσχετιστεί με τη μάθηση ανακάλυψης. Από αυτήν την άποψη, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το περιβάλλον παιχνιδιού ως μέσο για να προσφέρουν δυνατότητες στους μαθητές να θέσουν προσωπικούς στόχους, να χειρίζονται ενεργά και να συλλέγουν πληροφορίες, και να παρακολουθούν και να αξιολογούν τις διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων (Kiili, 2005).

## Παρουσίαση ενοποιητικών θεμάτων



Το θέμα αναφέρεται σε τι αφορά το παιχνίδι. Είναι η ιδέα που συνδέει ολόκληρο το παιχνίδι μαζί με όλα τα στοιχεία που το υποστηρίζουν. Τα περισσότερα θέματα παιχνιδιών βασίζονται στην εμπειρία, πράγμα που σημαίνει ότι ο στόχος του σχεδιασμού είναι να βελτιώσει την εμπειρία του παίκτη.

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αποφασίσουν σχετικά με το θέμα του παιχνιδιού το συντομότερο δυνατό, γιατί όσο πιο γρήγορα καταλήξουν σε ένα θέμα, τόσο πιο εύκολο θα είναι να αποφασίσουν ποιες πληροφορίες ανήκουν στο παιχνίδι ή όχι: Οι πληροφορίες που ενισχύουν το θέμα, παραμένουν. Οι πληροφορίες που δεν το ενισχύουν σβήνονται. Μερικές φορές το θέμα εμφανίζεται καθώς οι εκπαιδευτικοί εργάζονται για τη δημιουργία του παιχνιδιού.

Δίνοντας έμφαση σε ένα μόνο θέμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν στοιχεία που θα ενισχύσουν ο ένας τον άλλο, προς έναν κοινό στόχο.

Ο Schell (2008) συμβουλεύει τους σχεδιαστές παιχνιδιών να μάθουν για τις προτιμήσεις του κοινού τους προκειμένου να ενισχύσουν τη δύναμη των θεμάτων τους.

## Δημιουργία μιας σημαντικής εμπειρίας

Ο Salen και ο Zimmerman (2003) στο βιβλίο τους "Κανόνες του παιχνιδιού" εστιάζουν σε μια σημαντική ιδέα για τη δημιουργία ενός επιτυχημένου παιχνιδιού που είναι το παιχνίδι με νόημα. Η έννοια της έννοιας του παιχνιδιού στις προκλήσεις του δωματίου απόδρασης μπορεί να εφαρμοστεί ως εξής:



- οι ενέργειες που κάνει ένας παίκτης πρέπει να είναι **ορατές**: ο παίκτης κατανοεί το αποτέλεσμα του τι κάνει.
- οι ενέργειες που κάνει ένας παίκτης πρέπει να **ενσωματωθούν**: οι ενέργειες που κάνει ο παίκτης στο παιχνίδι κάνουν τη διαφορά (Nicholson, 2016).

Στην πράξη, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να δημιουργήσουν προκλήσεις που έχουν σκοπό και συνδέονται με τη μεγαλύτερη αφήγηση, δίνοντας στους παίκτες έναν τρόπο να βρουν νόημα στις ενέργειές τους. Επομένως, αποφύγετε την ενσωμάτωση παζλ και οι εργασίες δεν είναι απλά για να υπάρχουν εμπόδια για τη νίκη του παιχνιδιού (Nicholson, 2016).

Ο Nicholson (2016) προτείνει στους εκπαιδευτικούς κατά τον σχεδιασμό του παιχνιδιού να εφαρμόζουν μια απλή στρατηγική που ονομάζεται «**Ρωτήστε γιατί**». Αναλυτικά, ένας σχεδιαστής θα πρέπει να εξετάσει κάθε στοιχείο ενός παιχνιδιού δωματίου απόδρασης και να ρωτήσει "**Γιατί είναι αυτό εδώ;**" Αυτή η διαδικασία θα διασφαλίσει ότι κάθε παζλ, εργασία και στοιχείο στο δωμάτιο απόδρασης υπάρχει για έναν λόγο που συνάδει με τις γενικές έννοιες πίσω από τον σχεδιασμό του παιχνιδιού (Nicholson, 2016).



Επιπλέον, τα παιχνίδια πρέπει να παρέχουν ένα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον που θα επιτρέπει στους παίκτες να εξερευνήσουν φαινόμενα, να δοκιμάσουν υποθέσεις και να κατασκευάσουν αντικείμενα, αναλογιζόμενοι τις εμπειρίες τους. Ο Kiili (2005) δήλωσε ότι τα παιχνίδια που βασίζονται μόνο σε δοκιμές και λάθη, δεν ενισχύουν τη μάθηση.

### Ισορροπία την αφήγηση για να προσελκύσετε μαθητές

Ένα θεμελιώδες μέρος του σχεδιασμού του παιχνιδιού είναι η αφήγηση. Ενώ σχεδόν κάθε παιχνίδι έχει κάποιο είδος ιστορίας που συνδέεται με αυτό, η ιστορία πρέπει να παρουσιάζεται σε μικρά κομμάτια, χωρίς να κατακλύζει τον παίκτη, ταυτόχρονα, με πολλές πληροφορίες.

Συγκεκριμένα, η αφήγηση του παιχνιδιού θα πρέπει να ξεδιπλώνεται προοδευτικά προκειμένου να επιτρέπεται στους παίκτες να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση των ρυθμίσεων του παιχνιδιού, καθώς προχωρούν από τη μία πρόκληση στην άλλη. Εάν, ήδη από την αρχή, το παιχνίδι απαιτεί βαθιά εμπλοκή με τις ρυθμίσεις, οι παίκτες μπορεί να μπερδευτούν. Για αυτόν τον λόγο, είναι σημαντικό για το παρασκήνιο να εκτίθεται εν μέρει στους παίκτες, μέσω των προκλήσεων του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Nicholson «εάν το παιχνίδι δεν δημιουργεί την ευκαιρία για τους παίκτες να ασχοληθούν πιο βαθιά με το σκηνικό, τότε ο παίκτης μπορεί να ξεχάσει τον ρόλο που υποτίθεται ότι αναλαμβάνει» (σελ.7). Το περιεχόμενο της ιστορίας πρέπει να είναι ισορροπημένο σε μικρά κομμάτια, αντί να τοποθετούνται μεγάλα κείμενα ιστορίας, κατά την αφήγηση πριν από το παιχνίδι (Nicholson, 2016).

Σύμφωνα με τον Van Eck (2006), τα παιχνίδια «ευδοκούν ως εργαλεία διδασκαλίας όταν δημιουργούν έναν συνεχή κύκλο γνωστικής ανισορροπίας και στέγασης επιτρέποντας ταυτόχρονα στον παίκτη να είναι επιτυχής» (Van Eck, 2006, σελ. 5).

### Παροχή άμεσης ανατροφοδότησης



Η ανατροφοδότηση είναι πολύ σημαντική στο παιχνίδι, ειδικά εάν παρέχεται άμεσα. Συγκεκριμένα, η παροχή γρήγορης ανατροφοδότησης μπορεί να ενθαρρύνει τους μαθητές να τροποποιήσουν στοιχεία της στρατηγικής τους προκειμένου να προχωρήσουν στο παιχνίδι.

Η ανατροφοδότηση μπορεί, επίσης, να πραγματοποιηθεί με τη μορφή «υποδείξεων», ειδικά όταν μια συγκεκριμένη πρόκληση απαιτεί μια συγκεκριμένη προσέγγιση (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019). Μέσω της παροχής συμβουλών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να υποστηρίξουν τους μαθητές να ξεπεράσουν τη μία πρόκληση και να προχωρήσουν στην επόμενη.

*«Τα παιχνίδια είναι η μόνη δύναμη στο γνωστό σύμπαν που μπορεί να κάνει τους ανθρώπους να κάνουν ενέργειες ενάντια στο προσωπικό τους συμφέρον, με*

προβλέψιμο τρόπο, χωρίς να χρησιμοποιούν βία».

Gabe Zichermann



*Δραστηριότητα προβληματισμού:*

**Σκεφτείτε ένα παράδειγμα εργασίας επίλυσης προβλημάτων που μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον των νέων για τη μαθησιακή διαδικασία.**

**ΛΥΟΝΑ**

## 4. Συστάσεις για τη χρήση της μεθοδολογίας της ψηφιακής αίθουσας απόδρασης, σε τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα

Παρακάτω υπάρχει μια λίστα με προτάσεις σχετικά με τον τρόπο χρήσης της μεθοδολογίας ψηφιακού δωματίου απόδρασης, σε τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

### Τεχνικά χαρακτηριστικά:

- Όταν εφαρμόζεται σε μη τυπικές ρυθμίσεις, εκτελέστε τη δραστηριότητα του παιχνιδιού σε μία συνεδρία για όλους τους συμμετέχοντες όταν είναι δυνατόν για να προωθήσετε τη συζήτηση και την ανταλλαγή εμπειριών.
- Όταν εφαρμόζεται σε ανεπίσημες ρυθμίσεις, βεβαιωθείτε ότι, η διεπαφή χρήστη είναι εύκολη στην πλοήγηση και είναι ελκυστική.
- Χρησιμοποιήστε ένα σύστημα βαθμών, για να παρακινήσετε τους μαθητές να επανεξετάσουν την πρόδοό τους.
- Παρακολουθήστε την απόδοση των εκπαιδευομένων χρησιμοποιώντας μια γραμμή προόδου.
- Χρησιμοποιήστε προσεγγίσεις με γνώμονα την ανατροφοδότηση, παροχή και συλλογή σχολίων για τη βελτίωση των μελλοντικών εκδόσεων.

### Χαρακτηριστικά ανάπτυξης περιεχομένου:

- Χρησιμοποιήστε αφηγήσεις και πραγματικές συνθήκες σύμφωνα με τα προσωπικά ενδιαφέροντα των εκπαιδευομένων.
- Σχεδιάστε δραστηριότητες που θα προωθήσουν εγγενή και εξωγενή κίνητρα και θα ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναλάβουν δράση, π.χ. προς την κλιματική αλλαγή.
- Σχεδιάστε διεγερτικές προκλήσεις που θα παρουσιάσουν «πρότυπα» και θα ενισχύσουν την περιέργεια του μαθητή να εξερευνήσει περισσότερο.
- Δημιουργία / χρήση σημαντικών ιστοριών για την προώθηση της συναισθηματικής εμπλοκής, π.χ. ενσυναίσθηση;
- Βελτιώστε το περιβάλλον παιχνιδιού μέσω της χρήσης στοιχείων πολυμέσων για να παρουσιάσετε μια ελκυστική ιστορία.

### Ψηφιακοί πόροι για μαθησιακές θεωρίες που εφαρμόζονται στην Παιχνιδοποίηση

**Τίτλος πηγής:** Μελέτη της Παιχνιδοποίησης: Η επίδραση των ανταμοιβών στην προώθηση του κινήτρου.

**Μαθησιακές θεωρίες:** Θεωρίες βασισμένες στις ανάγκες, θεωρίες βασισμένες σε κοινωνικά δίκτυα, θεωρίες βασισμένες σε ανταμοιβές

**Διεύθυνση URL:** <http://www.meydalle.info/meydalle/ganit/9783319102078-c1.pdf>

**Τίτλος πηγής:** Παιχνιδοποίηση από την άποψη της Θεωρίας της Παρακίνησης

**Μαθησιακές Θεωρίες:** Θεωρία της Παρακίνησης

**Διεύθυνση**

**URL:** <https://pdfs.semanticscholar.org/2eb4/74f1f35e85bc47642c0e2cd4a9dbeed69495.pdf>

**Τίτλος πηγής:** Εκπαίδευση παιχνιδιού: τι είναι γνωστό, τι πιστεύεται και τι παραμένει αβέβαιο: μια κριτική άποψη

**Μαθησιακές Θεωρίες:** Θεωρία Αυτοπροσδιορισμού, Η Θεωρία της "παιχνιδοποίησης" της Μάθησης

**Διεύθυνση**

**URL:** <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>

**Τίτλος πηγής:** Ψηφιακή μάθηση με βάση το παιχνίδι: Προς ένα βιωματικό μοντέλο παιχνιδιού

**Θεωρίες μάθησης:** Θεωρία Βιωματικής Μάθησης, Θεωρία Ροής

**Διεύθυνση URL:** [http://www.savie.ca/sage/articles/940\\_300027-kiili-2005.pdf](http://www.savie.ca/sage/articles/940_300027-kiili-2005.pdf)

**Τίτλος πηγής:** Μια θεωρία των αρχών Παιχνιδοποίησης μέσω της θεωρίας καθορισμού στόχων

**Μαθησιακές θεωρίες:** Θεωρία καθορισμού στόχων

**Διεύθυνση**

**URL:** <https://uwspace.uwaterloo.ca/bitstream/handle/10012/13720/2018-A%20Theory%20of%20Gamification%20Principles%20Through%20Goal-Setting%20Theory.pdf?sequence=1>

**Τίτλος πηγής:** Παιχνιδοποίηση: Ορισμός και χρήση

**Μαθησιακές Θεωρίες:** Θεωρία Αυτοδιάθεσης, Θεωρία Ροής

**Διεύθυνση URL:** <https://d-nb.info/1020022604/34#page=39>

Ψηφιακές πηγές για τη δημιουργία προκλήσεων δωματίου απόδρασης

**Τίτλος πηγής:** Πηγές για τη δημιουργία ψηφιακών Δωματίων: Ιδέες για τη

δημιουργία των δικών σας δραστηριοτήτων

**Περιγραφή:** Αυτή η πηγή περιλαμβάνει χρήσιμες ιδέες σχετικά με τη δημιουργία δραστηριοτήτων για ψηφιακές αίθουσες απόδρασης, χρησιμοποιώντας κείμενο, άρθρα, βίντεο, τραγούδια, ερωτήσεις και εικόνες.

**Διεύθυνση URL:** <http://www.meydalle.info/meydalle/ganit/9783319102078-c1.pdf>

**Description:** *This resource provides different examples on how to create digital escape room activities through a series of screen casts.*

**Τίτλος πηγής:** Breakout EDU "Build Your Own"

**Περιγραφή:** Αυτή η πηγή παρέχει διαφορετικά παραδείγματα σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας ψηφιακών δραστηριοτήτων δωματίου απόδρασης, μέσω μιας σειράς οπτικοποιημένων τεχνικών.

**Διεύθυνση URL:** <https://sites.google.com/site/digitalbreakoutjb/how-to>

**Τίτλος πηγής:** Ψηφιακές αίθουσες απόδρασης με ThingLink και φόρμες Google

**Περιγραφή:** Αυτή η πηγή παρουσιάζει δύο παραδείγματα ψηφιακών δωματίων απόδρασης για τα θέματα της Φυσικής και της Χημείας.

**Διεύθυνση URL:** <https://www.instructables.com/id/Digital-Escape-Rooms-With-ThingLink-Google-Forms/>

## Ψηφιακές πηγές για τη χρήση στοιχείων πολυμέσων στον σχεδιασμό παιχνιδιών

**Χαρακτηριστικά:** δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών: bingo, flashcards, trivia, crossword, handmoon, matching game., memory match, sequence, jeopardy, spin to win, time out,

**Τίτλος πηγής:** WISC ONLINE Game Builder

**Χαρακτηριστικά:** δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών: bingo, flashcards, trivia, crossword, handmoon, match game, Memory match, sequence, jeopardy, spin to win, time out.

