


XCAPE: Breakout Challenges for Developing
Transversal Skills

Αριθμός έργου: 2019-1-IS01-KA202-051133



Π 2 ΧCAPE
Εγχειρίδιο
Ενδοϋπηρεσιακής
Κατάρτισης



CAPE

**BREAKOUT CHALLENGES FOR
DEVELOPING TRANSVERSAL
SKILLS**



Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
Σκοποί και στόχοι.....	2
Ομάδες στόχου.....	3
Κύρια μαθησιακά αποτελέσματα.....	3
Σύνοψη των πηγών κατάρτισης του XCAPE	4
Ενότητα 1: Η έννοια των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής	7
1.1. Τι είναι μια Ψηφιακή Πηγή Διαφυγής;	8
1.2. Ανατομία μια Ψηφιακής Πηγής Διαφυγής.....	9
1.4. Γιατί να χρησιμοποιούνται Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής για διδακτικούς σκοπούς;	12
Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι.....	14
Ενότητα 2: Οι Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής του XCAPE.....	14
2.1. Δομή των ψηφιακών πηγών διαφυγής του XCAPE	15
2.2. Ψηφιακές πηγές διαφυγής που επικεντρώνονται στην κριτική και δημιουργική σκέψη.....	16
2.3. Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής που επικεντρώνονται στην επιχειρηματικότητα.....	0
Ενότητα 3: Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα	0
3.1 Χαρακτηριστικά δυναμικών ηλεκτρονικών μαθησιακών περιβαλλόντων	3
3.2 Οφέλη ηλεκτρονικής μάθησης.....	3
3.3. Κίνδυνοι και προστασία έναντι πιθανών αρνητικών παραγόντων που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση	4
3.4 Ο ρόλος των επαγγελματιών ΕΕΚ όταν εργάζονται σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα	6
Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι.....	7
Ενότητα 4: Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE	7
4.1. Κατανόηση της παιδαγωγικής καινοτομίας	9
4.2. Χρήση των ψηφιακών πηγών διαφυγής του XCAPE σε δραστηριότητες διδασκαλίας / μάθησης	10
Ενότητα 5: Ανάπτυξη και Αξιολόγηση ψηφιακών πηγών διαφυγής.....	13
5.1 Τι είναι οι Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής;.....	15
5.2 Η ανάπτυξη του παιχνιδιού.....	15
Τύποι παζλ και παιχνιδιών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την ανάπτυξη των ψηφιακών breakouts	15
Πλατφόρμες για ενσωμάτωση παιχνιδιών και παζλ στα ψηφιακά Breakouts.....	16
5.3 Αξιολόγηση των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής.....	17
Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι.....	18



Εισαγωγή

Οι νέες τεχνολογίες αλλάζουν τη ζωή μας από κάθε άποψη - από τον τρόπο που ψωνίζουμε και επικοινωνούμε μέχρι τον τρόπο που μαθαίνουμε και διδάσκουμε. Αυτές οι αλλαγές θέτουν τα θεμέλια μιας νέας εποχής που είναι ήδη εδώ και προκειμένου να είμαστε ανταγωνιστικοί και ειδικά οι νέοι χρειάζονται νέες δεξιότητες και ικανότητες που δεν μπορούν να αποκτηθούν με τα παραδοσιακά μέσα διδασκαλίας και μάθησης. Αναπτύσσοντας αυτό το εγχειρίδιο μαζί με όλα τα άλλα παραδοτέα του XCAPE, η κοινοπραξία του έργου στοχεύει στο να προσφέρει στους εκπαιδευτικούς μια καινοτόμο διδακτική προσέγγιση με σκοπό την ενίσχυση των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα μεταξύ των νέων. Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με τη μεθοδολογία διδασκαλίας που προσφέρει το έργο XCAPE, διαβάστε τις επόμενες σελίδες του Εγχειριδίου και εξοικειωθείτε με τις πηγές και το πιο σημαντικό προσπαθήστε να εφαρμόσετε ό,τι έχετε μάθει, θα είναι ενδιαφέρον και διασκεδαστικό τόσο για τον εκπαιδευτικό όσο και για τους μαθητές!

Σκοποί και στόχοι

Ο κύριος στόχος του ενδοϋπηρεσιακού προγράμματος κατάρτισης είναι να διασφαλίσει ότι οι εκπαιδευτές ΕΕΚ είναι πλήρως εκπαιδευμένοι για να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των πηγών διαφυγής του XCAPE και της διαδικτυακής πλατφόρμας που αναπτύχθηκε με το έργο XCAPE για να βοηθήσει τα μέλη της ομάδας στόχου να αναπτύξουν τις επιλεγμένες βασικές δημιουργικές και κριτικές δεξιότητες σκέψης και επιχειρηματικών χαρακτηριστικών που εκτιμώνται ιδιαίτερα στην ευρωπαϊκή αγορά εργασίας.

Το Εγχειρίδιο Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης στοχεύει στην επίτευξη των ακόλουθων:

- Να υποστηρίξει και να καθοδηγήσει τους επαγγελματίες ΕΕΚ στη χρήση δυναμικών διαδικτυακών περιβαλλόντων, όπως οι ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE προκειμένου να βοηθήσουν τους νέους να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες κριτικής και δημιουργικής σκέψης και να προωθήσουν το επιχειρηματικό πνεύμα.
- Εξοικείωση των εκπαιδευτών ΕΕΚ με τις νέες προσεγγίσεις που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση και ενσωμάτωση των πλούσιων και διαδραστικών πηγών των νέων μέσων σε καθημερινές δραστηριότητες ·
- Διερεύνηση των διαφορετικών ρόλων των επαγγελματιών ΕΕΚ σε νέα δυναμικά, διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα.

Οι πηγές ψηφιακής διαφυγής του XCAPE αντιπροσωπεύουν πλούσιες σε πολυμέσα και διαδραστικές πηγές, φέρνοντας ένα ευρύ φάσμα νέων εκπαιδευτικών περιβαλλόντων στη διαδικασία εκμάθησης, ιδίως έξυπνα τηλέφωνα, άλλες κινητές συσκευές και πλατφόρμες κοινωνικών μέσων και, συνεπώς, το Εγχειρίδιο



Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης που στοχεύει να διασφαλίσει ότι οι πάροχοι ΕΕΚ και / ή άλλοι εκπαιδευτικοί:

- μπορούν να εργαστούν άνετα με τις νέες πηγές σε αυτά τα μη παραδοσιακά μαθησιακά περιβάλλοντα
- είναι πλήρως προσαρμοσμένοι στα οφέλη που μπορεί να αποφέρει η ηλεκτρονική μάθηση
- έχουν πλήρη επίγνωση των κινδύνων που ενέχουν τα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα
- είναι σε θέση να προστατευτούν από πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση.

Ομάδες στόχου

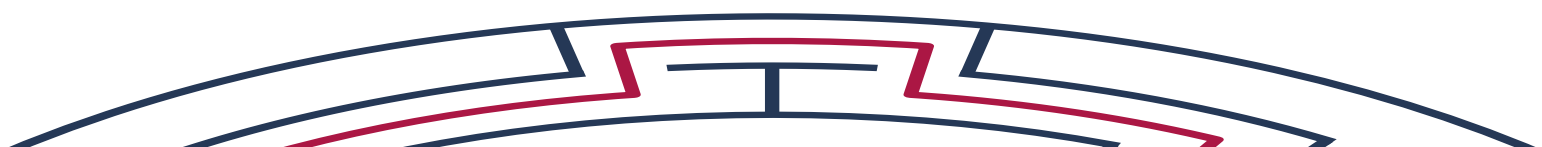
Οι χρήστες του Εγχειριδίου Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης είναι:

- Εκπαιδευτές ΕΕΚ και επαγγελματίες που θα ήθελαν να εφαρμόσουν την εκπαιδευτική προσέγγιση του ΧCAPE ή να μάθουν περισσότερα για διαδραστικά μαθησιακά περιβάλλοντα και εφαρμόσιμες μεθόδους διδασκαλίας για τέτοιου είδους περιβάλλοντα.
- Άλλοι εκπαιδευτικοί που θα ήθελαν να μάθουν περισσότερα για την εφαρμογή ψηφιακών πηγών διαφυγής και που θα ήθελαν να τις χρησιμοποιήσουν σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Κύρια μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση της Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης, επαγγελματίες ΕΕΚ και άλλοι εκπαιδευτικοί θα:

Περιγραφή	
Γνώση (θα έχουν...)	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Θεωρητική γνώση των μεθοδολογικών θεμελίων των ψηφιακών πηγών διαφυγής ως εκπαιδευτικής πηγής: Τι είναι οι ψηφιακές πηγές διαφυγής.<input checked="" type="checkbox"/> Θεωρητική και πραγματική γνώση της δομής, των στόχων, των χαρακτηριστικών των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής<input checked="" type="checkbox"/> Θεωρητική και πραγματική γνώση για την χρήση των ψηφιακών πηγών διαφυγής για την προώθηση της κριτικής και δημιουργικής σκέψης και του επιχειρηματικού πνεύματος σε εκπαιδευόμενους<input checked="" type="checkbox"/> Θεωρητικές γνώσεις σχετικά με τις ιδιαιτερότητες των δυναμικών διαδικτυακών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων<input checked="" type="checkbox"/> Θεωρητικές και πραγματικές γνώσεις σχετικά με τις εφαρμοστέες διδακτικές προσεγγίσεις όταν εργάζεστε σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα.





Δεξιότητες (θα μπορούν να....)

- Να χρησιμοποιήσουν τις ψηφιακές πηγές διαφυγής για την ανάπτυξη κριτικών και δημιουργικών δεξιοτήτων σκέψης και την προώθηση επιχειρηματικού πνεύματος μεταξύ των εκπαιδευομένων.
- Να ετοιμάσουν ένα πρόγραμμα επιχειρηματικής εκπαίδευσης χρησιμοποιώντας ψηφιακές πηγές διαφυγής.
- Να υλοποιήσουν διάφορες διδακτικές/μαθησιακές δραστηριότητες με τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE.
- Να εφαρμόσουν διαφορετικές διδακτικές προσεγγίσεις σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα.
- Να καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους μέσω των ψηφιακών πηγών διαφυγής και να προωθούν την ενεργό μάθηση.

Στάσεις

- Επίγνωση της προσέγγισης κατάρτισης του XCAPE
- Επίγνωση το πώς να καθοδηγούν τους εκπαιδευόμενους στη διαδικασία συμπλήρωσης των ψηφιακών πηγών διαφυγής χωρίς να παρεμποδίζεται η δημιουργική διαδικασία
- Προσέλκυση των εκπαιδευομένων στην ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης και της επιχειρηματικής νοοτροπίας
- Επίγνωση του πώς να εφαρμόζουν διαφορετικά σενάρια διδασκαλίας

Σύνοψη των πηγών κατάρτισης του XCAPE

Παραδοτέο 1: Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE

Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής αντιπροσωπεύουν ένα ολοκληρωμένο σύνολο 32 δραστηριοτήτων που βασίζονται σε προκλήσεις, ακολουθώντας διάφορες ιστορίες που στοχεύουν στην ενίσχυση των δεξιοτήτων κριτικής και δημιουργικής σκέψης των μαθητευόμενων, της επιχειρηματικής νοοτροπίας και άλλων δεξιοτήτων, ικανοτήτων και στάσεων που σχετίζονται με το πλαίσιο EntreComp και τις δεξιότητες του 21ου αιώνα. Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής φιλοξενούνται από μια διαδραστική διαδικτυακή πλατφόρμα φιλική προς το χρήστη - τη λεγόμενη πύλη μάθησης XCAPE, όπου τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να κάνουν χρήση των καινοτόμων πηγών.