**Διεύθυνση URL:** <https://www.wisc-online.com/gamebuilder>

**Χαρακτηριστικά:** δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών: random name picker, fakebook (imaginary profiling), the vortex (sorting game), fling the teacher, arcade game, QR treasure hunt, crossword

**Τίτλος πηγής:** Classtools Net

**Χαρακτηριστικά:** δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών: επιλογή τυχαίων ονομάτων, fakebook (φανταστικό προφίλ), παιχνίδι ταξινόμησης, ηλεκτρονικό

παιχνίδι, QR Παιχνίδι χαμένου θησαυρού, Σταυρόλεξο

**Διεύθυνση URL:** <https://www.classtools.net/>

**Τίτλος πηγής:** ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ

**Χαρακτηριστικά:** δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών: αναζήτηση λέξεων, σταυρόλεξο, διπλά παζλ, χαμένες φράσεις, μαθηματικά τετράγωνα, λαβύρινθοι, πλακίδια γραμμάτων, κρυπτογραφήματα, αριθμοί, κρυφό μήνυμα

**Διεύθυνση URL:** <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

**Τίτλος πηγής:** Δημιουργός σήματος

**Χαρακτηριστικά:** σχεδιασμός ψηφιακών σημάτων

**Διεύθυνση URL:** <https://www.accredible.com/badge-designer/>

**Τίτλος πηγής:** KeepTheScore

**Χαρακτηριστικά:** διαδικτυακό λογισμικό για τη διατήρηση των αποτελεσμάτων

**Διεύθυνση URL:** <https://keepthescore.co/>



## Βιβλιογραφία

Boskic, N., & Hu, S. (2015). Gamification in higher education: how we changed roles. Retrieved from: [https://ets-educ.sites.olt.ubc.ca/files/2016/04/ECGBL\\_Gamification-in-Higher-Education\\_Boskic\\_Hu.pdf](https://ets-educ.sites.olt.ubc.ca/files/2016/04/ECGBL_Gamification-in-Higher-Education_Boskic_Hu.pdf)

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. Retrieved from: <https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. Retrieved from: <https://casid.okstate.edu/pages/documents/gamification.pdf>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. Retrieved from: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6758978>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=gamification+of+learning+and+instruction+AND+kapp&ots=JxQk\\_0cG9G&sig=tLQwDU6gPgrPB\\_M71O\\_WpJeEf1XQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=gamification%20of%20learning%20and%20instruction%20AND%20kapp&f=false](https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=gamification+of+learning+and+instruction+AND+kapp&ots=JxQk_0cG9G&sig=tLQwDU6gPgrPB_M71O_WpJeEf1XQ&redir_esc=y#v=onepage&q=gamification%20of%20learning%20and%20instruction%20AND%20kapp&f=false)

Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and higher education*, 8(1), 13-24.

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. Retrieved from: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=8658086>

Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A cognitive theory of multimedia learning: Implications for design principles. *Journal of educational psychology*, 91(2), 358-368.

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Retrieved from: <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Prensky, M. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Useful Resources*. Retrieved from: <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&usq=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafyplCnwe>

Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Google Books version]. Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmH\\_JePrDcYFU&redir\\_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false](https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+meaningful+play&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmH_JePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false)

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Retrieved from: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of human-computer studies*, 74, 14-31.

Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Introduction to games-based learning. Available at: <http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf>

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at: <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&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps* [Google Books version]. Retrieved from: [https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann+and+Cunningham+&ots=UuTd0-se4l&sig=6Tbh7xVST2uN22rWpiGa0s8Hct0&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Zichermann%20and%20Cunningham&f=false](https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Zichermann+and+Cunningham+&ots=UuTd0-se4l&sig=6Tbh7xVST2uN22rWpiGa0s8Hct0&redir_esc=y#v=onepage&q=Zichermann%20and%20Cunningham&f=false)





  
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.

Printed Number: 0010-0000000000000000



**Ι02 – Ενδουπηρειακό  
εκπαιδευτικό πρόγραμμα**

**Δημιουργία διαδικτυακών  
δωματίων απόδρασης**

*Αναπτύχθηκε από FIPL*

**LUOVVA**

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



## ΕΝΟΤΗΤΑ 3

### Παρουσιάζοντας την Εκμάθηση Διαδικτυακών Δωματίων Απόδρασης

Ως εκπαιδευτικοί και ως άνθρωποι, περικυκλωνόμαστε από προκλήσεις - είναι μεγάλες, μικρές, τοπικές, παγκόσμιες, βραχυπρόθεσμες και μακροπρόθεσμες κ.λπ. Κάποιες αντιμετωπίζουμε, κάποιες φοβόμαστε, κάποιες προσπαθούμε να διαχειριστούμε, κάποιες προσπαθούμε να αγνοήσουμε.

Τελικά, ο τρόπος με τον οποίο ανταποκρινόμαστε, ατομικά και ως κοινότητα στις προκλήσεις, θα καθορίσει τελικά το μέλλον μας. Ο ταραχώδης, συχνά, ρυθμός του σχολείου, της εργασίας, της οικογένειας και της κοινωνικής ζωής, σπάνια, μας δίνει χρόνο να εξετάσουμε διαφορετικές προοπτικές και να σχεδιάσουμε προσεκτικές λύσεις.

Πότε και πώς μαθαίνουμε πώς να αντιμετωπίζουμε προκλήσεις και να δημιουργούμε βιώσιμες λύσεις;

Χωρίς ένα αποτελεσματικό και αποδοτικό πλαίσιο για να σκεφτούμε πιο ουσιαστικά, επαναλαμβάνουμε, συχνά, τα ίδια λάθη και μπορούμε να αγνοήσουμε τις καινοτόμες ιδέες. Καθώς τα προβλήματα γίνονται ολοένα και πιο περίπλοκα και αλληλένδετα, είναι απαραίτητη η ανάπτυξη μιας γενιάς αφοσιωμένων και κριτικών εκπαιδευομένων, εξοπλισμένων για τον εντοπισμό διαφορετικών προκλήσεων και την ανάπτυξη καινοτόμων και βιώσιμων λύσεων.

Η μάθηση βάσει πρόκλησης - της οποίας το διαδικτυακό μάθημα απόδρασης είναι ένα παράδειγμα - είναι ένα αποτελεσματικό πλαίσιο μάθησης που ξεκίνησε για πρώτη φορά στην Apple και χρησιμοποιείται πλέον σε πανεπιστήμια, έργα και ιδρύματα σε όλο τον κόσμο. Το πλαίσιο μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους, τους μαθητές, τους δασκάλους, τους διαχειριστές και τα μέλη της κοινότητας να αντιμετωπίσουν τοπικές και παγκόσμιες προκλήσεις, αποκτώντας ταυτόχρονα γνώσεις περιεχομένου σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων.

Μέσω της διαδικτυακής μάθησης Δωμάτιο Απόδρασης, οι μαθητές και οι δάσκαλοι μπορούν να κάνουν τη διαφορά και να αποδείξουν ότι η μάθηση μπορεί να είναι βαθιά, ελκυστική, ουσιαστική και σκόπιμη.

Για τις εκατοντάδες εκατομμύρια ανθρώπων που ασχολούνται με την επίσημη εκπαίδευση σε όλο τον κόσμο - η πλειοψηφία αυτών των εκπαιδευομένων επικεντρώνεται στην απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων και δεξιοτήτων για να προχωρήσουν στο επόμενο εκπαιδευτικό επίπεδο και τελικά να εισέλθουν στον κόσμο ως παραγωγικό μέλος της κοινωνίας. Η διαδικτυακή εκμάθηση Δωματίων Απόδρασης παρέχει ένα πλαίσιο για τους συμμετέχοντες να το επιτύχουν, ενώ παράλληλα δημιουργούν δεξιότητες του 21ου αιώνα, αναπτύσσοντας ένα πλαίσιο για τη διά βίου μάθηση, και επηρεάζουν άμεσα τον κόσμο.

Φανταστείτε εκατομμύρια εξουσιοδοτημένους μαθητές να επικεντρώνονται στη δημιουργία λύσεων σε τοπικές και παγκόσμιες προκλήσεις ως μέρος της σχολικής τους εργασίας. Έχουμε τη δύναμη να κάνουμε τον κόσμο ένα καλύτερο μέρος.

Αυτό το έγγραφο θα παρέχει τα ακόλουθα βασικά **μαθησιακά αποτελέσματα**:

- Κατανοήστε τις τεχνικές απαιτήσεις που απαιτούνται για τη δημιουργία ενός ψηφιακού χώρου απόδρασης.
- Χρησιμοποιήστε το Google Forms ή το Google Sites software, για να δημιουργήσετε προκλήσεις, παζλ και δραστηριότητες.
- Βρείτε τις κατάλληλες πηγές για τη δημιουργία ψηφιακών δωματίων απόδρασης.
- Αναγνωρίστε τους διαφορετικούς τύπους γρίφων και προκλήσεων.
- Χρησιμοποιήστε διάφορους τρόπους για να δημιουργήσετε ιδέες για διαδικτυακές προκλήσεις.
- Αποκτήστε εργαλεία / εφαρμογές για να ενισχύσετε τη δημιουργικότητα.



# Ετοιμάσου!

## 1. Είμαστε όλοι μαθητές - Είμαστε όλοι εκπαιδευτικοί

Προχωρώντας πέρα από την παραδοσιακή ιεραρχία του σχολείου και της τάξης, μπορούμε να δημιουργήσουμε περιβάλλοντα όπου όλοι οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να συνεργαστούν για την επίτευξη ακαδημαϊκών στόχων, ενώ ταυτόχρονα να επιλύουν αυθεντικές προκλήσεις.

Τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης είναι μερικά μόνο από τα εργαλεία που έχουν αναπτυχθεί από παιδαγωγούς και ειδικούς στη θεωρία παιχνιδιών, ως μέσα για την παρουσίαση μαθησιακού περιεχομένου βάσει προκλήσεων σε μαθητές όλων των ηλικιών και ικανοτήτων. Ενώ όλοι είμαστε εξοικειωμένοι με τα παραδοσιακά δωμάτια απόδρασης, τα οφέλη από τη μεταφορά δωματίων απόδρασης στο διαδίκτυο και τη χρήση τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς είναι ότι, πρώτον, δεν υπάρχει καμία απαίτηση κόστους, καθώς οι πηγές βασίζονται, συνήθως, σε φόρμες ή ιστότοπους Google και είναι ελεύθερα διαθέσιμοι. Υπό αυτήν την έννοια, ο μόνος περιορισμός που τίθεται στην ανάπτυξη αυτών των διαδικτυακών προκλήσεων είναι η φαντασία του δημιουργού των προκλήσεων! Επιπλέον, φέρνοντας αυτές τις προκλήσεις στο διαδίκτυο, έχετε, επίσης, τη δυνατότητα να αναπτύξετε τις ψηφιακές δεξιότητες των νέων και να τους υποστηρίξετε να εφαρμόσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες για να βελτιώσουν τη δική τους μάθηση.

Όταν μιλάμε για τη θεωρία πίσω από την ανάπτυξη διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης, η παιδαγωγική θεωρία που υποστηρίζει αυτές τις πηγές είναι η θεωρία της μάθησης βάσει πρόκλησης. Η μάθηση βάσει πρόκλησης προέκυψε από το "Apple Classroom of Tomorrow — Today" (ACOT2) που ξεκίνησε το 2008 για να προσδιορίσει τις βασικές αρχές σχεδιασμού ενός μαθησιακού περιβάλλοντος του 21ου αιώνα. Ξεκινώντας με τις αρχές σχεδιασμού ACOT2, η Apple, Inc. συνεργάστηκε με υποδειγματικούς εκπαιδευτικούς για να αναπτύξει και να εφαρμόσει τη μάθηση βάσει προκλήσεων.

Η μάθηση βάσει πρόκλησης παρέχει ένα αποτελεσματικό πλαίσιο για τη μάθηση, ενώ επιλύει πραγματικές προκλήσεις. Το πλαίσιο είναι συνεργατικό και πρακτικό, ζητώντας από όλους τους συμμετέχοντες (μαθητές, δασκάλους, οικογένειες και μέλη της κοινότητας) να εντοπίσουν μεγάλες ιδέες, να κάνουν καλές ερωτήσεις, να ανακαλύψουν και να λύσουν προκλήσεις, να αποκτήσουν σε βάθος γνώση της θεματικής περιοχής, να αναπτύξουν δεξιότητες του 21ου αιώνα και να μοιραστούν τις σκέψεις τους με τον κόσμο.

Η μάθηση βάσει πρόκλησης, όπως παρουσιάζεται μέσω διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης, βασίζεται στη βάση της βιωματικής μάθησης και σε μεγάλο βαθμό στη σοφία μιας μακράς ιστορίας προοδευτικών ιδεών. Το πλαίσιο ενημερώνεται από καινοτόμες ιδέες από την εκπαίδευση, τα μέσα ενημέρωσης, την τεχνολογία, την ψυχαγωγία, τον χώρο εργασίας και την κοινωνία.

Όταν αντιμετωπίζουν μια πρόκληση, οι επιτυχημένες ομάδες και τα άτομα αξιοποιούν την εμπειρία, αξιοποιούν εσωτερικούς και εξωτερικούς πόρους, αναπτύσσουν ένα σχέδιο και το προωθούν για να βρουν την καλύτερη λύση. Στην πορεία, υπάρχει πειραματισμός, αποτυχία, επιτυχία και τελικά συνέπειες για ενέργειες. Προσθέτοντας προκλήσεις σε μαθησιακά περιβάλλοντα, το αποτέλεσμα είναι μια επείγουσα ανάγκη, πάθος και ιδιοκτησία - συστατικά που λείπουν, συχνά, στα σχολεία.

Η μάθηση βάσει πρόκλησης, μέσω διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης, είναι ένα ευέλικτο πλαίσιο. με κάθε εφαρμογή, αναδύονται νέες ιδέες, το πλαίσιο επανεξετάζεται και το μοντέλο εξελίσσεται.

## 2. Η μάθηση βάσει πρόκλησης, ένα πολύπλευρο εργαλείο μάθησης

Η μάθηση βάσει πρόκλησης παρέχει μια σημαντική λίστα πλεονεκτημάτων, σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μαθησιακές προσεγγίσεις. Αυτά περιλαμβάνουν:

- Ένα ευέλικτο και προσαρμόσιμο πλαίσιο που μπορεί να εφαρμοστεί ως καθοδηγητική παιδαγωγική ή να ενσωματωθεί σε άλλες προοδευτικές προσεγγίσεις στη μάθηση.
- Ένα κλιμακωτό μοντέλο με πολλά σημεία εισόδου και την ικανότητα να ξεκινήσετε με μικρά και να χτίσετε μεγάλα.
- Ένα δωρεάν και ανοιχτό σύστημα, χωρίς ιδιότητες ιδέες, προϊόντα ή συνδρομές.
- Μια διαδικασία που θέτει όλους τους μαθητές υπεύθυνους για τη μάθηση.
- Ένα αυθεντικό περιβάλλον για την ικανοποίηση ακαδημαϊκών προτύπων και την πραγματοποίηση βαθύτερων συνδέσεων με το περιεχόμενο.
- Εστίαση σε παγκόσμιες ιδέες, σημαντικές προκλήσεις και στην ανάπτυξη τοπικών και για την κατάλληλη ηλικία πηγών.
- Μια αυθεντική σχέση μεταξύ των ακαδημαϊκών επιστημών και της πραγματικής εμπειρίας.
- Ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.
- Στοχευμένη χρήση της τεχνολογίας για έρευνα, ανάλυση, οργάνωση, συνεργασία, δικτύωση, επικοινωνία, δημοσίευση και προβληματισμό.
- Η ευκαιρία για τους μαθητές να κάνουν, άμεσα, τη διαφορά.
- Ένας τρόπος τεκμηρίωσης και αξιολόγησης τόσο της μαθησιακής διαδικασίας όσο και των προϊόντων.
- Ένα περιβάλλον για βαθύ προβληματισμό σχετικά με τις προσεγγίσεις διδασκαλίας και μάθησης.

Ένα συνεπές λεξιλόγιο είναι σημαντικό για την επιτυχία όλων των πλαισίων και σχεδίων. Εάν υπάρχουν διαφωνίες, δηλωμένες ή μη, σχετικές με τη γλώσσα, τα τελικά αποτελέσματα δεν θα είναι ικανοποιητικά.

## 3. Όλοι είναι μαθητές

Η πανταχού παρούσα πρόσβαση στις πληροφορίες δημιουργεί την ευκαιρία να διασπαστεί η παραδοσιακή ιεραρχική δομή των μαθησιακών περιβαλλόντων. Σε αυτό το νέο παράδειγμα, όλοι οι ενδιαφερόμενοι γίνονται δάσκαλοι και μαθητές. Οι εκπαιδευόμενοι (νέοι, δάσκαλοι, διαχειριστές, οικογένειες και μέλη της κοινότητας) μοιράζονται ενεργά την ευθύνη (και τον φόρτο εργασίας) για τη δημιουργία και τη συμμετοχή στη μαθησιακή εμπειρία. Το πλαίσιο δεν μειώνει, ούτε υποβαθμίζει τον

ρόλο των εκπαιδευτικών, των νέων εργαζομένων και άλλων ενηλίκων στο μαθησιακό περιβάλλον, καθώς εξακολουθούν να έχουν την κύρια ευθύνη για μια επιτυχημένη μαθησιακή εμπειρία. Ανακουφίζει αφού δεν χρειάζεται να γίνεται όλη η δουλειά με τη μεγάλη συμμετοχή των νέων, κατά τη διάρκεια όλης της διαδικασίας. Οι νέοι εργαζόμενοι συνεχίζουν να διδάσκουν και να οδηγούν τις ομαδικές συνεδρίες, αλλά τώρα έχουν την ελευθερία να μάθουν με τους νέους στην ομάδα τους. Οι νέοι συνεχίζουν να μαθαίνουν, αλλά τώρα μοιράζονται την ευθύνη του καθορισμού του ταξιδιού, της ευθυγράμμισης με τα πρότυπα, της απόκτησης πηγών και της διδασκαλίας.

#### 4. Προχωρώντας πέρα από τους τέσσερις τοίχους της τάξης

Η συμμετοχή των μελών της κοινότητας στη διαδικασία επεκτείνει τις πηγές, δημιουργεί ευκαιρίες για αυθεντική μάθηση και μεταφέρει την ευθύνη της εκπαίδευσης στην ευρύτερη κοινότητα.

#### 5. Οι εκπαιδευόμενοι εμπνευσμένοι. Σπουδαστές μαθητές

Γίνονται σημαντικές συνδέσεις μεταξύ του περιεχομένου και της ζωής των μαθητών. Όσο πιο παθιασμένοι είναι οι μαθητές για το περιεχόμενο, τόσο πιο βαθιά είναι η μάθηση, τόσο περισσότερο έλεγχο έχουν όλοι οι συμμετέχοντες στη διαδικασία, τόσο υψηλότερο είναι το επίπεδο ιδιοκτησίας.

#### 6. Προκλήσεις

Οι προκλήσεις τίθενται στους μαθητές ως καταστάσεις ή δραστηριότητες που δημιουργούν την αίσθηση του επείγοντος και ενθαρρύνουν τη δράση μεταξύ των μαθητών για την ολοκλήρωση της εργασίας.

#### 7. Περιεχόμενο και δεξιότητες του 21ου αιώνα

Οι αυθεντικές μαθησιακές εμπειρίες προωθούν σε βάθος τη γνώση του περιεχομένου και βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες του 21ου αιώνα, όπως δημιουργική και κριτική σκέψη, συνεργασία, επικοινωνία, πληροφοριακός γραμματισμός, ευελιξία... Αυτές οι δεξιότητες δεν γίνονται «ένα ακόμη πράγμα» που πρέπει να αντιμετωπίσει ο δάσκαλος αλλά αναδύονται από την εμπειρία της πρόκλησης.

#### 8. Όρια της περιπέτειας

Τα όρια παρέχονται για να καθοδηγήσουν τον τρόπο και να παρέχουν ελευθερία στους μαθητές να αναλάβουν την κυριότητα της διαδικασίας. Στην αρχή ή σε συγκεκριμένες καταστάσεις, τα όρια θα είναι στενά, αλλά ο στόχος είναι, πάντα, να κινηθούμε προς περισσότερη ελευθερία και ευθύνη για τον μαθητή.

Η ιδέα «Τα όρια της περιπέτειας» προέρχεται από την εμπειρία που καθοδηγεί τα ταξίδια στην έρημο. Οι οδηγοί, όταν έρχονται στο στρατόπεδο, θέτουν τα όρια της περιπέτειας για να παρέχουν στους κατασκηνωτές αρκετό χώρο για να κάνουν μια



περιπέτεια, διατηρώντας τους ασφαλείς. Καθώς το ταξίδι εξελίσσεται και οι κατασκηνωτές γίνονται πιο εξειδικευμένοι, τα όρια αυξάνονται έως ότου οι κατασκηνωτές θέσουν τα δικά τους όρια.

#### 9. Διάστημα και ελευθερία αποτυχίας

Παρέχει έναν ασφαλή χώρο για όλους τους μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά, να δοκιμάζουν νέες ιδέες, να πειραματίζονται, να αποτυγχάνουν, να λαμβάνουν σχόλια και να προσπαθούν ξανά. Όλες οι φάσεις του πλαισίου περιλαμβάνουν ευκαιρίες επανάληψης.

#### 10. Επιβράδυνση για κριτική και δημιουργική σκέψη

Για να διασφαλιστεί η πλήρης συμμετοχή και να δοθούν ευκαιρίες για βαθιά σκέψη, η διαδικασία μάθησης επιβραδύνεται σκόπιμα κατά διαστήματα.

#### 11. Αυθεντική και ισχυρή χρήση της τεχνολογίας

Η τεχνολογία χρησιμοποιείται για την έρευνα, την επικοινωνία, την οργάνωση, τη δημιουργία και την παρουσίαση πληροφοριών. Η χρήση της τεχνολογίας επιτρέπει στους μαθητές να κατέχουν και να μεταμορφώνουν τη μαθησιακή εμπειρία.

#### 12. Εστίαση στη διαδικασία και στο αποτέλεσμα

Το ταξίδι στη λύση αποτιμάται το ίδιο με τη λύση. Σε όλη τη μαθησιακή εμπειρία που βασίζεται στην πρόκληση υπάρχουν ευκαιρίες για αξιολόγηση τόσο της διαδικασίας όσο και των αποτελεσμάτων της μάθησης.

#### 13. Τεκμηρίωση

Κατά τη διάρκεια κάθε βήματος της διαδικασίας πρόκλησης, οι μαθητές τεκμηριώνουν και δημοσιεύουν χρησιμοποιώντας κείμενο, βίντεο, ήχο και εικόνες. Αυτά τα εργαλεία είναι χρήσιμα για συνεχή προβληματισμό, ενημερωτική αξιολόγηση, αποδεικτικά στοιχεία μάθησης, χαρτοφυλάκια και αφήγηση της ιστορίας της πρόκλησής τους.

#### 14. Αντανάκλαση

Καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, οι μαθητές σκέφτονται συνεχώς το περιεχόμενο και τη διαδικασία. Μεγάλο μέρος της βαθύτερης μάθησης πραγματοποιείται εξετάζοντας τη διαδικασία, στοχάζοντας τη μάθηση και αναλύοντας τις συνεχιζόμενες σχέσεις μεταξύ του περιεχομένου και των εννοιών.

## Το πλαίσιο

- Μια σταδιακή διαδικασία

Το πλαίσιο μάθησης βάσει πρόκλησης είναι μια σταδιακή και ευέλικτη διαδικασία που μπορεί να χωριστεί σε τρεις αλληλοσυνδεόμενες φάσεις, ως εξής:

- **Φάση 1:** Εμπλοκή,
- **Φάση 2:** Διερεύνηση,
- **Φάση 3:** Πράξη.

Κάθε φάση περιλαμβάνει δραστηριότητες που προετοιμάζουν τους μαθητές να προχωρήσουν στο επόμενο στάδιο. Η υποστήριξη ολοκλήρωσης της διαδικασίας είναι μια συνεχής διαδικασία τεκμηρίωσης, προβληματισμού και κοινής χρήσης.

### Φάση 1: Εμπλοκή

Μέσω μιας διαδικασίας ουσιαστικής ανάκρισης, οι μαθητές μετακινούνται από μια αφηρημένη ιδέα σε μια συγκεκριμένη και ενεργή πρόκληση.

- Οι «μεγάλες ιδέες» είναι ευρείες έννοιες που διερευνούνται με πολλούς τρόπους και σχετίζονται με τους μαθητές και την ευρύτερη κοινότητα (π.χ. υγεία).
- Η βασική ερώτηση επιτρέπει στους μαθητές να προσαρμόσουν τα συμφραζόμενα και να εξατομικεύσουν τη «Μεγάλη Ιδέα». Το τελικό προϊόν είναι μια βασική ερώτηση που σχετίζεται με το άτομο ή την ομάδα (π.χ. τι πρέπει να κάνω για να είμαι υγιής;)
- Οι προκλήσεις μετατρέπουν τις βασικές ερωτήσεις σε παρότρυνση για δράση, χρεώνοντας τους συμμετέχοντες να μάθουν για το θέμα και να αναπτύξουν μια λύση. Οι προκλήσεις είναι άμεσες και εφαρμόσιμες.

### Φάση 2: Διερεύνηση

Όλοι οι μαθητές σχεδιάζουν και συμμετέχουν σε ένα ταξίδι που δημιουργεί τα θεμέλια για λύσεις και αντιμετωπίζει ακαδημαϊκές απαιτήσεις.

- Οι καθοδηγητικές ερωτήσεις υποδεικνύουν τη γνώση που οι μαθητές θα πρέπει να αναπτύξουν για μια λύση της πρόκλησης. Η κατηγοριοποίηση και η ιεράρχηση των ερωτήσεων δημιουργούν μια οργανωμένη μαθησιακή εμπειρία. Κατευθυντήριες ερωτήσεις θα συνεχίσουν να εμφανίζονται σε όλη την εμπειρία.
- Οι καθοδηγητικές δραστηριότητες και οι πόροι χρησιμοποιούνται για να απαντήσουν στις κατευθυντήριες ερωτήσεις που αναπτύσσονται από τους μαθητές. Αυτές οι δραστηριότητες και οι πηγές περιλαμβάνουν οποιαδήποτε μέθοδο και όλες τις μεθόδους και τα εργαλεία που διατίθενται στους μαθητές.
- Η ανάλυση των μαθημάτων που αντλήθηκαν μέσω των δραστηριοτήτων καθοδήγησης παρέχει τη βάση για τον τελικό προσδιορισμό των λύσεων.

### Φάση 3: Πράξη

Οι τεκμηριωμένες λύσεις αναπτύσσονται, εφαρμόζονται με αυθεντικό κοινό και στη

συνέχεια αξιολογούνται με βάση τα αποτελέσματα.

- Έννοιες λύσης προκύπτουν από τα ευρήματα που πραγματοποιήθηκαν κατά τη φάση της έρευνας. Χρησιμοποιώντας τον κύκλο σχεδίασης, οι μαθητές θα δημιουργήσουν πρωτότυπο, θα δοκιμάσουν και θα βελτιώσουν τις λύσεις τους.
- Η εφαρμογή της λύσης πραγματοποιείται σε πραγματικό περιβάλλον, με ένα αυθεντικό κοινό. Η ηλικία των εκπαιδευομένων, καθώς και ο χρόνος και οι διαθέσιμες πηγές, θα καθοδηγήσουν το βάθος και το εύρος της εφαρμογής.
- Η αξιολόγηση παρέχει την ευκαιρία να εκτιμηθεί η αποτελεσματικότητα της λύσης, να γίνουν προσαρμογές και να γίνει εμπάθυση των γνώσεων του θέματος.

Πριν βυθιστείτε βαθύτερα στη μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις, μέσω εργαλείων όπως τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης, είναι απαραίτητο να σκεφτείτε τον προγραμματισμό και την προετοιμασία.

#### • Μια ευέλικτη προσέγγιση

Η μάθηση βάσει πρόκλησης πρέπει να είναι ευέλικτη, προσαρμόσιμη και να επιτρέπει πολλαπλά σημεία εισόδου. Η προσέγγιση μπορεί να επεκτείνει την τρέχουσα πρακτική, να χρησιμεύσει ως πλαίσιο για συγκεκριμένες εκδηλώσεις κατά τη διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους και να λειτουργήσει ως ένα γενικό πλαίσιο για στρατηγικό σχεδιασμό, λήψη αποφάσεων και μάθηση.

## Τύποι προκλήσεων

Η μάθηση βάσει πρόκλησης δεν θα πρέπει να προστίθεται ως «ένα ακόμη πράγμα» στο πλήρες πιάτο των νέων εργαζομένων ή των νεαρών ατόμων. Το πλαίσιο έχει σχεδιαστεί για να παρέχει δομή για τις σύγχρονες βέλτιστες πρακτικές και να κάνει λογικές συνδέσεις.

Η μάθηση βάσει πρόκλησης γίνεται το πλαίσιο που συγκρατεί τα πάντα μαζί. Για παράδειγμα, μια πρόκληση STEM συνδυάζεται με την εκμάθηση υπηρεσιών που οδηγεί σε λύσεις βασισμένες στην κοινότητα που περιλαμβάνουν κωδικοποίηση ή προϊόντα που δημιουργούνται στο Maker Spaces (το Makerpace είναι ένας συνεργατικός χώρος εργασίας σε ένα σχολείο ή σε μια βιβλιοθήκη όπου οι νέοι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν τα δικά τους ενδιαφέροντα, μάθετε να χρησιμοποιείτε εργαλεία και υλικά, φυσικά και εικονικά, και να αναπτύσσετε δημιουργικά έργα.)

Εδώ βλέπετε ότι παρέχονται ιδέες για την πρακτική εξάσκηση της μάθησης. Αυτές οι ιδέες βασίζονται η μία στην άλλη και παρέχουν το βάθρο για μετάβαση από μεμονωμένες προκλήσεις, σε υλοποιήσεις σε επίπεδο οργανισμού.

**Όταν εξετάζετε τη μάθηση βάσει προκλήσεων, μέσω δραστηριοτήτων όπως τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης, σκεφτείτε πώς ταιριάζει το πλαίσιο με προσωπικούς και θεσμικούς στόχους μάθησης και πώς μπορεί να εφαρμοστεί και να υποστηριχθεί.**

Σε μακροοικονομικό επίπεδο, η μάθηση με βάση τις προκλήσεις μέσω αυτών των διαδικτυακών πηγών είναι μια γενική φιλοσοφική προσέγγιση που χρησιμοποιεί ένα πλαίσιο προκλήσεων για την ενημέρωση και την καθοδήγηση της στρατηγικής λήψης αποφάσεων, της ανάπτυξης προγραμμάτων σπουδών και της πρακτικής στην τάξη.