Παραδοτέο 2: Εγχειρίδιο Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης XCAPE

Το Εγχειρίδιο Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης του XCAPE στοχεύει στο να ανταποκριθεί στις συγκεκριμένες προκλήσεις που θα προσφέρουν οι νέες πηγές στους επαγγελματίες της ΕΕΚ και να υποστηρίξουν τη συνεχή επαγγελματική τους ανάπτυξη, ώστε να μπορούν να επωφεληθούν πλήρως από τις παρεχόμενες πηγές. Ο κύριος στόχος του εγχειριδίου είναι να υποστηρίξει τους επαγγελματίες ΕΕΚ και άλλους εκπαιδευτές σχετικά με τον τρόπο χρήσης των προϊόντων XCAPE (πύλη εκμάθησης και ψηφιακές πηγές διαφυγής) και πώς μπορούν να δημιουργήσουν παρόμοιες πηγές που να βασίζονται σε εκπαιδευτικές προκλήσεις. Το Εγχειρίδιο διαρθρώνεται στις ακόλουθες ενότητες:

- **Ενότητα 1: Η έννοια των ψηφιακών πηγών διαφυγής:** : Σε αυτήν την πρώτη ενότητα θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με την ετυμολογία και τις ρίζες της έννοιας των ψηφιακών πηγών διαφυγής. Θα μάθετε ποια είναι τα αναπόσπαστα συστατικά μιας ψηφιακής πηγής διαφυγής, πώς συνδέονται με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού και ποια είναι τα οφέλη από την εφαρμογή τους στη διδακτική σας προσέγγιση. Αυτή η ενότητα είναι για αυτόνομη μελέτη και στην αρχή θα βρείτε συμβουλές για το πώς να διαβάσετε πιο αποτελεσματικά τα περιεχόμενα, καθώς και χρήσιμες ασκήσεις για να ελέγξετε τι έχετε μάθει.
- **Ενότητα 2: Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE:** Σε αυτή την ενότητα θα βρείτε συνοπτικές πληροφορίες για την δομή των ψηφιακών πηγών διαφυγής του έργου XCAPE. Στη συνέχεια, θα βρείτε ορισμούς για τις βασικές δεξιότητες στις οποίες αναφέρονται οι πηγές διαφυγής του XCAPE – Κριτική και δημιουργική σκέψη και Επιχειρηματικό πνεύμα. Θα ενημερωθείτε επίσης για το σύστημα επιβράβευσης με ψηφιακούς θυρεούς και την δυνατότητά του να επηρεάσει την επιθυμία των εκπαιδευόμενων για μάθηση. Αυτή η ενότητα είναι για αυτόνομη μάθηση, γι' αυτό θα βρείτε συμβουλές στην αρχή για το πώς να μελετήσετε το περιεχόμενο.
- **Ενότητα 3: Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα:** Σε αυτήν την ενότητα θα βρείτε πληροφορίες για το πώς να εργαστείτε με την διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης του XCAPE καθώς και παρόμοια δυναμικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Θα μάθετε επίσης τη διαφορά μεταξύ της παραδοσιακής και της κονστρουκτιβιστικής εκπαιδευτικής προσέγγισης, καθώς και του διαφορετικού ρόλου που έχει ο επαγγελματίας ΕΕΚ όταν ασχολείται με τις κονστρουκτιβιστικές πηγές διδασκαλίας. Στην αρχή αυτής της ενότητας θα βρείτε συμβουλές για το πώς μπορείτε να οργανώσετε καταρτίσεις για να εκπαιδεύσετε άλλους για ό, τι έχετε μάθει από τις ενότητες 1 και 2.
- **Ενότητα 4: Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE:** Σε αυτήν την ενότητα θα σας προσφέρουμε παραδείγματα για τον τρόπο εφαρμογής των ψηφιακών πηγών διαφυγής του XCAPE σε διαδικτυακή και παραδοσιακή τάξη για την ενίσχυση



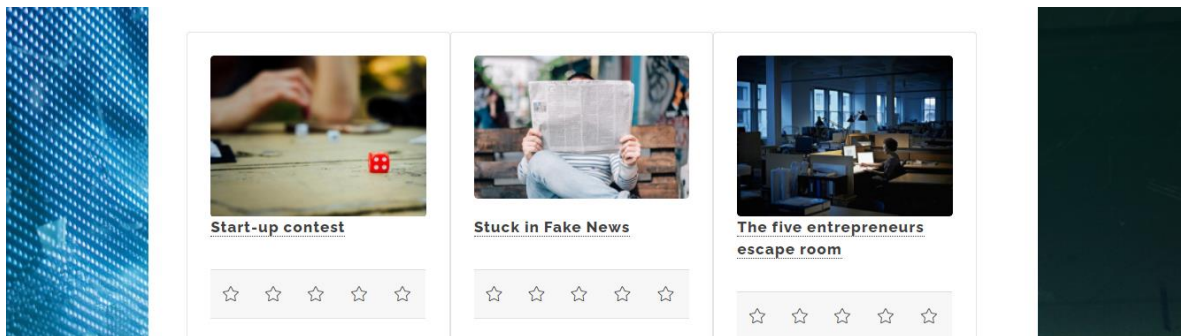
της κριτικής και δημιουργικής σκέψης και του επιχειρηματικού πνεύματος των μαθητών.

- **Ενότητα 5: Ανάπτυξη ψηφιακών πηγών διαφυγής και Αξιολόγηση:** Σε αυτή την ενότητα θα μάθετε πώς μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας ψηφιακές πηγές διαφυγής και πώς να αξιολογήσετε την επίδοση των εκπαιδευόμενων χρησιμοποιώντας ανοιχτές ετικέτες ποιότητας (open badges). Η ενότητα προσφέρει επίσης συμβουλές για το πώς να οργανώσετε εκπαιδεύσεις για να μεταδώσετε τη γνώση σας γι' αυτή την ενότητα σε άλλους εκπαιδευτές.

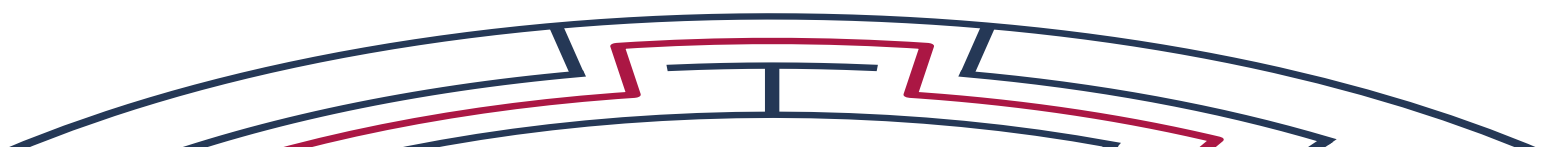
Παραδοτέο 3: Διαδικτυακή Πύλη Μάθησης XCAPE

Η διαδικτυακή πύλη μάθησης XCAPE αποτελεί μια διαδραστική ψηφιακή πλατφόρμα η οποία φιλοξενεί τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE καθώς και το Εγχειρίδιο Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης. Η πύλη αντιπροσωπεύει ένα διαδικτυακό περιβάλλον που προσφέρει πληθώρα προκλήσεων και μυστηρίων που καλούνται να επιλύσουν οι μαθητευόμενοι, βιώνοντας μια αξέχαστη περιπέτεια.

Η πλατφόρμα του XCAPE είναι προσβάσιμη στην ακόλουθη ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://xcape.online/ie/learning-portal/> . Χρειάζεται εγγραφή η οποία προσφέρει απεριόριστη ελεύθερη πρόσβαση στις πηγές διαφυγής σε όλους τους πιθανούς χρήστες και τους επιτρέπει να επικοινωνούν μεταξύ τους, να παρακολουθούν την πρόοδό τους και να κερδίζουν ετικέτες ποιότητας (η ιδιαίτερη αμοιβή μας!) με την ολοκλήρωση των διαφόρων προκλήσεων.



Ψηφιακά Breakouts στην πλατφόρμα εκμάθησης του XCAPE





Ενότητα 1: Η έννοια των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής

Η έννοια των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής	Διάρκεια
<p>Μαθησιακοί Στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Να εξοικειώσει τον αναγνώστη με τον όρο «ψηφιακή πηγή διαφυγής» και να παρουσιάσει τη δομή και τα στοιχεία μιας ψηφιακής πηγής διαφυγής.<input checked="" type="checkbox"/> Να παρουσιάσει τα πλεονεκτήματα της χρήσης ψηφιακών πηγών διαφυγής σε σύγκριση με άλλες μεθόδους παιγνιώδους διδασκαλίας.<input checked="" type="checkbox"/> Να εξηγήσει ποια είναι τα οφέλη της εφαρμογής ψηφιακών πηγών διαφυγής στη διδασκαλία τόσο για τη συνολική διδακτική διαδικασία όσο και για τους μαθητευόμενους.	1.5 ώρα (90 λεπτά)
<p>Σχεδιασμός και πρακτικές συμβουλές</p> <p>Σας συστήνουμε να διαβάσετε πολύ προσεκτικά το περιεχόμενο αυτής της ενότητας το οποίο δεν θα σας πάρει πάνω από 30 λεπτά αναλόγως τους ρυθμούς ανάγνωσης. Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας σας συστήνουμε να αφιερώσετε μισή ώρα για να δείτε τους χρήσιμους συνδέσμους όπου μπορείτε να βρείτε μια σειρά από άρθρα και βίντεο που θα σας βοηθήσουν να μπείτε βαθύτερα στο θέμα.</p> <p>Μια καλή άσκηση για αυτοαξιολόγηση του τι έχετε μάθει θα ήταν να ελέγξετε μερικές από τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE και καθώς προσπαθείτε να τις λύσετε προσπαθήστε να απαντήσετε μερικές από τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ποιο είναι το παρασκήνιο της ψηφιακής πηγής διαφυγής;- Ποιος ήταν ο κωδικός; Τι είδους ήταν – λέξη, ημερομηνία, όνομα;- Υπήρχαν επιπλέον προκλήσεις, παζλ και γρίφοι;- Τι είδους δεξιότητες προωθεί αυτή η ψηφιακή πηγή διαφυγής; <p>Αν μπορείτε να απαντήσετε αυτές τις ερωτήσεις, σημαίνει ότι γνωρίζετε ποια είναι τα συστατικά στοιχεία μιας ψηφιακής πηγής διαφυγής και ίσως μπορείτε να δοκιμάσετε να δημιουργήσετε την δική σας! (Για τον σκοπό αυτό, δείτε την ενότητα 5. Ανάπτυξη και Αξιολόγηση Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής)</p>	

1.1. Τι είναι μια Ψηφιακή Πηγή Διαφυγής;

Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής εμπνεύστηκαν από τα πραγματικά φυσικά δωμάτια διαφυγής. «Τα δωμάτια διαφυγής είναι παιχνίδια δράσης που πραγματοποιούνται σε πραγματικό περιβάλλον, όπου ομάδες ατόμων περνούν δοκιμές, για να βρουν ενδείξεις και να ακολουθήσουν μια σειρά προκλήσεων για να λύσουν ένα μυστήριο ή να βρουν έναν τρόπο για να βγουν από έναν χώρο— όλα αυτά με την προϋπόθεση ενός συγκεκριμένου διαθέσιμου χρόνου.» (Jiménez, Cr., Aris, N. et al., 2020). Ωστόσο, υπάρχουν μερικές διαφορές:



Φωτογραφία από την Maria Orlova από το Pexels

- Στα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής το "δωμάτιο" δεν είναι σε πραγματικό χώρο, αλλά φιλοξενείται σε μία ιστοσελίδα συνήθως σε φόρμες Google, διαφάνειες Google ή παρόμοια εργαλεία ιστού (όπως δημιουργία δωματίων διαφυγής στο Learning Management System (LMS)) που μπορούν να φιλοξενήσουν αποτελεσματικά το ψηφιακό σενάριο διαφυγής.
- Αντί για φυσικά αντικείμενα και κλειδαριές που λειτουργούν ως ενδείξεις για την επίλυση του μυστηρίου της αίθουσας διαφυγής, στις ψηφιακές αίθουσες διαφυγής έχουμε μορφές κλειδώματος, κείμενα, συνδέσμους, παζλ, εικόνες, γραφήματα που έχουν το ρόλο των ενδείξεων που υποστηρίζουν τον μαθητή να διαφύγει.
- Σε αντίθεση με τα πραγματικά δωμάτια διαφυγής που έχουν συνήθως περιορισμό για τα άτομα που επιτρέπονται στο δωμάτιο, οι ψηφιακές πηγές μπορούν να περιλαμβάνουν ένα άτομο ή μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων (ανάλογα με το σχεδιασμό δραστηριοτήτων) που περνούν από μια σειρά συναρπαστικών προκλήσεων και αποκτούν νέες γνώσεις και ενισχύουν τις δεξιότητές τους σε κάθε βήμα χωρίς καν να το συνειδητοποιούν.

Λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερθέντα, θα μπορούσε να συναχθεί το συμπέρασμα ότι οι ψηφιακές πηγές διαφυγής θεωρούνται ως διαδικτυακό ισοδύναμο των πραγματικών δωματίων διαφυγής και μπορούμε επίσης να τα ονομάσουμε



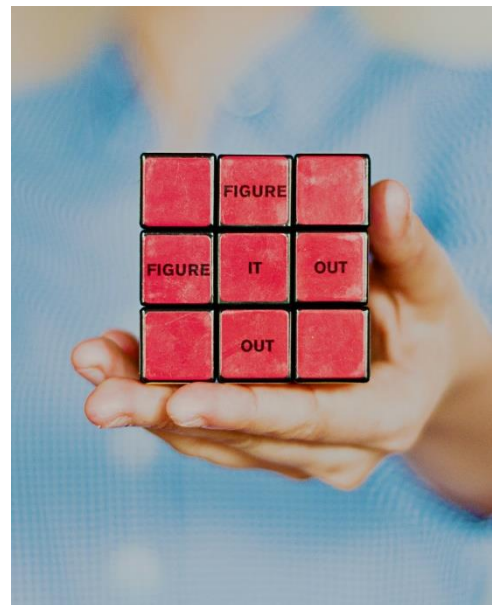
διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής. Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE αντιπροσωπεύουν μια διαδικτυακή αίθουσα διαφυγής σε συνδυασμό με εκπαιδευτικό περιεχόμενο που στοχεύει στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητευόμενων, των δημιουργικών και επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, σύμφωνα με το [EntreComp](#) (Το Πλαίσιο Ικανοτήτων Επιχειρηματικότητας).

1.2. Ανατομία μια Ψηφιακής Πηγής Διαφυγής

Οι ψηφιακές πηγές διαφυγής αποτελούνται από διάφορα αναπόσπαστα μέρη τα οποία συνήθως υπάρχουν και στα πραγματικά δωμάτια διαφυγής, αυτά είναι τα εξής:

- **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ & ΣΤΟΧΟΙ ΜΑΘΗΣΗΣ** Όταν εφαρμόζεται ένα ψηφιακό breakout στη διδασκαλία, χρειάζεται να γνωρίζουμε ποια μαθησιακά αποτελέσματα και στόχοι πρέπει να επιτευχθούν. Ποιες δεξιότητες, γνώσεις και στάσεις θα αποκτήσει ο μαθητής/ μετά την επιτυχή ολοκλήρωση του breakout. Ο καθορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων μπορεί επίσης να βοηθήσει και στον καθορισμό της πλοκής του breakout.
- **ΠΛΟΚΗ / ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΟ / ΙΣΤΟΡΙΑ.** Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο καθώς δημιουργεί την πρώτη εντύπωση του εκπαιδευόμενου για το breakout, επειδή με βάση αυτή την εντύπωση ο μαθητευόμενος είτε απορροφάται από την ιστορία και έχει μεγάλο κίνητρο να λύσει το breakout ή μπορεί να χάσει το ενδιαφέρον, επομένως είναι πολύ σημαντικό να έχουμε μια ενδιαφέρουσα πλοκή που θα κερδίσει την προσοχή των μαθητευόμενων από την αρχή. Η ιστορία αντιπροσωπεύει την αφήγηση που έχει ως στόχο να βυθίσει τους μαθητές στο σενάριο του breakout και να τους παρακινήσει να λύσουν το μυστήριο / πρόκληση / ζήτημα / σύγκρουση στο οποίο επικεντρώνεται το breakout. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους θα μπορούσε να παρουσιαστεί η αφήγηση - θα μπορούσε να έχει τη μορφή μιας σύντομης παραγράφου, θα μπορούσε να είναι ένας ήχος, ένα βίντεο, μια εικόνα ή μια σειρά εικόνων (Kroski, E., 2020).
- **ΚΩΔΙΚΟΥΣ.** Όπως και στα πραγματικά δωμάτια διαφυγής, έτσι και στα ψηφιακά υπάρχουν διάφοροι κωδικοί που θα πρέπει να βρείτε σωστά για να ξεκλειδώσετε το επόμενο στοιχείο (ή σειρά στοιχείων) (The Learning hypothesis, 2020) ή για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο του breakout. Οι κωδικοί μπορεί να αποτελούνται από γράμματα, νούμερα, λέξη(εις), χρώματα, ημερομηνίες, οδηγίες κατεύθυνσης (όπως επάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) κ.λ.π.

- **ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ / ΠΑΖΛ / ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ.** Ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους, αυτά τα παζλ / προκλήσεις θα μπορούσαν να είναι παζλ ή αινίγματα εικόνων, συγκεκριμένα αινίγματα, παιχνίδια, εφαρμογές, κουίζ, ερευνητικές εργασίες, προκλήσεις που βασίζονται στην έρευνα, κ.λπ. Αυτά τα στοιχεία δίνουν κίνητρο στον μαθητευόμενο, κρατούν το ενδιαφέρον του και επίσης υποστηρίζουν την διαδικασία εκμάθησης σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα του breakout. Συνήθως μετά την επίλυση ενός συγκεκριμένου παζλ ή / και ενός γρίφου ή την ολοκλήρωση μιας πρόκλησης, οι συμμετέχοντες ανακαλύπτουν στοιχεία που διατηρούν το ενδιαφέρον τους και τους παρακινούν να συνεχίσουν με τα επόμενα βήματα του breakout.
- **ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ / ΣΚΗΝΙΚΟ.** Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, αντί για ένα πραγματικό δωμάτιο με ενδείξεις και παιχνίδια, τα ψηφιακά breakouts φιλοξενούνται σε μια ιστοσελίδα, επομένως λέγοντας τοποθεσία εννοείται το εικονικό περιβάλλον που φιλοξενεί όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία του breakout, π.χ. backstory υπό μορφή κειμένου, εικόνας ή βίντεο, κωδικούς, γρίφους, παιχνίδια, παζλ, εικόνες και σύνδεσμοι. Αυτή η εικονική τοποθεσία είναι συνήθως μια δωρεάν (σε ορισμένες περιπτώσεις πληρωμένη) ιστοσελίδα ή διαδραστικό έγγραφο, όπως φόρμες Google ή παρόμοια.
- **ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ.** Όταν οι παίκτες καταφέρνουν να «ξεφύγουν» από τα πραγματικά δωμάτια διαφυγής, συνήθως εκτός από την ανταμοιβή του να ξεφύγουν από το δωμάτιο, κάνουν ομαδικές φωτογραφίες κρατώντας συνθήματα όπως «Τα καταφέραμε!», «Ελευθερωθήκαμε!» κλπ. Στα ψηφιακά breakouts, αυτό συνήθως αντικαθίσταται από μια συγχαρητήρια σημείωση ή εικόνα ή κερδίζοντας κάποιο είδος εικονικών επιτευγμάτων, όπως ψηφιακά σήματα που δίνονται στους παίκτες που κατάφεραν να φτάσουν στο τέλος του breakout.



Φωτογραφία από Karla Hernandez στο Unsplash

- **ΧΡΟΝΙΚΟΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΣ** (Προαιρετικό): Σε ορισμένα δωμάτια διαφυγής μπορεί να έχει τεθεί ένα χρονικό όριο προκειμένου να δημιουργηθεί μια αίσθηση επείγοντος για την ολοκλήρωση εργασιών/προκλήσεων (Dirks, St., 2020). Ο καθορισμός χρονικού ορίου θα μπορούσε να παρακινήσει τους μαθητές να παραμείνουν πιο συγκεντρωμένοι μέχρι την ολοκλήρωση του δωματίου διαφυγής και να προωθήσει τις δεξιότητες διαχείρισης χρόνου, θα μπορούσε όμως να δημιουργήσει στρες γι' αυτό και τα χρονικά όρια πρέπει να είναι ρεαλιστικά για τις δραστηριότητες που έχουν οριστεί.