Οι προκλήσεις δημιουργούν την **αίσθηση του επείγοντος και την τόνωση της δράσης**. Στη μάθηση βάσει πρόκλησης, περιλαμβάνεται μια συγκεκριμένη δομή (εμπλοκή, διερεύνηση και δράση), οι προκλήσεις ποικίλλουν σε διάρκεια και ένταση και μπορούν να ενσωματωθούν ή να προσαρμοστούν στα περισσότερα μαθησιακά περιβάλλοντα. Οι σχεδιασμένες παραλλαγές των προκλήσεων που έχουν προκύψει περιλαμβάνουν:

### Nano Προκλήσεις

Οι νανο-προκλήσεις είναι μικρότερες σε μήκος, επικεντρώνονται σε συγκεκριμένους τομείς περιεχομένου ή δεξιότητες, έχουν στενά όρια και απευθύνονται περισσότερο σε εκπαιδευτικούς ή νεαρούς εργαζόμενους. Οι μαθητές, συνήθως, ξεκινούν με την πρόκληση, χωρίς να προσδιορίζουν μια μεγάλη ιδέα ή μια ουσιαστική ερώτηση. Η διαδικασία περιλαμβάνει τις φάσεις διερεύνησης και δράσης, αλλά σε σημαντικά χαμηλότερο επίπεδο έντασης και συχνά σταματά την εφαρμογή με εξωτερικό κοινό. Συνήθως, οι νανο-προκλήσεις χρησιμοποιούνται ως βήθρα που οδηγούν σε πιο σημαντικές προκλήσεις ή κατά τη διάρκεια μεγαλύτερων προκλήσεων για την

αντιμετώπιση συγκεκριμένων εννοιών. Τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης είναι παραδείγματα νανο-προκλήσεων.

### Μικρές/Σύντομες προκλήσεις

Οι σύντομες προκλήσεις διευρύνουν τα όρια και παρέχουν στους μαθητές αυξημένο επίπεδο επιλογής και ευθύνης. Η αύξηση της διάρκειας επιτρέπει στους μαθητές να ξεκινήσουν με μια μεγάλη ιδέα και να εργαστούν σε ολόκληρο το πλαίσιο. Το βάθος της έρευνας και η εμβέλεια των λύσεων αυξάνεται και το επίκεντρο μπορεί να είναι συγκεκριμένο ή πολυθεματικό. Λαμβάνοντας την προοπτική «δείξτε μου τι μπορείτε να κάνετε», οι μίνι προκλήσεις είναι καλές για έντονες μαθησιακές εμπειρίες που προετοιμάζουν τους μαθητές για μεγαλύτερες προκλήσεις.

### Τυπικές προκλήσεις

Οι τυπικές προκλήσεις είναι μεγαλύτερες και επιτρέπουν σημαντικό περιθώριο για τους μαθητές. Δουλεύοντας μαζί, οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν και να διερευνήσουν μεγάλες ιδέες, να αναπτύξουν προκλήσεις, να κάνουν εκτεταμένη έρευνα σε πολλαπλούς κλάδους και να αποκτήσουν πλήρη κυριότητα της διαδικασίας. Το πλαίσιο χρησιμοποιείται από την αρχή έως το τέλος, συμπεριλαμβανομένης της εφαρμογής και της αξιολόγησης της λύσης, σε ένα αυθεντικό περιβάλλον.

### Προκλήσεις Capstone

Οι προκλήσεις Capstone είναι τυπικές προκλήσεις που χρησιμοποιούνται ως αποκορύφωμα ακαδημαϊκής και πνευματικής εμπειρίας για τους μαθητές. Τα παραδείγματα περιλαμβάνουν μια πρόκληση σε επίπεδο βαθμού που τελειώνει εντός του έτους ή ένα ανώτερο έργο που λειτουργεί ως «διατριβή» για αποφοίτηση.

### Στρατηγικές προκλήσεις

Οι στρατηγικές προκλήσεις αφορούν τον προγραμματισμό σε θεσμικό επίπεδο. Οποιοσδήποτε οργανισμός μπορεί να χρησιμοποιήσει το πλαίσιο για να καθορίσει την αποστολή, να εντοπίσει προκλήσεις, να δημιουργήσει μια κοινή γλώσσα και να αναπτύξει στρατηγικά σχέδια. Μεγάλες ιδέες όπως χρόνος, επίτευγμα, μάθηση, τεχνολογία και σχολική κουλτούρα είναι ιδανικές για να ξεκινήσετε βαθιές και σημαντικές συζητήσεις. Οι στρατηγικές προκλήσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν με τους νέους για να τους ενθαρρύνουν να απεικονίσουν, για παράδειγμα, το μέλλον της εργασίας για νέους.

Αυτή η λίστα δεν έχει σχεδιαστεί για να είναι ένα εξαντλητικό ή καθοριστικό σύνολο προσεγγίσεων πρόκλησης. Το πλαίσιο είναι προσαρμόσιμο για να καλύψει τις ανάγκες του περιβάλλοντός σας.

## Παραδείγματα μάθησης βάσει πρόκλησης μέσω διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης

### ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΑΥΤΟ-ΕΚΦΡΑΣΗ

- Εισαγωγικό επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaq-2GGzR8Wp-i\\_HgWKG6FeTq7AAhdV5NfHp9SOKRVJWnmDA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaq-2GGzR8Wp-i_HgWKG6FeTq7AAhdV5NfHp9SOKRVJWnmDA/viewform?usp=sf_link)
- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5v2OWkaFNImYgF4yoykvPaoKjpAo1nVREBD-JeHTyCz6E1g/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5v2OWkaFNImYgF4yoykvPaoKjpAo1nVREBD-JeHTyCz6E1g/viewform?usp=sf_link)

### ΚΙΝΗΤΡΟ

- Εισαγωγικό επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnP31BWSAkVQPyDJ1UHndR3TKe2gFhsUTd2GjmZQEaNXUUFA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfnP31BWSAkVQPyDJ1UHndR3TKe2gFhsUTd2GjmZQEaNXUUFA/viewform?usp=sf_link)
- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeigK6-LwxP-Cwnm010TGolHx5am50XrYVru0PzJRGPIC9BOQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeigK6-LwxP-Cwnm010TGolHx5am50XrYVru0PzJRGPIC9BOQ/viewform?usp=sf_link)

### ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

- Εισαγωγικό επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6ziFLPsBBv-LdxoEBglOQSzo2ybFl6xWf2o9aqd3aaN-YaA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe6ziFLPsBBv-LdxoEBglOQSzo2ybFl6xWf2o9aqd3aaN-YaA/viewform?usp=sf_link)
- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEjr63n4U3WsS3Bz\\_1Y3d3TdZLxxjki7GxaLbUKPYZxueCHQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEjr63n4U3WsS3Bz_1Y3d3TdZLxxjki7GxaLbUKPYZxueCHQ/viewform?usp=sf_link)

### ΦΑΝΤΑΣΙΑ & ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ

- Εισαγωγικό επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdu9wpUwzmV3yB3angjex5znY\\_eTH1n2uVb5kBVQgnM7jUwdg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdu9wpUwzmV3yB3angjex5znY_eTH1n2uVb5kBVQgnM7jUwdg/viewform?usp=sf_link)
- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevMpSzKL7VZF7U4ClmXik0cp3fu0DB6LIK266wZKqigOTsyA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevMpSzKL7VZF7U4ClmXik0cp3fu0DB6LIK266wZKqigOTsyA/viewform?usp=sf_link)

### ΝΟΗΤΙΚΗ ΕΥΕΛΙΞΙΑ

- Εισαγωγικό επίπεδο

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScFSZ-H2V3Sh9pgcFqZdn2XvtC8uG5hzi5XnPku8h6YgJoUnw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScFSZ-H2V3Sh9pgcFqZdn2XvtC8uG5hzi5XnPku8h6YgJoUnw/viewform?usp=sf_link)

- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQjxyN6BITHaPhGRS6sgrNApJWqvBEF5ovB43zTWhJsilV3Q/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeQjxyN6BITHaPhGRS6sgrNApJWqvBEF5ovB43zTWhJsilV3Q/viewform?usp=sf_link)

## **ΛΗΨΗ ΑΠΟΦΑΣΗΣ**

- Εισαγωγικό επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfel\\_hgthUYZkneFnaeDWRWi8Yb8jKkadECTeciRW4IxpviMw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfel_hgthUYZkneFnaeDWRWi8Yb8jKkadECTeciRW4IxpviMw/viewform?usp=sf_link)
- Προχωρημένο επίπεδο  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvnfppk7IM\\_eNHN9ctiEwL7XHqoX3R87lUt25pWo5030Xbbw/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfvnfppk7IM_eNHN9ctiEwL7XHqoX3R87lUt25pWo5030Xbbw/viewform?usp=sf_link)

Περισσότερα παραδείγματα είναι διαθέσιμα στην πύλη e-Learning LUOVA:  
<https://luovaproject.eu/index.php/e-learning-portal-2/>



# Ένας οδηγός βήμα προς βήμα για γρήγορη ανάπτυξη διαδικτυακών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης χρησιμοποιώντας φόρμες Google

**Βήμα 1** - Δημιουργία λογαριασμού Google.

**Βήμα 2 - Αντιμετωπίστε το πρόβλημα.** Τι είδους δεξιότητες πρέπει να βελτιώσει το παιχνίδι; Σε ποιες ικανότητες πρόκειται να εστιάσετε;

**Βήμα 3 - Σκεφτείτε την ομάδα στόχου σας.** Ποιοι ανήκουν σε αυτή; Ποιο είναι το ιστορικό, η ηλικία και τα ενδιαφέροντά τους;

**Βήμα 4 - Αναπτύξτε μια ιστορία.** Λαμβάνοντας υπόψη το κοινό-στόχο σας, σκεφτείτε το θέμα ή το είδος του παιχνιδιού σας. Πού γίνεται η ιστορία και τι είδους ιστορία είναι; Μερικές καλές εμπνεύσεις είναι οι δημοφιλείς ταινίες, βιβλία ή παιχνίδια. Αξιοποιήστε τον χρόνο σας με την αφήγηση για να βεβαιωθείτε ότι είναι συναρπαστική και ελκυστική. Εξηγήστε τις προκλήσεις στους μαθητές, ώστε να γνωρίζουν τι πρέπει να κάνουν για να περάσουν στο επόμενο επίπεδο. Αυτά μπορούν να παρουσιαστούν χρησιμοποιώντας αρχεία βίντεο, πλούσια σε πολυμέσα και στη συνέχεια να απαντηθούν σε φόρμα Google.

**Βήμα 5 - Ξεκινήστε να δημιουργείτε μια ψηφιακή αίθουσα απόδρασης μέσω των Φόρμων Google** (πρότυπο παρέχεται στην επόμενη ενότητα). Διατυπώστε ερωτήσεις που παρουσιάζονται ως ψηφιακές ενδείξεις για τους σκοπούς του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας συνημμένα εικόνες, βίντεο YouTube, υπερσυνδέσμους ή συνδέσμους προς άλλα έγγραφα των Εγγράφων Google. Προσαρμόστε τα στο απαιτούμενο επίπεδο δυσκολίας.

**Βήμα 6 - Βασίστε τις απαντήσεις στις πιο κάτω ερωτήσεις, γύρω από διαφορετικούς τύπους ψηφιακών ενδείξεων:**

- ψηφιακή ικανότητα: κωδικοί QR, βίντεο YouTube, συντεταγμένες Χαρτών Google, προσδιορισμός τοποθεσιών, καταμέτρηση λέξεων σε ένα αρχείο κ.λπ.
- αστική ικανότητα: ιστορικό / ημερομηνία προέλευσης
- κριτική ικανότητα: μαθηματικά καθήκοντα, αφηρημένη συλλογιστική, πλευρική σκέψη,
- δημιουργική ικανότητα: κρυπτογράφηση και συστήματα κωδικοποίησης (κωδικός Morse, δυαδικός κώδικας...), ξένα αλφάβητα (κυριλλικά, αραβικά)
- Κείμενο - σταυρόλεξα, αναζητήσεις λέξεων, λέξεις γραμμένες προς τα πίσω, κείμενο γραμμένο σε λευκό φύλλο, κείμενο γραμμένο σε ξένες γλώσσες, μετάφραση Google, αναγραμματισμοί.
- Φωτογραφίες - ονομασία διάσημων τοποθεσιών, επιλογή του περιεργου, ονομασία σημαιών, καταμέτρηση αντικειμένων σε μια φωτογραφία.
- Διαδικτυακά παζλ - δημιουργία παζλ, μοτίβα και ακολουθίες.
- Παζλ πλοήγησης - διαβάζοντας έναν παλιό χάρτη, υπολογίζοντας την απόσταση, χρησιμοποιώντας τους Χάρτες Google



**Βήμα 7 - Επιλέξτε μία από τις επιλογές για τη συλλογή απαντήσεων.** Επιλέξτε σύντομο κείμενο, με επικύρωση απόκρισης για να βεβαιωθείτε ότι το κοινό-στόχος σας μπορεί να προχωρήσει στο επόμενο βήμα, μόνο, αφού λύσει σωστά ένα παζλ. Συνήθως, ζητείται να πληκτρολογήσουν έναν αριθμό ή κείμενο ίσο με την αξία. Εάν πιστεύετε ότι η ένδειξη μπορεί να είναι πολύ δύσκολη, δώστε μια επιπλέον ένδειξη με τη μορφή προσαρμοσμένου κειμένου σφάλματος που εμφανίζεται σε περίπτωση εσφαλμένης απάντησης. Οι απαντήσεις ανοιχτού κειμένου θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως τρόπος συλλογής απαντήσεων σε παζλ που απαιτούν συζητήσεις, σχετικά με μια πρόκληση για προχωρημένο επίπεδο.

ΛΥΟΝΑ

## Παραρτήματα

- Πρότυπα για την προετοιμασία μιας Διαδικτυακής Πρόκλησης Απόδρασης

Για να διευκολυνθεί η δομή μιας μάθησης διαδικτυακής απόδρασης δωματίου, οι μαθητές μπορούν να ακολουθήσουν τις ακόλουθες οδηγίες προτύπου που θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν την πρόκληση φόρμας Google χρησιμοποιώντας το σεμινάριο στο επόμενο βήμα.

Επίσης, συνιστάται να χωρίσετε τους μαθητές σε ομάδες όπου ορισμένοι θα μπορούσαν να επικεντρωθούν στο σενάριο, ενώ άλλοι θα μπορούσαν να δημιουργήσουν το πραγματικό ξεμπλοκάρισμα σε φόρμα google, χρησιμοποιώντας αυτό το πρότυπο.

Οι προκλήσεις ξεμπλοκαρίσματος μπορούν να γίνουν σε 4 διαφορετικά επίπεδα: **Εισαγωγικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο και εξειδικευμένο** και παρακάτω είναι τα προτεινόμενα πρότυπα για τις προκλήσεις.

Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσαρμογή μεταγενέστερων πηγών για την Τελική Πλατφόρμα.

**Εισαγωγικό** - 3 απλές προκλήσεις - για να συμπεριλάβετε μερικές εικόνες, αρχεία βίντεο κ.λπ.

**Ενδιάμεσο** - 4 πιο περίπλοκες προκλήσεις - για να συμπεριλάβετε μερικές εικόνες, αρχεία βίντεο και προτροπές για ανεξάρτητη έρευνα.

**Προχωρημένο** - 5 πιο εξελιγμένες προκλήσεις - για να συμπεριληφθούν ορισμένες προτροπές για ανεξάρτητη έρευνα, κωδικούς QR και σύντομα κουίζ.

**Εξειδικευμένο** - 6 προκλήσεις - συμπεριλαμβανομένων κουίζ και παιχνιδιών.

Θυμηθείτε να λάβετε υπόψη τα ακόλουθα βασικά σημεία κατά την ανάπτυξη πηγών:

- Διατηρήστε το κείμενο στο ελάχιστο - αυτό θα μειώσει το μέγεθος της μετάφρασης που απαιτείται.
- Βεβαιωθείτε ότι οι πηγές είναι χρήσιμες σε άλλες χώρες και περιβάλλοντα.
- Ανατρέξτε στις Προτάσεις αξίας για να βεβαιωθείτε ότι, η μάθηση είναι ενσωματωμένη στο υλικό.
- Οι αριθμοί δεν χρειάζονται μετάφραση!

## ΚΕΝΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ GOOGLE FORM

Τίτλος φόρμας:

|                 |                  |  |
|-----------------|------------------|--|
| Τίτλος δωματίου | Θέμα και επίπεδο |  |
|                 | Τίτλος           |  |
|                 | Περιγραφή        |  |

Να χρησιμοποιείται μία φορά ανά Δωμάτιο Απόδοσης.

Περιεχόμενο φόρμας:

|           |           |  |
|-----------|-----------|--|
| Ενότητα # | Τίτλος    |  |
|           | Περιγραφή |  |

Να χρησιμοποιείται μία φορά ανά ενότητα.

Περιεχόμενα ενότητας:

|                     |                    |  |
|---------------------|--------------------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             |  |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα |  |

|                    |                 |  |
|--------------------|-----------------|--|
| Ερώτηση παραγράφου | Ερώτηση         |  |
|                    | Σύντομο κείμενο |  |
|                    | Απάντηση        |  |
|                    | Ένδειξη         |  |

Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί όσες φορές απαιτείται ανάλογα με τις πηγές ή το επίπεδο.

Κάθε ενότητα θα μπορούσε να τελειώσει λέγοντας "**συγχαρητήρια!**" - σε αυτήν την ενότητα, ανταμείψτε τον μαθητή για την επίλυση του προβλήματος, του γρίφου ή του παζλ - και προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο.

ΛΥΟΝΑ

## Παράδειγμα ολοκληρωμένου προτύπου GOOGLE FORM

Όλες οι ενότητες μπορούν να ολοκληρωθούν ανάλογα με το επίπεδο των επιθυμητών λεπτομερειών και τον αριθμό των ενοτήτων που θα περιέχει το δωμάτιο.

Εάν η Πρόκληση του Εκπαιδευτικού Διαδικτυακού Δωματίου Απόδρασης αφορά την ανάπτυξη ενδοεπιχειρησιακών δεξιοτήτων, τότε ο τίτλος θα μπορούσε να επιλεγεί σε σχέση με αυτό το θέμα, για παράδειγμα.

### Τίτλος φόρμας:

|                 |                  |  |
|-----------------|------------------|--|
| Τίτλος δωματίου | Θέμα και επίπεδο | Παράδειγμ. Επιχειρηματικές δεξιότητες - Εισαγωγικό επίπεδο |
|                 | Τίτλος           | Έργο αρ. 41R   |
|                 | Περιγραφή        |  |

|         |           |                                |
|---------|-----------|--------------------------------|
| Τμήμα 1 | Τίτλος    | Κεφάλαιο 1. Η αρχή του τρόπου. |
|         | Περιγραφή |                                |

|                     |                    |  |
|---------------------|--------------------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Είστε κατάσκοπος της MI6. Πρέπει να βρείτε μια συγκεκριμένη τοποθεσία στην ΕΣΣΔ για να ερευνήσετε κάποια μυστηριώδη πειράματα που πραγματοποιούνται. |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | [εικόνα1]  |

|                     |                    |                                  |
|---------------------|--------------------|----------------------------------|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Περαιτέρω οδηγίες θα παρέχονται. |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | Είσαι έτοιμος;                   |

|          |           |                        |
|----------|-----------|------------------------|
| Τομέας 2 | Τίτλος    | Διασχίζοντας τα σύνορα |
|          | Περιγραφή |                        |

|                     |                    |  |
|---------------------|--------------------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Σας έχουν στείλει στη Φινλανδία, όπου πρόκειται να διασχίσετε τα σύνορα, χωρίς να σας πιάσουν. Πρέπει να συναντήσετε την επαφή σας σε ένα διάσημο μέρος κάπου στη Ρωσία. |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | [Εικόνα2]  |

|                    |                 |   |
|--------------------|-----------------|---|
| Ερώτηση παραγράφου | Ερώτηση         | Πού είναι η επαφή σας;  |
|                    | Σύντομο κείμενο |   |
|                    | Απάντηση        | Μουσείο Hermitage   |
|                    | Ένδειξη         | 2 λέξεις, 9 και 6 γράμματα η καθεμιά, και οι δύο ξεκινούν με κεφαλαία γράμματα. |

|          |           |                       |
|----------|-----------|-----------------------|
| Τομέας 3 | Τίτλος    | Το ήξερες;            |
|          | Περιγραφή | Πηγή: Wikipedia 2018. |

|                     |                    |   |
|---------------------|--------------------|---|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Την 1η Σεπτεμβρίου 1914, το όνομα της πόλης, Αγία Πετρούπολη, άλλαξε σε Petrograd, στις 26 Ιανουαρίου 1924 σε Leningrad και την 1η Οκτωβρίου 1991 έγινε ξανά Αγία Πετρούπολη. Κατά τις περιόδους 1713–1728 και 1732–1918, η Αγία Πετρούπολη ήταν η πρωτεύουσα της Αυτοκρατορικής Ρωσίας. Το 1918, οι φορείς της κεντρικής κυβέρνησης μετακόμισαν στη Μόσχα. |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα |   |

|                     |                    |   |
|---------------------|--------------------|---|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Το Κρατικό Μουσείο Hermitage στην Αγία Πετρούπολη της Ρωσίας είναι το δεύτερο μεγαλύτερο μουσείο Τέχνης στον κόσμο, ιδρύθηκε το 1764 όταν η αυτοκράτειρα Αικατερίνη η Μεγάλη απέκτησε μια εντυπωσιακή συλλογή έργων ζωγραφικής από τον έμπορο από το Βερολίνο, Johann Ernst Gotzkowsky. |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα |   |

|                     |        |   |
|---------------------|--------|---|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος | Το άγαλμα του Antonio Canova The Three Graces, είναι ένα νεοκλασικό γλυπτό, από μάρμαρο, από τις τρεις Χάριτες της Μυθολογίας, κόρες του Δία - που ταυτίζονται σε κάποια χαρακτηριστικά του αγάλματος από αριστερά προς τα δεξιά, Euphrosyne, Aglaea και Thalia - που λέγεται ότι αντιπροσωπεύουν |
|---------------------|--------|---|

|  |                    |  |
|--|--------------------|--|
|  |                    | τη νιότη/ομορφιά (Thalia), το θαύμα (Euphrosyne) και την κομψότητα (Aglaea). |
|  | Κείμενο ή πολυμέσα |  |

|          |           |                        |
|----------|-----------|------------------------|
| Τομέας 4 | Τίτλος    | Διαδρομή μέσω Voronezh |
|          | Περιγραφή |                        |

|                     |                    |   |
|---------------------|--------------------|---|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Μετά που η επαφή σας, σας έδωσε μια νέα ταυτότητα και σοβιετική τεκμηρίωση, έχετε σταλεί στη Воронеж. Στο σιδηροδρομικό σταθμό λαμβάνετε ένα γράμμα που περιέχει έναν χάρτη με ένα κρυφό μήνυμα ... |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | [Εικόνα3]   |

|                     |                    |  |
|---------------------|--------------------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Χρησιμοποιήστε τον χάρτη   |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | https://www.google.ru/maps/@51.676436,39.2025939,16z                     |
| Ερώτηση Παραγράφου  | Ερώτηση            | Ποιο είναι το όνομα της πλατείας όπου θα συναντηθείτε;                   |
|                     | Σύντομο κείμενο    |  |
|                     | Απάντηση           | Lenina   |
|                     | Ένδειξη            | 1 λέξη με λατινικό αλφάβητο, 6 γράμματα που ξεκινούν με κεφαλαίο γράμμα. |

|          |           |                       |
|----------|-----------|-----------------------|
| Τομέας 5 | Τίτλος    | Το ήξερες;            |
|          | Περιγραφή | Πηγή: Wikipedia 2018. |

|                     |        |  |
|---------------------|--------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος | Ο Nikolay Gennadiyevich Basov (14 Δεκεμβρίου 1922 - 1η Ιουλίου 2001) που γεννήθηκε στο Voronezh, ήταν Σοβιετικός φυσικός και εκπαιδευτικός. Για το θεμελιώδες έργο του στον τομέα της κβαντικής ηλεκτρονικής που οδήγησε στην ανάπτυξη |
|---------------------|--------|--|

|  |                    |  |
|--|--------------------|--|
|  |                    | Λείζερ και maser, ο Basov μοιράστηκε το 1964 το βραβείο Νόμπελ Φυσικής με τον Alexander Prokhorov και τον Charles Hard Townes. |
|  | Κείμενο ή πολυμέσα |  |

|          |           |                       |
|----------|-----------|-----------------------|
| Τομέας 6 | Τίτλος    | Εύρεση της επαφής σας |
|          | Περιγραφή |                       |

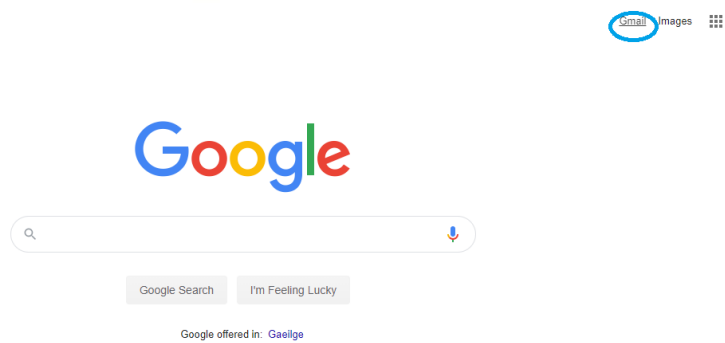
|                     |                    |  |
|---------------------|--------------------|--|
| Κανονική παράγραφος | Τίτλος             | Μόλις φτάσετε στην πλατεία, ένα παιδί σας δίνει αυτό το μήνυμα από την επαφή σας ... |
|                     | Κείμενο ή πολυμέσα | [Εικόνα4]  |

|                    |                 |                                       |
|--------------------|-----------------|---------------------------------------|
| Ερώτηση παραγράφου | Ερώτηση         | Ποια δυνατότητα διαθέτει η επαφή σας; |
|                    | Σύντομο κείμενο |                                       |
|                    | Απάντηση        | Γενειάδα                              |
|                    | Ένδειξη         | Το πρώτο γράμμα είναι κεφαλαίο!       |

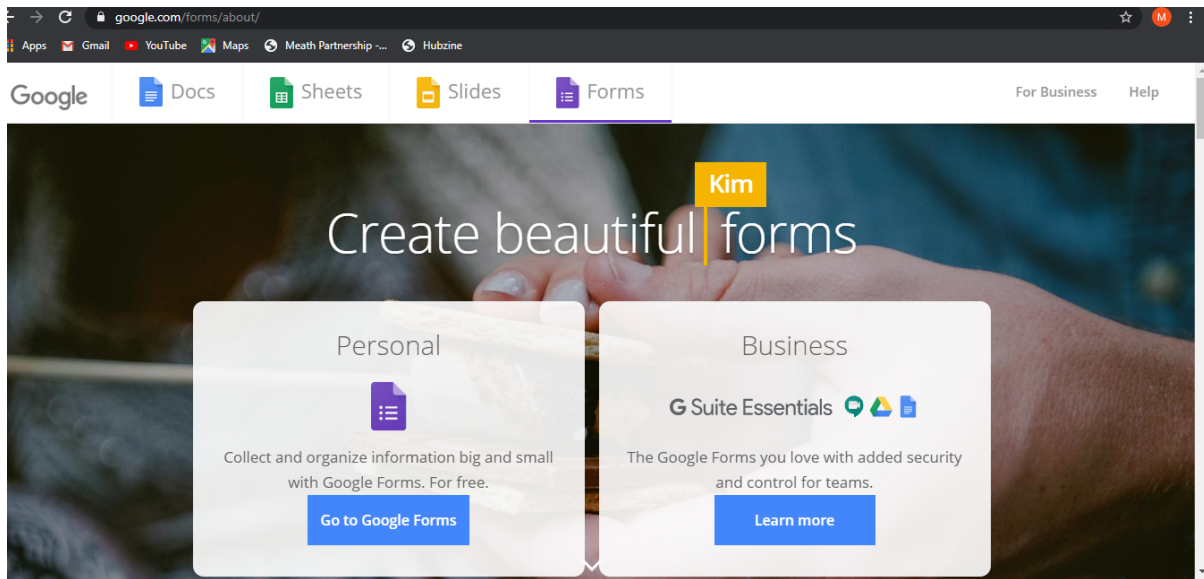


- Πρακτικά βήματα για τη δημιουργία Πρόκλησης Διαδικτυακού Εκπαιδευτικού Δωματίου Απόδρασης

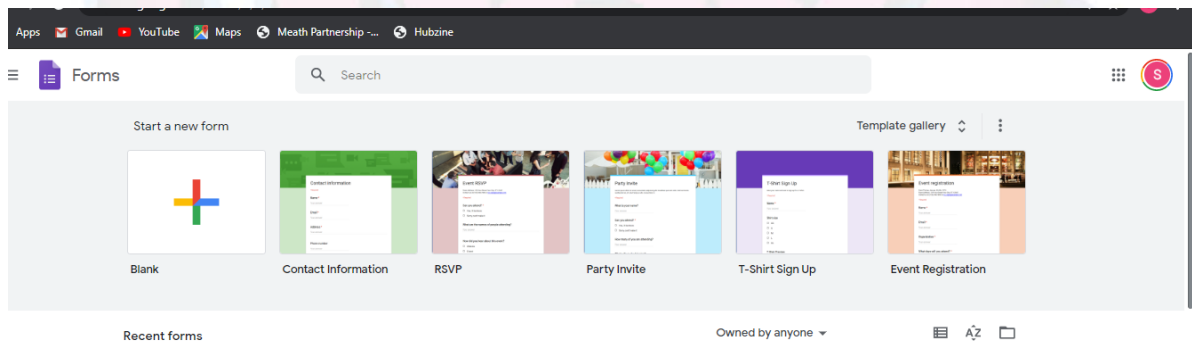
### **Βήμα 1:** Δημιουργία λογαριασμού Google