1.3. Γιατί Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής;

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι ευέλικτα και εύκολα στη δημιουργία και ηλεκτρονική χρήση ισοδύναμο με τα παραδοσιακά δωμάτια διαφυγής. Το ίδιο με τα συμβατικά δωμάτια διαφυγής, τα ψηφιακά κέρδισαν μεγάλη δημοτικότητα μεταξύ των εκπαιδευτικών τα τελευταία χρόνια λόγω ορισμένων πλεονεκτημάτων που έχουν:

- **Είναι εύκολα στην οργάνωση.** Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι πολύ πιο εύκολο να δημιουργηθούν- το μόνο που χρειάζεται είναι μια ιστοσελίδα και/ή μερικά δωρεάν εργαλεία ιστού για να τα φιλοξενήσουν. Τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα εργαλεία για ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι οι φόρμες Google, ο ιστότοπος Google, επίσης το Google Drawing, οι διαφάνειες Google και πολλές άλλες. Επιπλέον, καθώς φιλοξενούνται στον ιστό και δεν συνδέονται με πραγματική τοποθεσία (όπως τα συμβατικά δωμάτια διαφυγής), μπορούν να γίνουν από οπουδήποτε, ανά πάσα στιγμή, η μόνη απαίτηση είναι να έχετε μια συσκευή συνδεδεμένη στο Διαδίκτυο και διάθεση για να λύσετε το δωμάτιο διαφυγής!
- **Πολύπλευρες δραστηριότητες.** Ανάλογα με τους μαθησιακούς του στόχους, ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής μπορεί να περιλαμβάνει πληθώρα διαφορετικών δραστηριοτήτων που αποσκοπούν στην ενίσχυση μιας σειράς δεξιοτήτων όπως δημιουργική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, ομαδική εργασία κ.λπ. Μπορούν επίσης να προωθήσουν την απόκτηση νέων γνώσεων ανάλογα με το θέμα του ψηφιακού δωματίου διαφυγής- όπως η ιστορία, η γεωγραφία, τα μαθηματικά, η επιχειρηματικότητα, οι επιχειρήσεις. Οι μαθησιακοί στόχοι επιτυγχάνονται χάρη στις δραστηριότητες που προβλέπονται στο ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής, οι οποίες συνήθως ξεκλειδώνουν δικλίδες που θα μπορούσαν να είναι αριθμοί, γράμματα, ημερομηνίες κ.λπ., επίλυση γρίφων και παζλ, παιχνίδια, ολοκλήρωση κουίζ και πολλές άλλες δραστηριότητες διέγερσης του εγκεφάλου.
- **Χωρίς περιορισμούς για τον αριθμό των συμμετεχόντων/μαθητευόμενων.** Σε αντίθεση με τα συμβατικά δωμάτια διαφυγής, όπου συνήθως μόνο μερικοί άνθρωποι μπορούν να εισέλθουν σε



ένα δωμάτιο λόγω των περιορισμών του χώρου, τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής δεν έχουν τέτοιους περιορισμούς - όλα εξαρτώνται από το σχεδιασμό τους και τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιδιώκονται. Θα μπορούσε να σχεδιαστεί για έναν παίκτη ή για μια ομάδα ατόμων ή πολλές ομάδες.

- **Υψηλό επίπεδο συμμετοχής εκ μέρους των μαθητευόμενων/συμμετεχόντων.** Σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι σύμφωνα με την κονστρουκτιβιστική θεωρία όπου ο μαθητής είναι το κεντρικό και ενεργό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας. Η πλοκή του δωματίου διαφυγής και ο τρόπος που χτίζεται με τη μορφή ενδείξεων, παζλ, παιχνιδιών, κλειδαριών κ.λπ., κάνει τον μαθητευόμενο να ενδιαφέρεται και να βυθίζεται στη δραστηριότητα και τον παρακινεί να το ολοκληρώσει και έτσι να μάθει μέσα από την διαδικασία χωρίς καν να το καταλάβει.

1.4. Γιατί να χρησιμοποιούνται Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής για διδακτικούς σκοπούς;

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής θα μπορούσαν να οριστούν ως μια εποικοδομητική προσέγγιση στην εκπαίδευση καθώς είναι συμμετοχικές, συνεργατικές, καθηλωτικές και προωθούν την ενεργό μάθηση (Sampson, R., 2019). Η κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης θέτει τον μαθητευόμενο στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας, πράγμα που σημαίνει ότι οι μαθητευόμενοι είναι μάλλον το ενεργό μέρος παρά απλώς ένας παθητικός δέκτης πληροφοριών που παρέχονται από τον εκπαιδευτικό. Ο εκπαιδευτής/εκπαιδευτικός/δάσκαλος σε μια κονστρουκτιβιστική τάξη παίζει το ρόλο του συντονιστή αντί του εκπαιδευτή, παρέχει καθοδήγηση αντί για οδηγίες που "πρέπει να ακολουθήσουν" για την ολοκλήρωση των εργασιών. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής συμβαδίζουν με τους τρεις πυλώνες της θεωρίας του κονστρουκτιβισμού:

- Σύμφωνα με τον γνωστικό κονστρουκτιβισμό που βασίζεται στο έργο του Jean Piaget, «η γνώση είναι κάτι που κατασκευάζεται ενεργά από τους μαθητές με βάση τις υπάρχουσες γνωστικές δομές τους. Επομένως, η μάθηση σχετίζεται με το στάδιο της γνωστικής τους ανάπτυξης». (GSI Teaching and Resource Center (2015, σελ.5)). Ο Piaget υποστηρίζει ότι ο μαθητής ξοδεύει περισσότερο χρόνο ανεξάρτητα σε δραστηριότητες που βασίζονται στην ανακάλυψη, ενώ στην οπτική του Vygotski (κοινωνικός κονστρουκτιβισμός), ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ενθαρρύνει την καθοδηγούμενη/προσανατολισμένη συμμετοχή, ασκήσεις συνεργατικής μάθησης στις οποίες οι μαθητές ενθαρρύνονται να αλληλοβοηθούνται, να δομούν τη μαθησιακή δραστηριότητα, παρέχουν υποστήριξη ή εκπαίδευση προσαρμοσμένη στις τρέχουσες δεξιότητες του μαθητή και παρακολουθεί την πρόοδό του, εστιάζοντας περισσότερο στην πνευματική δραστηριότητα. (Trif, L., 2015, σ.1). Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, τα ψηφιακά δωμάτια



διαφυγής προωθούν τη μάθηση μέσω ανακάλυψης και εμπειρίας τόσο μεμονωμένα όσο και σε ομάδες, ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους τους, συνεπώς συνδυάζουν στοιχεία και των δύο θεωριών - κοινωνικού και γνωστικού κονστρουκτιβισμού.

- Σύμφωνα με τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό που αναπτύχθηκε από τον Lev Vygotsky, η μάθηση είναι μια διαδικασία συνεργασίας και η γνώση αναπτύσσεται από τις αλληλεπιδράσεις των ατόμων με τον πολιτισμό και την κοινωνία τους. (Vygotsky, 1978, σελ. 57). Εδώ η κύρια ιδέα είναι ότι η μάθηση είναι πιο κοινωνική δραστηριότητα και ότι οι μαθητές μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά όταν συνεργάζονται με άλλους που έχουν ευρύτερο ή διαφορετικό φάσμα γνώσεων και δεξιοτήτων από τον ίδιο τον μαθητή. Η ομότιμη συνεργασία βοηθά τον μαθητή να δει διαφορετικές προοπτικές και έτσι είναι σε θέση να διευρύνει τα μαθησιακά του όρια και να μάθει περισσότερα από όσα θα μπορούσε να μάθει ατομικά. Επομένως, τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής που έχουν σχεδιαστεί για ομάδες βασίζονται επίσης στη θεωρία του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού.
- Σύμφωνα με τον ριζοσπαστικό κονστρουκτιβισμό που σχετίζεται με τον Ernst von Glasersfeld, όλη η γνώση κατασκευάζεται αντί να γίνεται αντιληπτή μέσω των αισθήσεων και βασίζεται στα θεμέλια της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών (McLeod, 2019). Ως εκ τούτου, ακόμη και αν περάσουν από το δωμάτιο διαφυγής, στο τέλος οι μαθητές μπορεί να καταλήξουν σε διαφορετικές αντιλήψεις για αυτό που έχουν μάθει, επειδή η γνώση που αποκτάται στη διαδικασία βασίζεται στην προϋπάρχουσα, που δεν είναι η ίδια για όλους τους μαθητές.

Λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερθέντα, η χρήση ψηφιακών πηγών διαφυγής για διδακτικούς σκοπούς μπορεί να δημιουργήσει διάφορους τύπους πλεονεκτημάτων για τους μαθητούμενους ως εξής:

- **Πνευματικά οφέλη:** Αυτά αντιπροσωπεύουν εμπλουτισμένη γνώση για ένα συγκεκριμένο θέμα/ τομέα και ενισχύουν τις δεξιότητες. Τόσο οι δεξιότητες όσο και οι γνώσεις εξαρτώνται από την ποικιλία εργασιών, προκλήσεων, παζλ, γρίφων που περιλαμβάνονται σε ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής. Συνήθως, μεταξύ των πιο συνηθισμένων δεξιοτήτων που προωθούν τα ψηφιακά ξεμπλοκάρια είναι: επίλυση προβλημάτων, κριτική και δημιουργική σκέψη, διαχείριση χρόνου, καθώς μερικές φορές οι μαθητές πρέπει να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο, επαγωγική σκέψη, απομνημόνευση, λογική συλλογιστική, ερευνητικές ικανότητες κλπ.
- **Συναισθηματικά οφέλη:** σύμφωνα με τη θεωρία του κονστρουκτιβισμού, η διδασκαλία μέσω ψηφιακών δωματίων διαφυγής εμπλέκει τον/τους μαθητή / ες να αναζητούν ενδείξεις, να λύνουν παζλ και γρίφους, να μαθαίνουν μέσω εμπειρίας που δημιουργεί μια θετική μνήμη από τη μαθησιακή διαδικασία και συνεπώς πιο μακροχρόνια αποτελέσματα σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Εκτός από τις θετικές αναμνήσεις και τα συναισθήματα, η μάθηση μέσω ψηφιακών δωματίων διαφυγής δημιουργεί



αίσθηση προσωπικής επιλογής και επίτευξης καθώς οι μαθητές έχουν την κυριότητα της μάθησής τους, έχοντας ενεργό ρόλο στη διαδικασία.

- **Κοινωνικά οφέλη:** Ανάλογα με τα καθήκοντα και τις προκλήσεις που προβλέπονται σε ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής, θα μπορούσε να προωθήσει την ομαδική εργασία, τον συντονισμό και τη συνεργασία, την ηγεσία κ.λπ. στόχους που καθορίζονται για το αντίστοιχο δωμάτιο διαφυγής.

Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι

Description	Link
<p>Library Technology Reports (vol. 56, no. 3), How to Create Free Digital Breakouts for Libraries,” by Ellyssa Kroski</p> <p>Το περιοδικό παρέχει μια ολοκληρωμένη εξήγηση για το τι είναι ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής και πώς μπορεί κανείς να αναπτύξει και να αξιολογήσει ένα ξεμπλοκάρισμα για διδακτικούς σκοπούς.</p>	<p>“How to Create Free Digital Breakouts for Libraries”</p>
<p>Student Created Digital Breakout Journal</p> <p>Αντιπροσωπεύει μια κατευθυντήρια γραμμή που εξηγεί διαφορετικά στοιχεία ενός ψηφιακού δωματίου διαφυγής και πώς μπορεί κανείς να τα δημιουργήσει.</p>	<p>Student Created Digital Breakout Journal</p>
<p>Digital Breakouts User Guide</p> <p>Ένας ολοκληρωμένος οδηγός για τη δημιουργία του δικού σας ψηφιακού δωματίου διαφυγής.</p>	<p>Digital Breakouts User Guide</p>
<p>Using Digital Breakout to teach required skills</p> <p>Ένα άρθρο που εξηγεί τι είναι ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής και ποιες δεξιότητες μπορεί να διδάξει κάποιος χρησιμοποιώντας το για διδακτικούς σκοπούς.</p>	<p>Using Digital Breakout to teach required skills</p>

Ενότητα 2: Οι Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής του XCAPE

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE	Διάρκεια
<p>Μαθησιακοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Να παρουσιάσει τη δομή των ψηφιακών δωματίων διαφυγής του XCAPE με βάση τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας. <input checked="" type="checkbox"/> Να παρουσιάσει ολοκληρωμένα και τα 32 ψηφιακά δωμάτια διαφυγής που δημιουργήθηκαν με θέμα την Κριτική και δημιουργική σκέψη και Επιχειρηματικότητα. <input checked="" type="checkbox"/> Να εξοικειώσει τον αναγνώστη με τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα σε καθένα από τα επίπεδα δυσκολίας και στα δύο θεματικά πεδία. 	<p>2.5 ώρες (150 λεπτά)</p>



Σχεδιασμός και πρακτικές συμβουλές

Συνιστάται να διαβάσετε προσεκτικά το κείμενο αυτής της ενότητας, το οποίο θα σας πάρει όχι περισσότερο από 30 λεπτά, ανάλογα με τον ρυθμό ανάγνωσης. Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, συνιστάται να συνδεθείτε στην πύλη εκμάθησης XCAPE (<https://xcape.online/ie/learning-portal/>) και να ελέγξετε τα διαθέσιμα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής, αυτό μπορεί να διαρκέσει από 1 έως 2 ώρες ανάλογα με το πόσα ψηφιακά δωμάτια αποφασίσετε να ελέγξετε. Έτσι, ανάλογα με τα μαθησιακά αποτελέσματα που θα θέλατε να επιτύχετε με πιθανούς μαθητευόμενους, θα είστε σε θέση να συνδυάσετε διαφορετικά ψηφιακά δωμάτια διαφυγής σε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα επιχειρηματικότητας.

Θα βρείτε περισσότερες συμβουλές στην ενότητα εκμάθησης 4 «Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής XCAPE» αυτού του εγχειριδίου.

2.1. Δομή των ψηφιακών πηγών διαφυγής του XCAPE

Κάθε ένα από τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής XCAPE αποτελείται από μια ιστορία που παρουσιάζεται σε ένα βίντεο και πολλές προκλήσεις ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας. Στη διαδικασία ολοκλήρωσης των προκλήσεων υπάρχουν κλειδαριές, παζλ, παιχνίδια, αινίγματα που κρατούν τον μαθητευόμενο αφοσιωμένο και παρακινημένο να ολοκληρώσει το ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής.

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι ηλεκτρονικά και προσβάσιμα από όλες τις συσκευές μέσω της διαδικτυακής πύλης εκμάθησης του XCAPE: <https://xcape.online/ie/learning-portal/>.

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE κατατάσσονται σε 4 επίπεδα με βάση τη δυσκολία των εργασιών και δραστηριοτήτων καθώς και τον αριθμό των προκλήσεων που περιέχουν. Για να πάρετε μια καλύτερη ιδέα για τη διαφορά μεταξύ των επιπέδων, δείτε τον Πίνακα 1.

Πίνακας 1. Επίπεδα δυσκολίας των ψηφιακών δωματίων διαφυγής του XCAPE

No.	Επίπεδο	Περιεχόμενο
1	Εισαγωγικό	Ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής σε αυτό το επίπεδο θα περιέχει τουλάχιστον 2 απλές προκλήσεις - απαντώντας σε άμεσες ερωτήσεις που αναφέρονται στο βίντεο.
2	Ενδιάμεσο	Περιέχει τουλάχιστον 3 πιο σύνθετες προκλήσεις - απαντώντας σε ερωτήσεις στις Φόρμες Google που απαιτούν κάποια ανεξάρτητη έρευνα



3	Προχωρημένο	Περιλαμβάνει τουλάχιστον 4 πιο εξελιγμένες προκλήσεις - απαντώντας σε ερωτήσεις στις Φόρμες Google που απαιτούν κάποια ανεξάρτητη έρευνα και καταιγισμό ιδεών ή συνεργασία με συνομηλίκους.
4	Εξειδικευμένο	Ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής σε αυτό το επίπεδο έχει τουλάχιστον 5 προκλήσεις - απαντώντας σε ερωτήσεις στις Φόρμες Google που απαιτούν κάποια ανεξάρτητη έρευνα και συνεργασία για την ανάπτυξη ενός έργου ή ιδέας και την παρουσίαση του τελικού προϊόντος χρησιμοποιώντας την παρουσίαση του Google Slides κ.λπ.

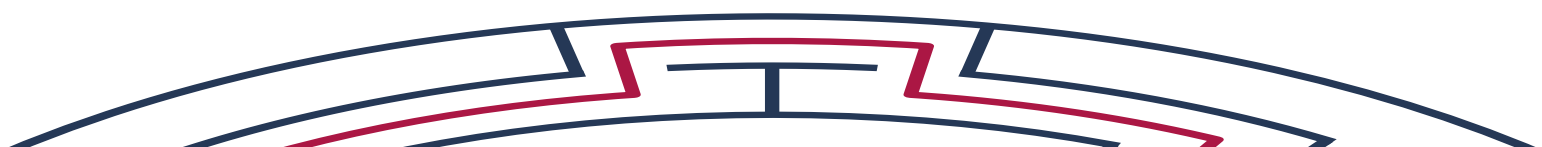
Μερικά από τα breakouts συνδέονται και ακολουθούν μία ιστορία σε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Άλλα breakouts έχουν ατομική ιστορία σε κάθε επίπεδο και δεν είναι συνδεδεμένα.

Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE επικεντρώνεται σε δύο θεματικούς τομείς - 1) Κριτική και δημιουργική σκέψη και 2) Επιχειρηματικότητα. Το πλήρες σετ των breakouts παρουσιάζεται στις επόμενες ενότητες του εγχειριδίου.

2.2. Ψηφιακές πηγές διαφυγής που επικεντρώνονται στην κριτική και δημιουργική σκέψη.

Η κριτική σκέψη αναφέρεται στη διαδικασία ενεργούς, επίμονης και προσεκτικής αξιολόγησης μιας πεποίθησης, δήλωσης, ισχυρισμού ή πληροφοριών που διαβάζουμε ή ακούμε. Αυτή η διαδικασία επιδιώκει να αξιολογήσει την εγκυρότητα, την ακρίβεια και την αλήθεια ορισμένων πεποιθήσεων/ δηλώσεων/ πληροφοριών θέτοντας ερωτήσεις, αναλύοντας πληροφορίες, κρίνοντας σχετικά με ιδέες και συνθήκες που υποστηρίζουν πεποιθήσεις και δηλώσεις, ανάλυση προβλημάτων/θεμάτων στα πιο βασικά τους μέρη.

Η δημιουργική σκέψη, από την άλλη πλευρά, αναφέρεται στη διαδικασία δημιουργίας νέων ιδεών, εξετάζοντας τα υπάρχοντα προβλήματα από μια φρέσκια και νέα προοπτική για τον εντοπισμό νέων λύσεων. Η δημιουργική σκέψη περιλαμβάνει την αναζήτηση σημαντικών νέων συνδέσεων δημιουργώντας πολλές ασυνήθιστες, πρωτότυπες και ποικίλες δυνατότητες, καθώς και λεπτομέρειες που διευρύνουν ή εμπλουτίζουν τις δυνατότητες. (Slatta R., W, 2020).





Φωτογραφία από Sharon McCutcheon από Pexels



Φωτογραφία από Rodolfo Clix από Pexels

Λαμβάνοντας υπόψη τα προαναφερθέντα, αυτοί οι δύο τύποι σκέψης συμβαδίζουν καθώς η δημιουργική σκέψη προσπαθεί να δημιουργήσει κάτι νέο, πολλές νέες ασυνήθιστες δυνατότητες, ενώ η κριτική σκέψη στοχεύει να επικυρώσει κάτι που υπάρχει ήδη. Όταν κάποιος επιδιώκει να λύσει ένα πρόβλημα, δεν αρκεί να έχει πολλές ιδέες για το πώς θα το κάνει, πρέπει επίσης να έχει τις δεξιότητες για να αξιολογήσει κριτικά την εφαρμογή αυτών των ιδεών. Για να καταδείξετε καλύτερα τις διαφορές μεταξύ κριτικής και δημιουργικής σκέψης, δείτε τον πίνακα 2 παρακάτω.

Πίνακας 2. Βασικές διαφορές μεταξύ κριτικής και δημιουργικής σκέψης

Κριτική σκέψη	Δημιουργική σκέψη
Αναλυτική	Γεννητική
Συγκλίνουσα	Αποκλίνουσα
Αριστερό μέρος εγκεφάλου	Δεξιό μέρος εγκεφάλου
Λογική	Διαισθητική
Διαδοχική	Ευφάνταστη
Αιτιακή συλλογιστική	Διατύπωση εικασιών
Βασισμένη στην πραγματικότητα	Βασισμένη στην φαντασία
Κάθετη	Πλάγια
Πιθανότητα	Δυνατότητα
Κριτική	Μη κριτική
Λεκτική	Οπτική
Δοκιμή υποθέσεων	Διαμόρφωση υποθέσεων
Κλειστού τύπου	Ανοιχτού τύπου
Χρήστες προτύπων	Αναζητητές προτύπων
Ναι αλλά	Ναι και
Γραμμική	Συνειρμική

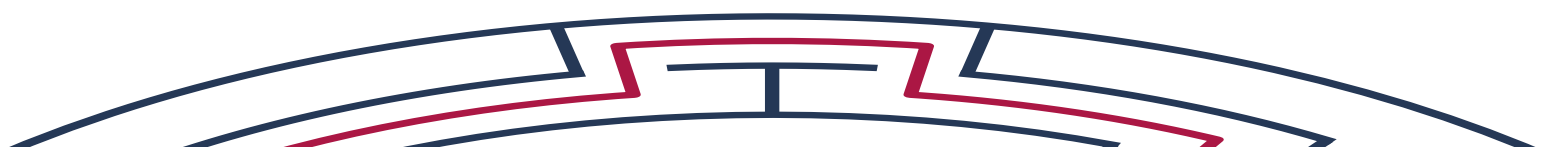


Πηγή: Προσαρμογή από το *Critical Thinking vs. Creative Thinking*, διαθέσιμο στο σύνδεσμο: <https://thepeakperformancecenter.com/educational-learning/thinking/critical-thinking/critical-thinking-vs-creative-thinking/>



Με βάση την ανάλυση των δύο τύπων σκέψης, θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι οι ψηφιακά δωμάτια διαφυγής είναι δραστηριότητες που ενισχύουν την κριτική και δημιουργική σκέψη για τους ακόλουθους λόγους:



- Πρώτον, για να λύσουν παζλ/γρίφους και να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις, οι μαθητεύομενοι πρέπει να είναι σε θέση να ερευνούν, να συστηματοποιούν και να αναλύουν αντικειμενικά τις πληροφορίες, να αμφισβητήσουν τα πάντα και να ρωτούν γιατί τους δίνονται συγκεκριμένες πληροφορίες (υπάρχουν στην ιστορία του breakout) και να τις αξιολογήσουν;
- Δεύτερον, ταυτόχρονα για να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις, οι μαθητές πρέπει επίσης να σκεφτούν έξω από το πλαίσιο και να είναι σε θέση να σκεφτούν ιδέες για πιθανές λύσεις σε γρίφους/ παζλ ή δικλείδες, όπου η δημιουργική σκέψη ταιριάζει με την εικόνα.
- Τρίτον, τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής περιλαμβάνουν μια ποικιλία δραστηριοτήτων τόσο ατομικών όσο και/ή συνεργατικών που απαιτούν λογική συλλογιστική, ανάλυση αλλά και δημιουργικότητα, ανοχή απέναντι στην ασάφεια, καταιγισμό ιδεών και χρήση της φαντασίας. Έτσι, τα ψηφιακά breakouts διασφαλίζουν τη συνεχή μετάβαση από την κριτική στη δημιουργική σκέψη για την ολοκλήρωση διαφορετικών προκλήσεων.



Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE περιέχουν συνολικά 16 προκλήσεις με στόχο την προώθηση της κριτικής και δημιουργικής σκέψης μεταξύ των μαθητών που χαρακτηρίζονται από τέσσερα επίπεδα δυσκολίας: 4 breakouts σε εισαγωγικό επίπεδο, 4 σε ενδιάμεσο, 4 σε προχωρημένο και 4 σε επίπεδο εμπειρογνομόνων. Στον παρακάτω πίνακα μπορείτε να αναθεωρήσετε χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία (είτε πρόκειται για ξεχωριστή ή κοινή ιστορία) και τα μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε ένα από τα breakouts σε αυτό το θεματικό πεδίο:







Πίνακας 3. Ψηφιακές πηγές διαφυγής επικεντρωμένες στην κριτική και δημιουργική σκέψη


Όνομα breakout/ έμβλημα που απονέμεται	Επίπεδο	Μαθησιακά αποτελέσματα			Σημείωση	Κριτήρια απονομής εμβλήματος
		Γνώσεις	Δεξιότητες	Στάσεις		
1 Σε εγρήγορη... (Κοινή πλοκή) 	Εισαγωγικό	Βασικές γνώσεις χρήσης της επίλυση προβλημάτων, κριτικής και δημιουργικής σκέψης	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή κριτικής σκέψης για αξιολόγηση ενός απλού προβλήματος - Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για ολοκλήρωση μιας σειράς προκλήσεων στο διαδίκτυο - Ολοκλήρωση απλών ερευνητικών εργασιών στο διαδίκτυο για εύρεση απαντήσεων στις προκλήσεις. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση της δημιουργικής σκέψης εν δράσει - Συνειδητοποίηση του τι σημαίνει κριτική σκέψη 	Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε ενδιάμεσο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.	Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητές θα πρέπει να εφαρμόσουν τις δεξιότητες δημιουργικής σκέψης τους για να βελτιώσουν την εικόνα τους (ως κακή μέρα) και να γράψουν μια σύντομη ιστορία για το γιατί οι κακές μέρες δεν είναι τελικά τόσο κακές!
2 Μια κακή μέρα... (Ξεχωριστή πλοκή) 	Εισαγωγικό	<ul style="list-style-type: none"> - Βασικές γνώσεις δημιουργικής σκέψης - Βασικές γνώσεις οραματισμού του μέλλοντος 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δημιουργικής σκέψης για εύρεση μιας νέας λύσης - Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για ολοκλήρωση μιας σειράς προκλήσεων στο διαδίκτυο 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση της δημιουργικής σκέψης εν δράσει 	Αυτό το breakout έχει μια ξεχωριστή ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakout.	Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να εφαρμόσουν τις δεξιότητες δημιουργικής σκέψης τους για να βελτιώσουν την εικόνα τους (ως κακή μέρα) και να γράψουν μια σύντομη ιστορία για το γιατί οι κακές μέρες δεν είναι τελικά τόσο κακές!



3	<p>Εξερεύνηση δεξιοτήτων I (Κοινή πλοκή)</p> 	Εισαγωγικό	<p>Βασικές γνώσεις χρήσης της επίλυση προβλημάτων, κριτικής και δημιουργικής σκέψης</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή κριτικής σκέψης για αξιολόγηση ενός απλού προβλήματος - Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για ολοκλήρωση μιας σειράς προκλήσεων στο διαδίκτυο - Ολοκλήρωση απλών ερευνητικών εργασιών στο διαδίκτυο για εύρεση απαντήσεων στις προκλήσεις. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση της δημιουργικής σκέψης εν δράσει - Συνειδητοποίηση του τι σημαίνει κριτική σκέψη 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε ενδιάμεσο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να εφαρμόσουν τις δεξιότητες δημιουργικής σκέψης τους για να επιλύσουν μια σειρά από γρίφους και παζλ σχετικά με την πόλη της Λευκωσίας.</p>
4	<p>Lucky L. & το άπειρο δεκαδικό (Κοινή πλοκή)</p> 	Εισαγωγικό	<p>Βασικές γνώσεις κριτικής και δημιουργικής σκέψης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή κριτικής και δημιουργικής σκέψης για αξιολόγηση ενός απλού προβλήματος. - Ολοκλήρωση απλών ερευνητικών εργασιών στο διαδίκτυο για εύρεση απαντήσεων σε δοκιμασίες. 	<p>Επίγνωση της κριτικής και δημιουργικής σκέψης εν δράσει.</p>	<p>Η ιστορία του breakout συνδέεται με το breakout "Lucky L. & το κρυφό νησί των Καναρίων Νήσων (ενδιάμεσο επίπεδο).</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να έχουν καλή γνώση της ιστορίας, των μαθηματικών και της γεωγραφίας και να χρησιμοποιήσουν την κριτική και δημιουργική σκέψη τους για να μαντέψουν μια ιδιαίτερη ημερομηνία στον κόσμο των μαθηματικών και ενός διάσημου νησιού.</p>


5	<p>Σε εγρήγορση... (Κοινή πλοκή)</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση διαφορετικών ιδεών για ανεύρεση κατάλληλης λύσης. - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση της εργασίας. - Ανάλυση των ιδιοτήτων ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ευαισθητοποίηση για το πώς να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες που παρουσιάζονται. - Επίγνωση του τρόπου ανάλυσης προβλημάτων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. - Επίγνωση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αναλυθούν τα προβλήματα για καλύτερη κατανόηση. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε προχωρημένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητεύοντες θα κληθούν να βρουν τον αριθμό των χιλιομέτρων που θα πρέπει να διανύσουν για να σχεδιάσουν τη διαφυγή τους, να αποκρυπτογραφήσουν έναν κωδικό, να λύσουν τον πρώτο τους γρίφο!</p>
6	<p>Εξερεύνηση δεξιοτήτων II (Κοινή πλοκή)</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση διαφορετικών ιδεών για ανεύρεση κατάλληλης λύσης. - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση της εργασίας. - Ανάλυση των ιδιοτήτων ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ευαισθητοποίηση για το πώς να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες που παρουσιάζονται. - Επίγνωση του τρόπου ανάλυσης προβλημάτων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. - Επίγνωση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αναλυθούν τα προβλήματα για καλύτερη κατανόηση. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε ενδιάμεσο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητεύοντες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις δημιουργικές και κριτικές τους ικανότητες για να προσανατολιστούν στην παλιά Λευκωσία.</p>


7	<p>Εξερεύνηση δεξιοτήτων III (Κοινή πλοκή)</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση διαφορετικών ιδεών για ανεύρεση κατάλληλης λύσης. - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση της εργασίας. - Ανάλυση των ιδιομορφιών ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ευαισθητοποίηση για το πώς να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες που τους παρουσιάζονται. - Επίγνωση του τρόπου ανάλυσης προβλημάτων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. - Επίγνωση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αναλυθούν τα προβλήματα για καλύτερη κατανόηση. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε προχωρημένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις δημιουργικές και κριτικές τους ικανότητες για να αναγνωρίσουν ένα μοντέρνο γλυπτό στη Λευκωσία και τον δημιουργό του.</p>
8	<p>Lucky L. & το κρυφό νησί των Καναρίων Νήσων (Κοινή πλοκή)</p> 	Ενδιάμεσο	<p>- Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης - Βασικές γνώσεις χρήσης επίλυσης προβλημάτων.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για να σκεφτείτε γρήγορα σε μια κατάσταση και να βρείτε μια λύση. - Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για να ολοκληρώσει μια σειρά προκλήσεων στο διαδίκτυο. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση του τρόπου ανάλυσης προβλημάτων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. - Επίγνωση για το πώς να αξιολογούνται κριτικά πληροφορίες. - Προληπτικότητα για αναζήτηση δυνατοτήτων, εξέταση εναλλακτικών λύσεων και δράση με βάση τη διαίσθηση. 	<p>Αυτό το breakout είναι η συνέχεια του Lucky L. & το άπειρο δεκαδικό, ωστόσο χαρακτηρίζεται από υψηλότερο βαθμό δυσκολίας. Συνεχίζει στο προχωρημένο επίπεδο.</p>	<p>Για να κερδίσουν αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να προσδιορίσουν τις συντεταγμένες GPS ενός συγκεκριμένου τόπου, να βρουν έναν δημιουργικό τρόπο για να ξεκινήσουν μια φωτιά και να μαντέψουν το όνομα μιας διάσημης πόλης.</p>

9	<p>Σε εγρήγορση... (Κοινή πλοκή)</p> 	Προχωρημένο	<p>Θεωρητική γνώση για το πώς η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα καθορισμένο έργο.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης για επίλυση ενός απλού γρίφου. - Εξάσκηση στη δημιουργική σκέψη σε ένα δεδομένο πλαίσιο. - Εξάσκηση στην κριτική σκέψη για την επίλυση μιας πρόκλησης. 	<p>Εκτίμηση για το πώς μπορεί να αναπτυχθεί η δημιουργική και κριτική σκέψη με την επίλυση γρίφων και παζλ.</p>	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε εξειδικευμένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα κληθούν να εξερευνήσουν τα ζώδια και να βρουν το ζώδιο βάσει της ένδειξης, να λύσουν το δεύτερο γρίφο τους, να βρουν έναν ψηφιακό κωδικό για να ξεκλειδώσουν ένα κουτί και να αναζητήσουν τις λέξεις που λείπουν!</p>
10	<p>Εξερεύνηση δεξιοτήτων IV (Κοινή πλοκή)</p> 	Προχωρημένο	<p>Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση διαφορετικών ιδεών για να βρείτε μια κατάλληλη λύση. - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση του έργου. - Ανάλυση των ιδιοτήτων ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση για το πώς να αξιολογούνται κριτικά πληροφορίες. - Επίγνωση του τρόπου ανάλυσης προβλημάτων από διαφορετικές οπτικές γωνίες. - Επίγνωση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αναλυθούν τα προβλήματα για καλύτερη κατανόηση. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε εξειδικευμένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης τους για να προσανατολιστούν στην παλιά πόλη της Λευκωσίας και να ανακαλύψουν την αρχαία ιστορία της.</p>