### **Βήμα 2:** Αναζήτηση Google για "φόρμες Google"

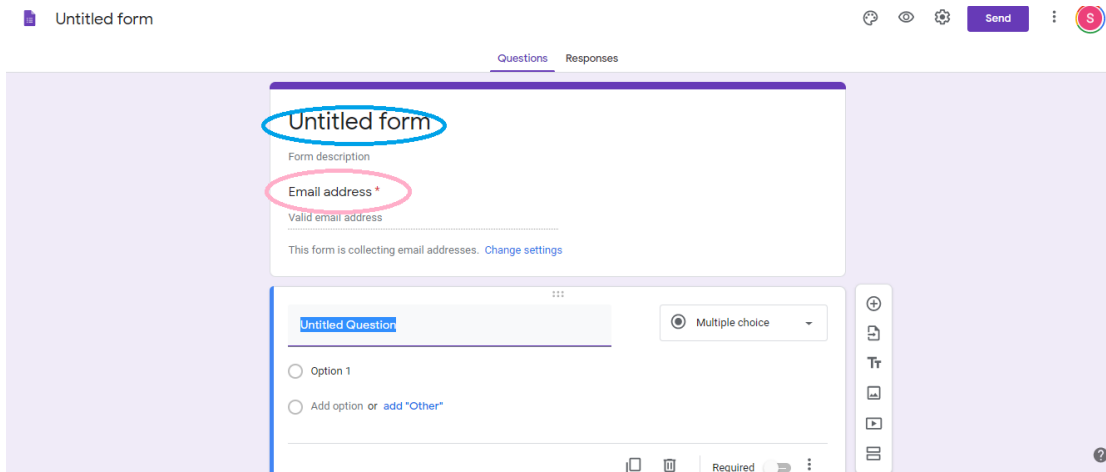


### Βήμα 3: Επιλέξτε "Εναρξη νέας φόρμας"



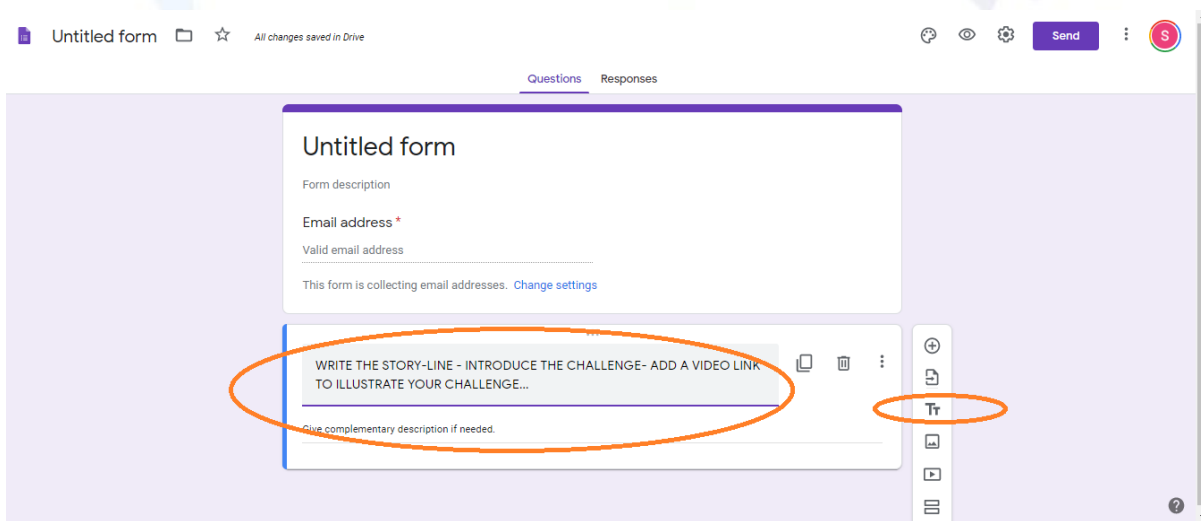
### Βήμα 4: Ξεκινήστε να δημιουργήσετε το Δωμάτιο Απόδρασης στο Διαδίκτυο

- 1- Ονομάστε την αίθουσα διαδικτυακής απόδρασης
- 2- Εισαγάγετε την ηλεκτρονική διεύθυνση σας



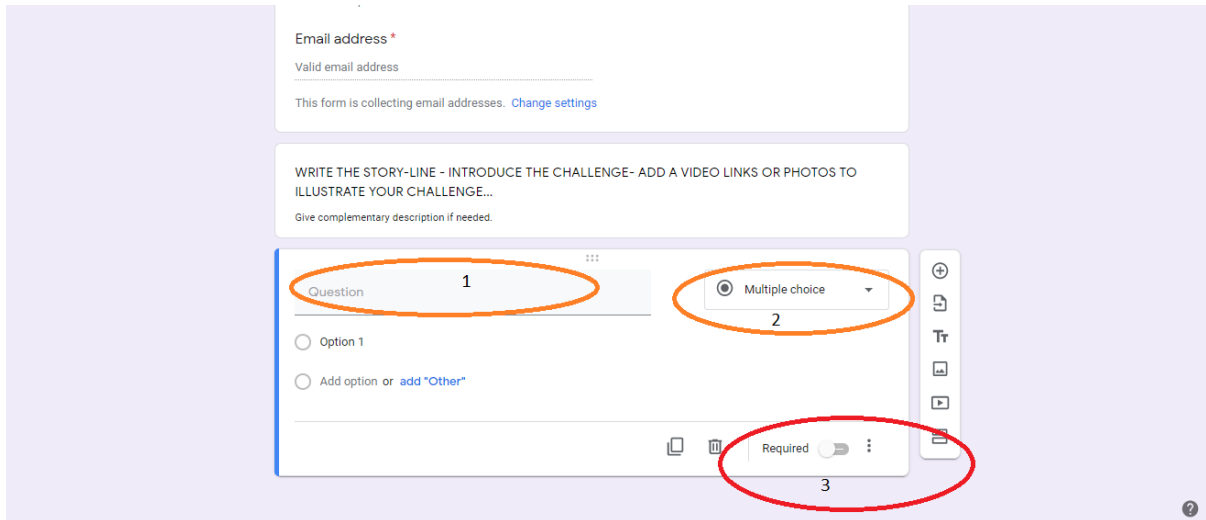
### Βήμα 5: Προσθέστε μια ενότητα για να εισαγάγετε την πλοκή του Διαδικτυακού Δωματίου Απόδρασης

1. Επιλέξτε το κουμπί "ΤΤ" για να προσθέσετε την ενότητα
2. Ονομάστε αυτήν την ενότητα (προαιρετικά)
3. Γράψτε την πλοκή σας, εξηγήστε την πρόκληση, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τι να κάνουν
4. Συμπεριλάβετε βίντεο, ή εικόνες ή κάντε κλικ στο GIF στο συρόμενο μενού στη δεξιά πλευρά για να το κάνετε πιο ελκυστικό και διασκεδαστικό
5. Παίξτε για να μάθετε όλες τις πιθανές επιλογές
6. Μπορείτε να διαγράψετε οποιαδήποτε επιλογή ανά πάσα στιγμή κάνοντας κλικ στο εικονίδιο "διαγραφή"

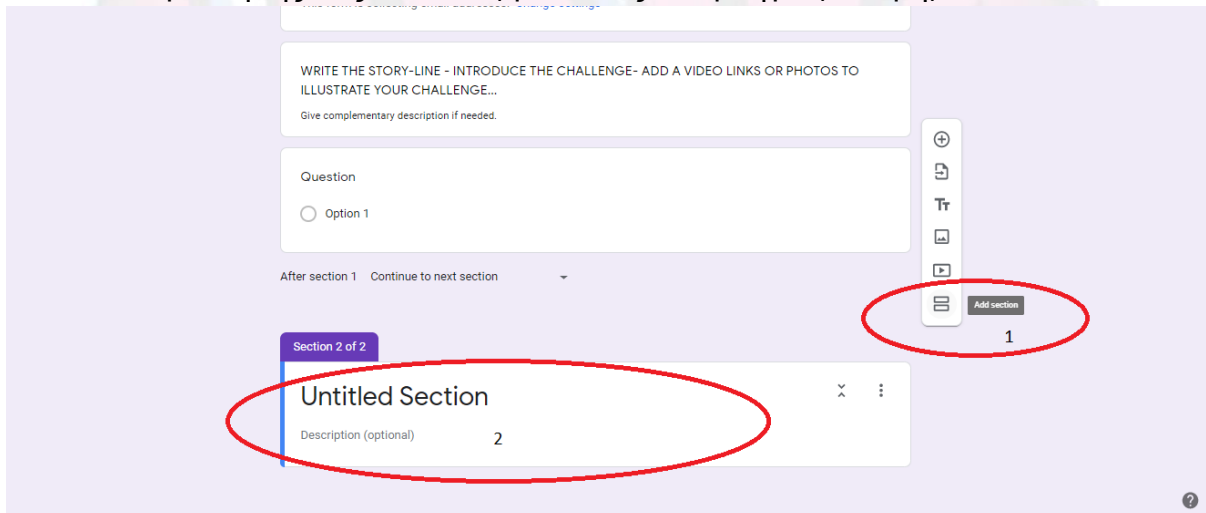


### Βήμα 6: Διατυπώστε την ερώτησή σας

1. Βάλτε την ερώτησή σας σε διαφορετικούς τύπους ψηφιακών ενδείξεων (δείτε την ενότητα βήμα προς βήμα παραπάνω)
2. Καθορίστε μία από τις επιλογές για τη συλλογή απαντήσεων (σύνομη παράγραφος, πολλαπλές επιλογές, πλαίσια ελέγχου, σύντομες απαντήσεις...)
3. Αναφέρετε εάν ζητείται αυτή η μορφή ή όχι για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο



**Βήμα 7:** Προσθέστε μια νέα ενότητα και δημιουργήστε τη δομή της πρόκλησής σας επαναλαμβάνοντας τα προηγούμενα βήματα.



**GO**

**LUOVA**

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



## ΕΝΟΤΗΤΑ 4

### Εισαγωγή και στόχοι

Χωρίς το περιβάλλον του Διαδικτύου, θα ήταν δύσκολο, τώρα, να φανταστεί κανείς τη ζωή. Η αρχή του Διαδικτύου χρονολογείται από τα τέλη της δεκαετίας του 1960 και η αρχή των ιστότοπων και των προγραμμάτων περιήγησης στο Web έως τη δεκαετία του 1990. Έκτοτε, το ταχέως αναπτυσσόμενο περιβάλλον Διαδικτύου μάς έχει δώσει έναν απεριόριστο αριθμό ευκαιριών και δυνατοτήτων ανάπτυξης σε κάθε τομέα της ζωής.

Όπως είναι γνωστό, το διαδικτυακό περιβάλλον είναι διαδραστικό. Χάρη στην οπτικοποίηση των συνεχώς αναπτυσσόμενων λειτουργιών των τεχνολογιών του Διαδικτύου, δεσμεύονται οι χρήστες του να λαμβάνουν αποφάσεις και να αναπτύσσουν αναλυτική σκέψη ενώ αναζητούν πηγές πληροφοριών και επιλέγουν δεδομένα. Το διαδικτυακό περιβάλλον είναι μια ελκυστική πλατφόρμα ανταλλαγής γνώσεων. Σήμερα, όλο και πιο συχνά, χρησιμοποιούμε τις δυνατότητες που προσφέρει το περιβάλλον του Διαδικτύου και διάφορες εφαρμογές για τη διδασκαλία νέων και ενηλίκων. Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιούνται διάφοροι τύποι εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης που ενσωματώνουν διαφορετικές στρατηγικές και διαφορετικά σενάρια για την επεξεργασία των δεδομένων που παρουσιάζονται. Όσο περισσότερες στρατηγικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν, τόσο περισσότερο ο μαθητής μπορεί να συμμετέχει σε πολλά επίπεδα επεξεργασίας πληροφοριών και συνεπώς να είναι διαδραστικός.

Αυτή η Ενότητα στοχεύει να υποστηρίξει τους νέους εργαζομένους πρώτης γραμμής για να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες του δυναμικού διαδικτυακού περιβάλλοντος και των εφαρμογών για τη δημιουργία δεξιοτήτων υψηλής αξίας εντός των περιθωριοποιημένων ομάδων στόχου. Αναλυτικά, η Ενότητα θα παρέχει πληροφορίες σχετικά με τις διαδικασίες διδασκαλίας και μάθησης που μπορούν να υποστηριχθούν από τη μεθοδολογία του ψηφιακού Δωματίου Απόδρασης. Επιπλέον, στο τέλος της ενότητας, οι νέοι εργαζόμενοι μπορούν να βρουν μια πλούσια ομάδα πηγών για την εφαρμογή της μεθοδολογίας ψηφιακού Δωματίου Απόδρασης σε επίσημες και μη τυπικές εκπαιδευτικές ρυθμίσεις.

Χάρη στην ταχεία ανάπτυξη του περιβάλλοντος του Διαδικτύου, αναπτύσσονται νέες μέθοδοι απόκτησης γνώσεων και ανάπτυξης γνώσης. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι τα Δωμάτια Απόδρασης. Χάρη στην επέκταση της ψηφιακής μας γνώσης και της αποτελεσματικής πλοήγησης στο περιβάλλον του Διαδικτύου, στα κοινωνικά μέσα και στις εφαρμογές, θα είμαστε σε θέση να δημιουργήσουμε τα δικά μας Δωμάτια Απόδρασης που θα μας επιτρέψουν να αναπτύξουμε κριτική σκέψη και άλλες βασικές δεξιότητες όπως ομαδική εργασία, λήψη αποφάσεων, προσανατολισμός αποτελεσμάτων ή ηγεσία.

Ειδικότερα, μετά την ολοκλήρωση της ενότητας, οι ενήλικες εκπαιδευτικοί θα είναι σε θέση:

- Περιγράφουν τα οφέλη της ψηφιακής συνεργασίας.
- Αναφέρουν τα κατάλληλα εργαλεία που ενισχύουν τη δημιουργικότητα και

περιγράφουν τη χρήση τους.

- Προσδιορίζουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
- Αναπτύσσουν τον ψηφιακό γραμματισμό.
- Γνωρίζουν τους διαδικτυακούς κινδύνους και πώς να παραμείνουν ασφαλείς.



LUVONA



## 1. Δυναμικό αναπτυσσόμενο διαδικτυακό περιβάλλον

Η σύγχρονη κατανόηση του διαδικτυακού περιβάλλοντος, όσον αφορά τον κοινωνικό και τεχνολογικό χαρακτήρα του, αναφέρεται σε έννοιες κοινωνικής δικτύωσης. Το κλειδί για την κατανόηση των κοινωνικών δικτύων δεν είναι μόνο τα χαρακτηριστικά των ατόμων ή των σχετικών αξιών τους, αλλά κυρίως οι σύνδεσμοι μεταξύ τους και οι δομές που δημιουργούνται από την επιρροή τους. Ο αριθμός των συνδέσεων μεταξύ των οντοτήτων που σχηματίζουν αυτό το δίκτυο είναι σχεδόν απεριόριστος. Υπό αυτήν την έννοια, το Διαδίκτυο είναι η φυσική ή τεχνολογική αναπαράσταση των συμβολικών δεσμών που υπάρχουν σε όλες τις κοινωνικές δομές.

Σύμφωνα με το IGI-Global λεξικό, το διαδικτυακό περιβάλλον είναι «Ο εικονικός χώρος στον οποίο ένα υπολογισμένο καθορισμένο σύστημα μπορεί να λειτουργήσει όταν συνδέεται με άλλα συνδεδεμένα συστήματα, μέσω ενός ηλεκτρονικού καναλιού επικοινωνίας και κοινής χρήσης περιεχομένου».

Από το 1991, όταν παρουσιάστηκε το έργο για τη δημιουργία του Παγκόσμιου Ιστού, το περιβάλλον του Διαδικτύου άρχισε να αναπτύσσεται όλο και πιο γρήγορα. Η πρωτοποριακή στιγμή, από την οποία ο ρυθμός ανάπτυξης και καθολικότητας του περιβάλλοντος στο Διαδίκτυο αυξήθηκε με εκπληκτικό ρυθμό, ήταν η δημιουργία της μηχανής αναζήτησης google, το 1998. Έκτοτε, το διαδικτυακό περιβάλλον έχει γίνει κοινό αγαθό για ψυχαγωγία και μάθηση.

Επί του παρόντος, το διαδικτυακό περιβάλλον έχει τεράστιες δυνατότητες και δίνει στους χρήστες του ατελείωτες ευκαιρίες για ανάπτυξη.

Η πολιτική της Ευρωπαϊκής Επιτροπής υποστηρίζει ένα νομικό και βασισμένο στην καινοτομία περιβάλλον για διαδικτυακές πλατφόρμες στην ΕΕ. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, η Επιτροπή προσδιόρισε βασικούς τομείς ενδιαφέροντος στην ανακοίνωση του Μαΐου 2016, σχετικά με τις πλατφόρμες του Διαδικτύου. Οι κατευθυντήριες αρχές αυτής της πολιτικής είναι οι εξής:

- Ισότιμοι όροι ανταγωνισμού για συγκρίσιμες ψηφιακές υπηρεσίες
- Διασφάλιση υπεύθυνης συμπεριφοράς διαδικτυακών πλατφόρμων για την προστασία των βασικών αξιών
- Προώθηση της εμπιστοσύνης, της διαφάνειας και της διασφάλισης δικαιοσύνης σε διαδικτυακές πλατφόρμες
- Διατήρηση των αγορών ανοιχτών και χωρίς διακρίσεις για την προώθηση μιας οικονομίας βάσει δεδομένων.

Το Διαδίκτυο έχει τεράστιο αντίκτυπο στην εκπαίδευση με στόχο την απόκτηση γνώσεων, την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και την απόκτηση δεξιοτήτων. Για να το

επιτύχετε αυτό χρειάζεστε μια πηγή περιεκτικών πληροφοριών, που είναι το συνεχώς αναπτυσσόμενο περιβάλλον Διαδικτύου.

Ως νέο μέσο, το περιβάλλον του Διαδικτύου προσφέρει στους χρήστες του χαρακτηριστικά όπως:

#### - Διαδραστικότητα και συνεργασία

Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να λαμβάνει όλα τα είδη μηνυμάτων και να ανταποκρίνεται σε αυτά σύγχρονα και ασύγχρονα. Η αποτελεσματική επικοινωνία δίνει τη δυνατότητα ανταλλαγής δεδομένων.

#### - Πολυτροπικότητα

Το Διαδίκτυο είναι ένα συγκλίνον μέσο - περιέχει μηνύματα με τη μορφή κειμένου, εικόνας, ταινιών κινουμένων σχεδίων, ήχου. Είναι ένα πολυαισθητικό μέσο.

#### - Υπερκειμενικότητα

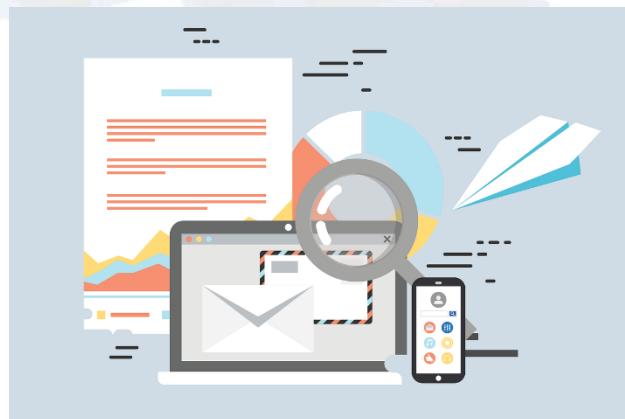
Το Διαδίκτυο είναι μια συλλογή πληροφοριών που δημοσιεύονται με μη γραμμικό τρόπο, που διευκολύνει την αποτελεσματική ανακατεύθυνση σε σχετικά θέματα και λέξεις-κλειδιά.

#### - Απλότητα εξερεύνησης

Οι μηχανές αναζήτησης στο Διαδίκτυο επιτρέπουν την αποτελεσματική πρόσβαση στα απαιτούμενα και ειδικά συστήματα ετικετών που βοηθούν στην οργάνωση και αρχειοθέτησή του.

### Ψηφιακή συνεργασία

Καθώς η τεχνολογία ενσωματώνεται ολοένα και περισσότερο στην κοινωνία μας, το ίδιο συμβαίνει και με το φαινόμενο που ονομάζεται ψηφιακή συνεργασία. Η ψηφιακή συνεργασία αναφέρεται ως «η πρακτική των ανθρώπων που εργάζονται μαζί μέσω διαδικτυακών μέσων, όπως software-as-a-solution (SaaS) πλατφόρμες». Αυτό επιτρέπει στους ανθρώπους όχι μόνο να συνεργάζονται μεταξύ τους μέσω της επικοινωνίας, αλλά και να παρέχουν ψηφιακά εργαλεία για την επίτευξη συνεργατικών αναγκών.



Αυτά τα εργαλεία θα βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους όχι μόνο να επικοινωνούν αλλά και να αναπτύξουν διαπροσωπικές δεξιότητες, να βελτιώσουν τον ψηφιακό γραμματισμό και τη δημιουργική σκέψη. Σύμφωνα με μια έκθεση, την οποία παρουσίασε μια αμερικανική εταιρεία συμβούλων στρατηγικής διαχείρισης - McKinsey - η χρήση κατάλληλων εργαλείων και ψηφιακής συνεργασίας βελτιώνει την παραγωγικότητα από 20 σε 30 τοις εκατό. Ακολουθούν παραδείγματα των ψηφιακών εργαλείων που χρησιμοποιούνται πιο συχνά για την ψηφιακή συνεργασία:

**Εργαλεία επικοινωνίας** - Υπάρχουν πολλά διαθέσιμα εργαλεία στην αγορά για την υποστήριξη της επικοινωνίας στο Διαδίκτυο και τη βελτίωση της ψηφιακής συνεργασίας. Λαμβάνοντας υπόψη το πλήθος των μεθόδων και των τάσεων που σχετίζονται με την διαδικτυακή επικοινωνία, μεταξύ των παρακάτω παραδειγμάτων θα βρείτε εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διοργάνωση διαδικτυακών σεμιναρίων, βίντεο και ακουστικών συνεδρίων και διαδικτυακών εκπαιδευτικών.

- Flowdock
- WebEx
- GoToMeeting
- Ζουμ

**Εργαλεία για δημιουργία** – Η δημιουργία και σχεδιασμός ενός δεδομένου έργου, π.χ. ένα Δωμάτιο Απόδρασης, συνήθως, δεν είναι καθήκον για ένα άτομο. Χάρη στα ακόλουθα εργαλεία, μπορείτε να συνεργαστείτε για τη δημιουργία ενός έργου σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον:

- Έγγραφα Google / φόρμες Google
- Quip
- Igloo

**Εργαλεία για τη διαχείριση έργων και εργασιών** - τα εργαλεία διαχείρισης έργων είναι απαραίτητα για την κοινή ψηφιακή συνεργασία. Βελτιώνουν τη διαδικασία διαχείρισης εργασιών, την οργάνωση εγγράφων και τη διαχείριση των χρονοδιαγραμμάτων.

- Dapulse
- Asana
- Redbooth
- Wimi
- Milanote
- Dropbox



**Δραστηριότητα προβληματισμού:**

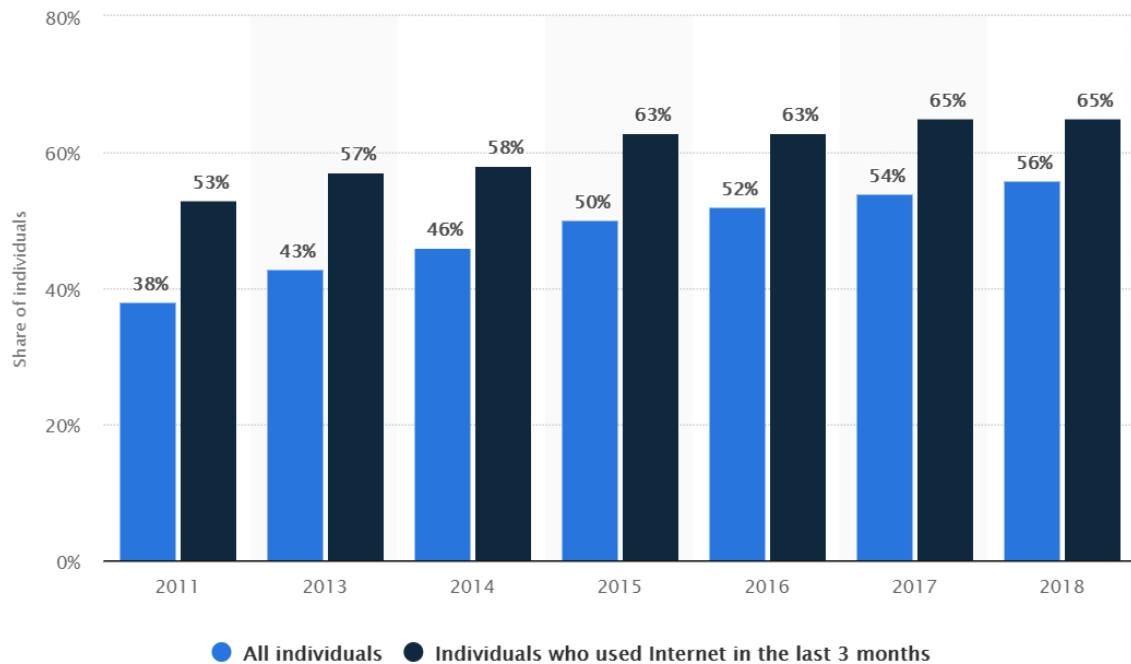
Αναλογιστείτε την κατάσταση στην οποία έχετε εξασκήσει τις διαπροσωπικές σας δεξιότητες (Επικοινωνία, Ομαδική εργασία, Ενσυναίσθηση και Θετική στάση) μέσω της χρήσης ψηφιακών εργαλείων. Γνωρίζετε ότι αυτές οι δραστηριότητες σας επέτρεψαν να εξασκήσετε αυτές τις δεξιότητες;

## 2. Κοινωνικά μέσα και smartphone

Με την ανάπτυξη του Διαδικτύου, τα κοινωνικά μέσα έχουν γίνει εξαιρετικά διαδεδομένα και εξακολουθούν να κερδίζουν έδαφος. Χάρη στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έχουν δημιουργηθεί τα νέα τμήματα μάρκετινγκ, επικοινωνίας, πωλήσεων,

εκπαίδευσης και δημιουργίας σχέσεων. Τα τελευταία 10 χρόνια, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν σχεδόν τριπλασιάσει τον αριθμό των χρηστών τους, από 970 εκατομμύρια το 2010 σε σχεδόν 3,81 δισεκατομμύρια το 2020. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές πλατφόρμες, η καθεμία έχει πολλούς διαφορετικούς χρήστες και προσφέρει διαφορετικές δυνατότητες.

Οι στατιστικές δείχνουν σαφώς ότι, η χρήση των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης στις ευρωπαϊκές χώρες αυξάνεται συνεχώς με τα χρόνια.



source: <https://www.statista.com/statistics/271430/social-network-penetration-in-the-eu/>

Ακολουθεί μια λίστα με μερικά από τα πιο δημοφιλή είδη κοινωνικών μέσων και τις ευκαιρίες που προσφέρουν:

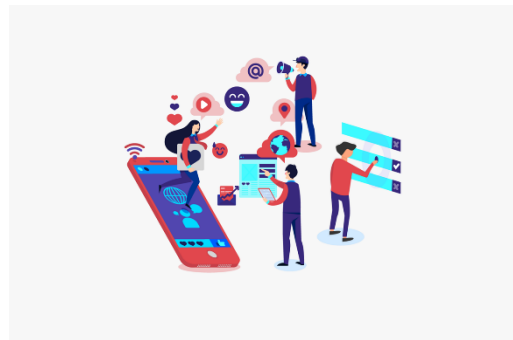
**Κοινωνική δικτύωση (Facebook, LinkedIn)** - Το Facebook είναι τα πιο δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έχει ήδη συλλέξει περίπου 2,5 εκατομμύρια χρήστες. Το γεγονός ότι είναι η πιο δημοφιλής κοινωνική πλατφόρμα μάς επιτρέπει να οικοδομήσουμε σχέσεις και να προσεγγίσουμε μεγάλο αριθμό παραληπτών. Είναι, επίσης, ένα ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία της εικόνας της εταιρείας και μας δίνει την ευκαιρία να παρακολουθούμε τις δραστηριότητές μας. Το LinkedIn είναι ένας επαγγελματικός ιστότοπος κοινωνικών μέσων όπου εμπειρογνώμονες του κλάδου μοιράζονται περιεχόμενο, επικοινωνούν μεταξύ τους και δημιουργούν την προσωπική τους επωνυμία.

**Διαμοιρασμός βίντεο (Youtube, Vine, Facebook live)** - Οι πύλες βίντεο επιτρέπουν σε άτομα να έχουν πρόσβαση σε εκατοντάδες χιλιάδες καινοτόμες ιδέες που παρουσιάζονται σε αυτά τα κανάλια, επιτρέποντας σε μερικούς να μετατρέψουν το χόμπι τους σε καριέρα και να κερδίσουν χρήματα.

Microblogging (Twitter, Tumblr) - Πλατφόρμες όπως το Twitter και το Tumblr μπορούν, συχνά, να χρησιμοποιηθούν έξω από το blogosphere. Το Twitter, συγκεκριμένα, έχει πολλούς λογαριασμούς που έχουν δημιουργηθεί από εταιρείες, οργανισμούς, μέσα ενημέρωσης, διασημότητες, πολιτικούς κ.λπ. Οι χρήστες και των δύο δικτύων μοιράζονται διαφορετικούς τύπους περιεχομένου (ειδήσεις, σύνδεσμοι, εικόνες, βίντεο).

## Κοινωνικά Μέσα

Η επικράτηση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης δίνει στους χρήστες πολλές ευκαιρίες για ανάπτυξη, αλλά είναι σημαντικό να γνωρίζετε τους κινδύνους που συνεπάγεται. Η καθολικότητά τους καθιστά τη σωστή χρήση, συχνά αδύνατη, και μπορείτε να συναντήσετε τους λεγόμενους «ψεύτικους λογαριασμούς», «ψεύτικες ειδήσεις» ή απλά απάτες.



Για να αξιοποιήσετε στο έπακρο τις δυνατότητες και τις ευκαιρίες που προσφέρονται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ορισμένοι κανόνες πρέπει να τηρούνται από τους μαθητές, όπως:

- **Να είμαστε καλλιεργημένοι**

Στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είναι σημαντικό να γράφουμε και να ανακοινώνουμε απόψεις, τις οποίες θα ανακοινώναμε και εκτός του Διαδικτύου - αυτή είναι μια από τις πιο σημαντικές αρχές που πρέπει να τηρούνται, κατά τη χρήση των κοινωνικών μέσων. Η εισαγωγή ψευδών πληροφοριών ή αγενών δηλώσεων μπορεί να βλάψει τις σχέσεις με σημαντικά άτομα ή να καταστρέψει την εικόνα του επισκέπτη, επειδή οι πληροφορίες που εισάγονται στο Διαδίκτυο ενδέχεται να μην καταργηθούν.