11	Lucky L. & η Μπλε πόλη (Κοινή πλοκή) 	Προχωρημένο	<p>Θεωρητική γνώση για το πώς η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα καθορισμένο έργο.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση του έργου. - Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης για την επίλυση ενός γρίφου ή πρόκλησης. - Πρακτική κριτικής και δημιουργικής σκέψης για την επίλυση σύνθετων προκλήσεων. 	<p>Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να αναπτυχθεί και να χρησιμοποιηθεί με την επίλυση γρίφων, παζλ και άλλων ψηφιακών προκλήσεων.</p>	<p>Αυτό το breakout είναι η συνέχεια του Lucky L. & του κρυμμένου Κανάριου νησιού, ωστόσο, χαρακτηρίζεται από υψηλότερο επίπεδο δυσκολίας. Συνεχίζεται σε προχωρημένο επίπεδο.</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το έμβλημα, οι μαθητούμενοι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητές τους για κριτική και δημιουργική σκέψη για να φέρουν εις πέρας τις ακόλουθες προκλήσεις: να λύσουν πολλά αινίγματα. αποκρυπτογράφηση κωδικού. Να βάλουν μαζί τα κομμάτια ενός όμορφου παζλ και να μαντέψουν το όνομα ενός μικρού Βουλγαρικού χωριού.</p>
12	Lucky L. & το Αρχαίο Χωριό (Κοινή πλοκή) 	Προχωρημένο	<p>Θεωρητική γνώση για το πώς η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα καθορισμένο έργο.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση του έργου. - Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης για την επίλυση ενός γρίφου ή πρόκλησης. - Πρακτική στην δημιουργική γραφή με την συμπλήρωση μιας δεδομένης εργασίας. - Πρακτική στην κριτική σκέψη προκειμένου να διαχωριστούν σημαντικές και ασήμαντες πληροφορίες. - Πρακτική κριτικής και δημιουργικής σκέψης για την επίλυση μιας πολύπλοκης πρόκλησης. 	<p>Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να αναπτυχθεί και να χρησιμοποιηθεί με την επίλυση γρίφων, παζλ και άλλων ψηφιακών προκλήσεων.</p>	<p>Αυτό το breakout είναι η συνέχιση του Lucky L. & της Μπλε Πόλης με τον ίδιο βαθμό δυσκολίας. Συνεχίζει σε εξειδικευμένο επίπεδο.</p>	<p>Για να κερδίσουν ένα έμβλημα επιπέδου εμπειρογνομώνων, οι μαθητούμενοι θα πρέπει να περάσουν τις ακόλουθες προκλήσεις: Να μαντέψουν το όνομα ενός διάσημου Βούλγαρου συγγραφέα και μετά λύσουν έναν γρίφο για να μπουν στο σπίτι του. Ο μαθητούμενος θα πρέπει να δείξει τις δυνατότητες κριτικής και δημιουργικής σκέψης του απαριθμώντας μερικά στοιχεία για το χωριό στο οποίο λαμβάνει χώρα το breakout και να αποκρυπτογραφήσει έναν κώδικα για να βρει την επόμενη στάση της περιπέτειας του Lucky L.</p>

13	<p>Σε εγρήγορση... (Κοινή πλοκή)</p> 	Εξειδικευμένο	<p>Θεωρητική γνώση του τρόπου με τον οποίο η κριτική και η δημιουργική σκέψη μπορούν να συνδυαστούν για την επίλυση προκλήσεων στον πραγματικό κόσμο.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης σε πραγματικά προβλήματα. - Συνδυασμός κριτικής και δημιουργικής σκέψης για την επίλυση ενός πιο πολύπλοκου γρίφου. 	<p>Εκτίμηση του τρόπου με τον οποίο οι δεξιότητες σκέψης μπορούν να εφαρμοστούν στα προβλήματα γύρω μας.</p>	<p>Το τελικό και το πιο πολύπλοκο breakoutαυτής της ιστορίας.</p>	<p>Για να πάρουν αυτό το πιο σημαντικό έμβλημα οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να σπάσουν τον κώδικα για να βρουν τον προορισμό του τρένου τους, να αποκρυπτογραφήσουν ένα μήνυμα σε κώδικα Morse, να ανακαλύψουν το όνομα ενός σταθμού τρένου και μιας λεωφόρου, και να λύσουν τον πιο δύσκολο γρίφο από όλους!</p>
14	<p>Εξερεύνηση δεξιοτήτων (Κοινή πλοκή)</p> 	Εξειδικευμένο	<p>Βασικές γνώσεις απλών δοκιμών και τεχνικών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργικής και κριτικής σκέψης</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση διαφορετικών ιδεών για ανεύρεση κατάλληλης λύσης. - Εφαρμογή δημιουργικής και κριτικής σκέψης για κατανόηση της εργασίας. - Ανάλυση των ιδιαιτεροτήτων ενός προβλήματος. 	<ul style="list-style-type: none"> -Επίγνωση του πώς να αξιολογούνται κριτικά πληροφορίες. - Επίγνωση για το πώς να αναλύονται προβλήματα από διαφορετικές οπτικές. - Επίγνωση του πώς μπορούν να αναλυθούν τα προβλήματα για καλύτερη κατανόηση. 	<p>Το τελευταίο και πιο πολύπλοκο από όλα τα breakout αυτής της ιστορίας.</p>	<p>Για να πάρουν αυτό το πιο σημαντικό έμβλημα οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να λύσουν μια σειρά από δοκιμασίες γρίφων για να ανακαλύψουν που βρίσκεται ο θησαυρός.</p>

15	<p>Κολλημένος στα Fake News ... (Ξεχωριστή πλοκή)</p> 	<p>Εξειδικευμένο</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Θεωρητική γνώση του τρόπου με τον οποίο η κριτική και η δημιουργική σκέψη μπορούν να συνδυαστούν για την επίλυση προκλήσεων στον πραγματικό κόσμο. - Θεωρητική γνώση του τρόπου συνδυασμού προσεγγίσεων σκέψης. 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου. - Συνδυασμός διαφορετικών προσεγγίσεων και πηγών για ολοκληρωμένη ανάπτυξη μιας ιδέας. 	<ul style="list-style-type: none"> - Βελτίωση των διαδικασιών σκέψης - Εκτίμηση του τρόπου με τον οποίο οι δεξιότητες σκέψης μπορούν να εφαρμοστούν σε προβλήματα γύρω μας. 	<p>Αυτό το breakout έχει μια μόνο ιστορία, δεν συνεχίζει σε επόμενα breakouts.</p>	<p>Για να πάρουν αυτό το σήμα, οι μαθητές θα πρέπει να εφαρμόσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης για να ταιριάξουν τις διαφορετικές μορφές ψευδών ειδήσεων με τον ορισμό τους, να εντοπίσουν παραδείγματα click-bait από μια σειρά τίτλων, να βρουν τους 7 κρυμμένους όρους σε μια αναζήτηση λέξεων και να αφιερώσουν λίγο χρόνο ελέγχοντας τα γεγονότα!</p>
----	---	-----------------------------	--	--	---	--	--

16	<p>Lucky L. Στη Γη της Φωτιάς και του Πάγου (Κοινή πλοκή)</p> 	<p>Εξειδικευμένο</p>	<p>Θεωρητική γνώση για:</p> <ul style="list-style-type: none"> - πώς δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί για την ολοκλήρωση μιας δεδομένης σύνθετης εργασίας. - πώς να χρησιμοποιείτε στην πράξη διαφορετικές προσεγγίσεις σκέψης. 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων κριτικής και δημιουργικής σκέψης για επίλυση πολύπλοκων γρίφων ή δοκιμασιών. - Ανάλυση, εύρεση και συνδυασμό διαφορετικών προσεγγίσεων και πηγών για εύρεση κατάλληλης λύσης σε προβλήματα. 	<ul style="list-style-type: none"> - Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η δημιουργική και κριτική σκέψη μπορεί να εφαρμοστεί σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου. - Επίγνωση του τρόπου κριτικής αξιολόγησης των πληροφοριών που παρουσιάζονται. 	<p>Αυτό το breakout είναι η συνέχεια του Lucky L. & το Αρχαίο Χωριό και είναι το πιο δύσκολο από όλα από την ιστορία του "Lucky L."</p>	<p>Για να απονεμηθεί αυτό το πιο σημαντικό έμβλημα, οι μαθητευόμενοι θα πρέπει να εφαρμόσουν τις ικανότητές τους για κριτική και δημιουργική σκέψη για να λύσουν έναν κώδικα και πολλά αινίγματα που θα τους οδηγήσουν στα τελευταία βήματα όπου θα πρέπει να παραθέσουν μερικές ιδέες για το πώς μπορούν να ξεπεραστούν τα δημιουργικά μπλοκ και να ετοιμάσουν ένα φύλλο συμβουλών δημιουργικότητας. Με την ολοκλήρωση αυτών των δοκιμασιών θα αποκαλυφθεί ο θησαυρός αυτού του εξειδικευμένου ξεμπλοκάρισμα και οι μαθητές θα κερδίσουν το έμβλημα για το πιο πολύπλοκο breakout της ιστορίας του Lucky L.</p>
----	---	----------------------	---	--	--	---	--

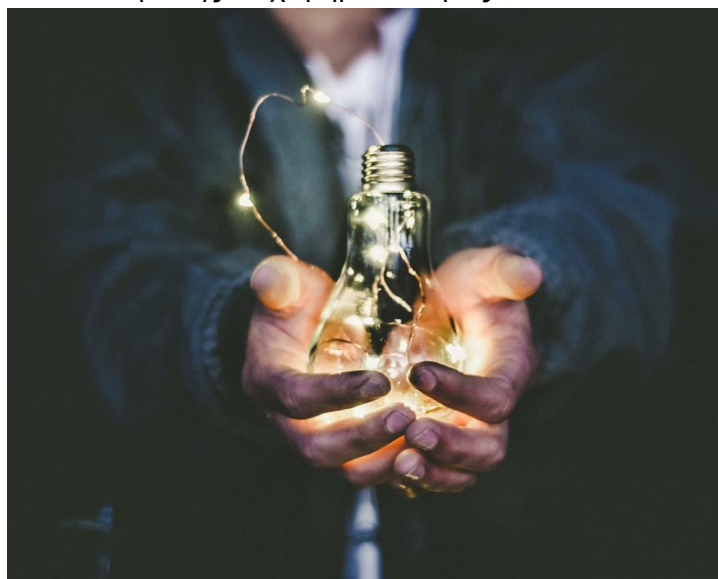
2.3. Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής που επικεντρώνονται στην επιχειρηματικότητα

Με τη στενή έννοια, η επιχειρηματικότητα συνδέεται συχνά με την έναρξη μιας επιχείρησης ή επιχειρήσεων και την ανάληψη ολόκληρου του οικονομικού ρίσκου με την ελπίδα να δημιουργήσει αξία και κέρδος. Ωστόσο, με την ευρύτερη έννοια, η επιχειρηματικότητα δεν είναι μόνο ένδειξη επαγγελματικής πρωτοβουλίας. Είναι μια κατάσταση νου και πνεύματος, στάσεων και ενεργειών, δηλαδή η αναζήτηση και η προβολή ευκαιριών, η εφαρμογή τους στην πράξη, το τελικό αποτέλεσμα της οποίας είναι η βελτίωση.