- **Να χρησιμοποιούμε ευγενικές φράσεις**

Χρήστες του Διαδικτύου, πολύ συχνά, επιδεικνύουν, εθελοντικά, ευγένεια κοινοποιώντας τις γνώσεις τους. Ομοίως, επικοινωνούμε μαζί τους και προσπαθούμε να συνεργαστούμε με τη δική μας ελεύθερη βούληση. "Παρακαλώ" και "ευχαριστώ" είναι μορφές ευχαριστίας για τη βοήθειά τους.

- **Να είμαστε συνοπτικοί**

Μεγάλες και περίπλοκες εξηγήσεις ως απάντηση σε ένα σύντομο ερώτημα, αποθαρρύνουν στατιστικά το κοινό από το να το διαβάσει και μπορεί να δημιουργήσει σύγχυση. Δεν είναι πάντα δυνατό να απαντήσετε σύντομα και συνοπτικά, αλλά είναι σημαντικό να γνωρίζετε τις ιδιαιτερότητες των κοινωνικών μέσων προκειμένου να υπάρξει μια επιτυχημένη και αποτελεσματική επικοινωνία και δικτύωση.

- **Προσέχουμε τη γραμματική και την ορθογραφία**

Χρειάζεται λίγος χρόνος για να βεβαιωθούμε ότι δεν κάνουμε λάθος και θα γίνει αποδεκτό αυτό που γράφουμε. Έχει να κάνει με τον σεβασμό στους άλλους και τη δική μας εικόνα. Ακόμη και η πιο έξυπνη δήλωση μπορεί να γίνει αντιληπτή αρνητικά εάν περιέχει προφανή γραμματικά λάθη ή τυπογραφικά λάθη.

- **Κατάλληλη αναφορά σε δηλώσεις άλλων**

Όταν αναφερόμαστε στην απάντηση ενός άλλου χρήστη Διαδικτύου, είναι σημαντικό να γράφουμε ακριβώς σε ποιον χρήστη Διαδικτύου αναφερόμαστε, π.χ. με το όνομά του ή το ψευδώνυμό του, από έναν σύνδεσμο προς την ομιλία του ή από μια ετικέτα. Στη συνέχεια, είναι πιο εύκολο για άλλους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν τη συζήτηση.

- **Δείχνοντας σεβασμό στα μέλη της κοινότητας**

Εάν δεν συμφωνούμε με τη δήλωση κάποιου, θα πρέπει να γίνεται με διακριτικό και πολιτισμένο τρόπο, χρησιμοποιώντας πραγματικά αντίθετα επιχειρήματα. Ο καθένας δικαιούται τη δική του άποψη για το θέμα, και η διαφωνία δεν πρέπει να αποτελεί προσωπική επίθεση εναντίον του συντάκτη της γνώμης, αλλά μια προσπάθεια να πείσει για το δικό του σωστό ή να δείξει ότι το πρόβλημα είναι πιο περίπλοκο.

- **Εφαρμόζοντας την αρχή της περιορισμένης εμπιστοσύνης.**

Η δικτύωση και η δημιουργία νέων συνδέσεων είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο του περιβάλλοντος του Διαδικτύου, αλλά οι μαθητές πρέπει να θυμούνται την ασφάλεια. Δεν πρέπει να εισάγουμε ύποπτους συνδέσμους που αποστέλλονται από ξένους, ούτε πρέπει να δίνουμε τα προσωπικά μας στοιχεία σχετικά με την ιδιωτική μας ζωή.

Οι νέες τεχνολογίες και η συνεχώς μεταβαλλόμενη πραγματικότητα σημαίνουν ότι, οι μαθητές πρέπει ακόμη να προσαρμοστούν στο περιβάλλον τους και να ενημερώνονται για όλες τις τάσεις. Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να γνωρίζουν πώς να συμμορφώνονται με τους κανόνες και για την ουσία του αυτοσεβασμού στο Διαδίκτυο, προκειμένου να διερευνήσουν και να εκμεταλλευτούν καλύτερα τις δυνατότητες του Διαδικτύου και τη δυνατότητά τους για αυτο-ανάπτυξη.

### 3. Εφαρμογές που ενισχύουν τη δημιουργικότητα

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να υποστηριχθεί η προσωπική ανάπτυξη, συμπεριλαμβανομένης της ανάγνωσης ενδιαφέροντων οδηγιών, της συμμετοχής σε μαθήματα κατάρτισης ή της συνάντησης εμπνευσμένων ανθρώπων. Ωστόσο, ο σκοπός αυτού του εγχειριδίου είναι να δείξει στους μαθητές πώς να αναπτύξουν δημιουργικές δεξιότητες χρησιμοποιώντας το περιβάλλον και τις εφαρμογές του Διαδικτύου. Με την ανάπτυξη του περιβάλλοντος του Διαδικτύου, οι εφαρμογές για κινητές συσκευές γίνονται όλο και πιο συχνές. Ανάμεσά τους υπάρχουν, επίσης, πολλές εφαρμογές που μπορούν να αναπτύξουν τα ενδιαφέροντα

των μαθητών και να τους ενθαρρύνουν να αναπτύξουν αυτές τις δεξιότητες δημιουργώντας τις δικές τους προκλήσεις που βασίζονται στην πρόκληση.

Για τον σκοπό αυτό, συνιστάται να εξοικειωθούν οι μαθητές με τις ακόλουθες εφαρμογές:

**Elevate** - αυτή η εφαρμογή στοχεύει να ασκεί συστηματικά το μυαλό μας σε διάφορους βασικούς τομείς: μνήμη, εκτίμηση, μέτρηση, ανάλυση και ευγλωττία. Αρχικά, επιλέγονται οι περιοχές που θέλετε να αναπτύξετε και μετά μπορείτε να προσαρμόσετε το επίπεδο δυσκολίας με ένα σύντομο τεστ. Κάθε άσκηση έχει τους δικούς της χρονικούς περιορισμούς, οι οποίοι προσαρμόζονται στις δεξιότητες του χρήστη.

**Neuro nation** - Λήψη περισσότερες από 6 εκατομμύρια φορές και θεωρείται μια από τις καλύτερες εφαρμογές του 2015. Το Neuro Nation ξεκινά με μια σύντομη αναγνώριση των αναγκών σας - επιλέγετε τους τομείς που θέλετε να αναπτύξετε - αυτό σας επιτρέπει να προσαρμόσετε την εκπαίδευσή σας στις ατομικές σας προτιμήσεις. Οι δημιουργοί της εφαρμογής πείθουν ότι οι ασκήσεις που περιλαμβάνονται στην εφαρμογή δημιουργήθηκαν σε συνεργασία με πανεπιστήμια από το Βερολίνο, το Ντόρτμουντ και τη Χάγη. Η εφαρμογή έχει πολλά στοιχεία gamification, δηλαδή εμπλοκή του χρήστη μέσω διαφόρων μηχανισμών απόκτησης βαθμών και ξεκλειδώματος πρόσθετων επιπέδων.

**Peak** - Όπως και στα παραπάνω παραδείγματα, ο χρήστης επιλέγει πρώτα ποιοι τομείς ανάπτυξης τον ενδιαφέρουν περισσότερο και κάνει ένα σύντομο τεστ που θα ταιριάζει τις ασκήσεις με τις ικανότητές του. Η εφαρμογή αναπτύσσει δεξιότητες σε πέντε τομείς: πνευματική ικανότητα, συγκέντρωση, μνήμη, γλωσσικές δεξιότητες και επίλυση προβλημάτων. Οι δημιουργοί του Peak διασφαλίζουν ότι τα καλύτερα αποτελέσματα επιτυγχάνονται με τη χρήση της εφαρμογής συστηματικά, τουλάχιστον τρεις φορές την εβδομάδα.

**Lumosity** - Το Lumosity είναι μια κοινή προσπάθεια επιστημόνων και σχεδιαστών παιχνιδιών, σκοπός της οποίας ήταν να δημιουργήσει ένα εργαλείο για να τονώσει την ανάπτυξη του μυαλού μας. Αυτή η εφαρμογή στοχεύει, επίσης, στο να είναι συστηματική. Κάθε μέρα, οι χρήστες λαμβάνουν ένα νέο σύνολο ασκήσεων που ετοιμάστηκαν ειδικά για προεπιλεγμένες ανάγκες και η επίλυσή τους βοηθά στην ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους.



*Δραστηριότητα προβληματισμού:*

**Σκεφτείτε ένα πρόβλημα - επίλυση καθημερινής δραστηριότητας, που ενισχύει τη δημιουργικότητα και βοηθά τους μαθητές στην ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων.**

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε αυτόν τον ιστότοπο:

<https://project-management.com/improving-your-mobile-app-development-skills-through-personal-development/>

## 4. Διαδικτυακή ασφάλεια

Η διαδικτυακή ασφάλεια είναι μια από τις σημαντικότερες ανησυχίες των σύγχρονων εποχών. Σχεδόν, υπάρχουν όλες οι δυνατότητες, ήδη, στους υπολογιστές και τα smartphone μας - επικοινωνούμε με τον κόσμο, αγοράζουμε, κάνουμε συναλλαγές, χρησιμοποιούμε ηλεκτρονικές τραπεζικές



συναλλαγές, εγκαθιστούμε διάφορα προγράμματα και εφαρμογές. Δυστυχώς, υπάρχουν, επίσης, απειλές στον κυβερνοχώρο. Είναι απαραίτητο να τα γνωρίζετε και να χρησιμοποιείτε το Διαδίκτυο όσο το δυνατόν ασφαλέστερα. Εκτιμάται ότι, οι παγκόσμιες απώλειες από το έγκλημα ΤΠΕ θα φθάσουν τα 2 τρισεκατομμύρια δολάρια, το 2019. Δυστυχώς, παρά τις διεθνείς εκστρατείες για την ευαισθητοποίηση για αυτό το είδος των απειλών, πολλοί οργανισμοί εξακολουθούν να έχουν ανεπαρκή γνώση του θέματος και δεν εφαρμόζουν τα κατάλληλα μέτρα ασφαλείας.

Οι υφιστάμενοι κίνδυνοι αντικαθίστανται συνεχώς από νέους. Εδώ είναι μερικοί από τους πιο συνηθισμένους:

### **Επιθέσεις DDoS (κατανεμημένη άρνηση υπηρεσίας).**

Μια επίθεση σε λογισμικό ή σε έναν ιστότοπο από πολλούς υπολογιστές, ταυτόχρονα, για να τους αναγκάσει να αναστείλουν ή να τους εμποδίσει να λειτουργούν στο διαδίκτυο στέλνοντας πάρα πολλά αιτήματα. Αυτά μπορούν να αποφευχθούν χρησιμοποιώντας λογισμικό προστασίας από ιούς, τείχη προστασίας και φίλτρα.

### **Χάκερ**

Άτομα υπεύθυνα για εξωτερικές επιθέσεις που προσπαθούν να εντοπίσουν ευπάθειες προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση σε εταιρικά συστήματα. Ο σκοπός αυτών των ενεργειών είναι ο έλεγχος ή η κλοπή δεδομένων. Η τακτική ενημέρωση κωδικών πρόσβασης και συστημάτων ασφαλείας είναι απαραίτητο προληπτικό μέτρο.

### **Ηλεκτρονικό ψάρεμα**

Πλαστοπροσωπία μιας αξιόπιστης πηγής (άτομο ή ίδρυμα) για εξαπάτηση εμπιστευτικών πληροφοριών. Το Phishing χρησιμοποιεί ανακατευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και φαρμακευτικών προϊόντων σε πλαστούς ιστότοπους και διακομιστές ιστού. Είναι σημαντικό να πείτε στους υπαλλήλους σας πώς να αναγνωρίζουν τέτοιες απειλές.

### **Εγκαταστάσεις και ιοί.**

Αυτόματη εγκατάσταση (bots) ή κατά λάθος εγκατάσταση κακόβουλου λογισμικού



(Trojans) για τον έλεγχο του συστήματός σας ή την κλοπή δεδομένων. Η τακτική ενημέρωση λογισμικού προστασίας δεδομένων που βασίζεται στο Διαδίκτυο και πιστοποιητικών SSL, η εγκατάσταση αποτελεσματικού λογισμικού προστασίας από ιούς και η εκπαίδευση σχετικά με τον τρόπο δράσης, μπορούν να βοηθήσουν στην αποτροπή τέτοιων απειλών.

## Ασφάλεια στον κυβερνοχώρο

Η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο είναι η κατάσταση προστασίας και ανάκτησης δικτύων, συσκευών και προγραμμάτων από οποιοδήποτε είδος κυβερνοεπιθέσεων. Ποια είναι η καλύτερη άμυνα; Λοιπόν, δεν υπάρχει κανένα μαγικό πρόγραμμα ή σύστημα που θα σας προστατεύσει από κάθε κυβερνοχώρο. Στον σημερινό συνδεδεμένο κόσμο, όλοι επωφελοούνται από προηγμένα προγράμματα cyberdefense. Σε ατομικό επίπεδο, μια επίθεση ασφάλειας στον κυβερνοχώρο μπορεί να έχει ποικίλα αποτελέσματα, από κλοπή ταυτότητας, έως απόπειρες εκβιασμού, έως και απώλεια σημαντικών δεδομένων, όπως οικογενειακές φωτογραφίες. Ο καθένας βασίζεται σε κρίσιμες υποδομές όπως σταθμούς παραγωγής ενέργειας, νοσοκομεία και εταιρείες χρηματοοικονομικών υπηρεσιών. Η διασφάλιση αυτών και άλλων οργανισμών είναι απαραίτητη για τη διατήρηση της λειτουργίας της κοινωνίας μας.



Όλοι επωφελοούνται, επίσης, από το έργο των ερευνητών για τις απειλές στον κυβερνοχώρο, όπως η ομάδα 250 ερευνητών στο Talos, οι οποίοι ερευνούν νέες και αναδυόμενες απειλές και στρατηγικές επίθεσης στον κυβερνοχώρο. Αποκαλύπτουν νέες ευπάθειες, εκπαιδεύουν το κοινό σχετικά με τη σημασία της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο και ενισχύουν τα εργαλεία ανοιχτού κώδικα. Η δουλειά τους καθιστά το Διαδίκτυο ασφαλέστερο για όλους.

## Βιβλιογραφία

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/online-platforms-digital-single-market>

<https://www.statista.com/statistics/271430/social-network-penetration-in-the-eu/>

<https://www.glasscubes.com/digital-collaboration/>

<https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Business%20Functions/McKinsey%20Digital/Our%20Insights/How%20social%20tools%20can%20reshape%20the%20organization/How%20social%20tools%20can%20reshape%20the%20organization.pdf>

<https://resources.workable.com/tutorial/collaboration-tools>

<https://ncccelstudent.com/netiquette-rules-for-online-discussions/>

<https://backlinko.com/social-media-users#global-social-media-growth-rates>

[https://books.google.pl/books?id=ru-lWSTuiqQC&printsec=frontcover&dq=netiquette&hl=pl&sa=X&ved=2ahUKewjgu57HlqrsAhWs\\_CoKSh8BA8Q6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=netiquette&f=false](https://books.google.pl/books?id=ru-lWSTuiqQC&printsec=frontcover&dq=netiquette&hl=pl&sa=X&ved=2ahUKewjgu57HlqrsAhWs_CoKSh8BA8Q6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=netiquette&f=false)

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/cyber-security>



  
SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

  
Future In  
Perspective



  
CARDET  
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.

Printed Number: 0010-0000000000000000