Σύμφωνα με τη διεθνή ομάδα εργασίας για την επιχειρηματική μάθηση στη Γενεύη στις 18 Ιανουαρίου 2012, το επιχειρηματικό πνεύμα είναι «... αίσθηση πρωτοβουλίας και η επιχειρηματικότητα αναφέρεται στην ικανότητα του ατόμου να μετατρέπει τις ιδέες του σε δράση. Περιλαμβάνει τη δημιουργικότητα, την καινοτομία και την ανάληψη ρίσκου, καθώς και τη δυνατότητα σχεδιασμού και διαχείρισης έργων προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι». (Sözenls, F., 2015).



Η επιχειρηματικότητα και η επιχειρηματική νοοτροπία θεωρούνται βασική ικανότητα που προωθεί την ενεργό συμμετοχή του πολίτη, την κοινωνική ένταξη και την απασχολησιμότητα. Τα ψηφιακά δωμάτια διαφυγής του XCAPE επικεντρώθηκαν στην επιχειρηματικότητα με στόχο την προώθηση της επιχειρηματικής κουλτούρας και την ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων, στάσεων και συμπεριφορών μεταξύ των νέων, εμπλέκοντας τους σε διάφορες προκλήσεις που απαιτούν προγραμματισμό, έρευνα, διαχείριση χρόνου, δημιουργική και κριτική σκέψη, συνεργασία με άλλους και μετατροπή των ιδεών τους σε δράση.



Σε αυτό το θεματικό πεδίο θα βρείτε συνολικά 16 ψηφιακά breakout που στοχεύουν στην προώθηση της επιχειρηματικής νοοτροπίας των μαθητευόμενων. Παρόμοια με το άλλο θεματικό πεδίο, υπάρχουν 4 breakouts σε καθένα από τα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας - εισαγωγικό, ενδιάμεσο, προχωρημένο, εξειδικευμένο. Στον παρακάτω πίνακα μπορείτε να δείτε χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με την πλοκή και τα μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε ένα από τα breakouts στο θέμα της επιχειρηματικότητας:





Φωτογραφία από Riccardo Annandale στο Unsplash

Πίνακας 4. Ψηφιακά Breakouts επικεντρωμένα στην επιχειρηματικότητα

Όνομα έμβλημα απονέμεται	Breakout/ που	Επίπεδο	Μαθησιακά Αποτελέσματα			Σημείωση	Κριτήρια απονομής εμβλήματος
			Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις		
1	Διαγωνισμός νεοφυών επιχειρήσεων 	Εισαγωγικό	-Ανάπτυξη θεωρητικής γνώσης για τις βασικές ιδιότητες ενός επιχειρηματία. -Ανάπτυξη θεωρητικών γνώσεων σχετικά με τις θεωρίες της κλασικής οικονομίας	-Εφαρμογή δεξιοτήτων σκέψης σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου. -Εφαρμογή νέων ιδεών, μεθόδων και τρόπων σκέψης	-Επίγνωση για τη λειτουργία του επιχειρηματία στην επιτυχημένη, εμπορική εφαρμογή καινοτομιών - Επίγνωση των διαδικασιών σχεδιασμού εργασιών και του ρόλου του κινήτρου.	Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.	Για να πάρει ένας μαθητευόμενος αυτό το σήμα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες: Να λύσει το παιχνίδι λέξεων και να προσδιορίσει τα χαρακτηριστικά ενός επιχειρηματία. Να λύσει το παζλ των βασικών τάσεων και εννοιών στις οικονομικές θεωρίες. Να λύσει το βίντεο παζλ σχετικά με την κατανόηση του ρόλου του κινήτρου στη διαδικασία επίτευξης στόχων.
2	Η νοοτροπία του Διευθύνοντα Συμβούλου 	Εισαγωγικό	Βασικές γνώσεις για το τι είναι επιχειρηματικότητα - Βασικές γνώσεις σχετικά με τις δεξιότητες και τις στάσεις για την επιχειρηματικότητα	Εφαρμογή δεξιοτήτων συλλογισμού για επίλυση απλών γρίφων.	Διάθεση για να μάθει περισσότερα για το τι χρειάζεται για να έχει επιχειρηματικό πνεύμα.	Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.	Για να πάρουν οι μαθητευόμενοι αυτό το σήμα πρέπει να ολοκληρώσουν τις ακόλουθες εργασίες: να κατανοήσουν τις κύριες επιχειρηματικές δεξιότητες, τις ικανότητες και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των επιτυχημένων επιχειρηματιών μέσω της ολοκλήρωσης των βίντεο κουίζ.

3	<p>Το ταξίδι (κοινή πλοκή)</p> 	Εισαγωγικό	<p>Βασικές γνώσεις για:</p> <ul style="list-style-type: none"> - το τι είναι επιχειρηματικότητα - οι δεξιότητες και οι στάσεις που απαιτούνται για να είναι κάποιος «επιχειρηματικός» - πώς να είσαι «επιχειρηματικός» στην καθημερινή ζωή - μελέτες περιπτώσεων νέων επιχειρηματιών 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων συλλογισμού για επίλυση ενός απλού παζλ. - Προσδιορισμός παραδειγμάτων όπου τα άτομα έχουν εντοπίσει μια ευκαιρία. 	<ul style="list-style-type: none"> - Διάθεση για να μάθει περισσότερα για το τι χρειάζεται για να έχει επιχειρηματικό πνεύμα. - Ευαισθητοποίηση επιχειρηματιών σε μέσα ενημέρωσης. - Ευαισθητοποίηση επιχειρηματιών στην περιοχή τους. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε ενδιάμεσο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το σήμα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα: Να γνωρίζει πώς να βρει την απόσταση μεταξύ δύο θέσεων. Να κατανοήσει ποια θέματα θα ωφελήσουν το περιβάλλον όταν ταξιδεύει.</p>
4	<p>Το ηφαίστειο (κοινή πλοκή)</p> 	Εισαγωγικό	<p>Βασικές γνώσεις για:</p> <ul style="list-style-type: none"> - το τι είναι επιχειρηματικότητα - οι δεξιότητες και οι στάσεις που απαιτούνται για να είναι κάποιος «επιχειρηματικός» - πώς να είσαι «επιχειρηματικός» στην καθημερινή ζωή - μελέτες περιπτώσεων νέων επιχειρηματιών 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιοτήτων συλλογισμού για επίλυση ενός απλού παζλ. - Προσδιορισμός παραδειγμάτων όπου τα άτομα έχουν εντοπίσει μια ευκαιρία. 	<ul style="list-style-type: none"> - Διάθεση για να μάθει περισσότερα για το τι χρειάζεται για να έχει επιχειρηματικό πνεύμα. - Ευαισθητοποίηση επιχειρηματιών σε μέσα ενημέρωσης. - Ευαισθητοποίηση επιχειρηματιών στην περιοχή τους. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε εξειδικευμένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα: Να βρει έναν τρόπο για να εντοπίσει σημαντικές δεξιότητες για τους επιχειρηματίες διαβάζοντας ένα περιοδικό. Να γνωρίζει ποια μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι σημαντικά για διαφορετικές ομάδες - στόχου. Να μπορεί να υποστηρίξει αυτή τη γνώση με λογικά επιχειρήματα.</p>

5	<p>Ιστορίες μιας επιχείρησης</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις για:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Τρόπους ανάπτυξης επιχειρηματικής προοπτικής -Τις αξίες της επιχειρηματικότητας 	<p>Συμπλήρωση ανεξάρτητης έρευνας ηλεκτρονικά.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Διάθεση για αυτόνομη εργασία με δική τους πρωτοβουλία -Εκτίμηση επιχειρηματικής προοπτικής 	<p>Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.</p>	<p>Οι μαθητευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν τις ακόλουθες εργασίες για να πάρουν το έμβλημα: να κατανοήσουν πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η αφήγηση για την παρουσίαση της προστιθέμενης αξίας μιας επιχείρησης μέσω της ολοκλήρωσης των βίντεο κουίζ. Να είναι σε θέση να αναστοχάζονται και να αναλύουν κριτικά τις μελέτες περίπτωσης διάσημων εμπορικών σημάτων που χρησιμοποιούν την αφήγηση για να προσελκύσουν καταναλωτές με τις επιχειρήσεις τους.</p>
6	<p>Χρησιμοποιώντας τον ανελκυστήρα της επιτυχίας</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις για:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Τρόπους ανάπτυξης επιχειρηματικής προοπτικής -Τις αξίες της επιχειρηματικότητας 	<p>Συμπλήρωση ανεξάρτητης έρευνας ηλεκτρονικά.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Διάθεση για αυτόνομη εργασία με δική τους πρωτοβουλία - Εκτίμηση επιχειρηματικής προοπτικής 	<p>Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.</p>	<p>Οι μαθητευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν τις ακόλουθες εργασίες για να πάρουν το έμβλημα: να κατανοήσουν την έννοια, τα χαρακτηριστικά και τα κύρια οφέλη του elevator pitch για να παρουσιάσουν την προστιθέμενη αξία μιας επιχείρησης και να κατανοήσουν την κοινωνική εθιμοτυπία παρουσιάζοντας ένα elevator pitch για πιθανούς επενδυτές μέσω της ολοκλήρωσης του βίντεο κουίζ.</p>

7	<p>Ξεφεύγοντας από τον αδυσώπητο ανταγωνισμό</p> 	Ενδιάμεσο	<ul style="list-style-type: none"> - Πραγματική γνώση σχετικά με τον αντίκτυπο της ευκαιρίας που λαμβάνεται σε προσωπικό επίπεδο, σε μια ομάδα και στην γύρω κοινότητα. - Θεωρητική γνώση της επίδρασης των επιχειρηματικών δράσεων στην κοινότητα -στόχο. 	<ul style="list-style-type: none"> - Καθορισμός προβλημάτων ανοιχτού τύπου τόσο προσωπικά όσο και σε ομάδα. - Εφαρμογή διαφορετικών τεχνικών για τη δημιουργία εναλλακτικών λύσεων χρησιμοποιώντας διαθέσιμες πηγές. 	<ul style="list-style-type: none"> - Επίγνωση διαφορετικών τεχνικών παραγωγής λύσεων. - Συνειδητοποίηση της ανάγκης για ανάπτυξη προσωπικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. 	<p>Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει απονεμήθηκε αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες: Μια εργασία που σχετίζεται με την αξιολόγηση της τρέχουσας θέσης του / της στην επαγγελματική του πορεία. Να κάνει μια άσκηση ανάλυσης SWOT. Να γνωρίζει τη χρονολογική περίπτωση στη διαδικασία αλλαγής εργασίας.</p>
8	<p>Το ταξίδι (κοινή πλοκή)</p> 	Ενδιάμεσο	<p>Βασικές γνώσεις για:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Τρόπους ανάπτυξης επιχειρηματικής προοπτικής -Τις αξίες της επιχειρηματικότητας 	<ul style="list-style-type: none"> - Προσδιορισμός των ευκαιριών σε προσωπικό επίπεδο. - Αυτοαξιολόγηση του δικού τους επιπέδου επιχειρηματικής ικανότητας. - Προσδιορισμός ποιότητων και αξίας τους. - Συμπλήρωση ανεξάρτητης έρευνας ηλεκτρονικά. 	<ul style="list-style-type: none"> - Διάθεση για αυτόνομη εργασία με δική τους πρωτοβουλία. - Εκτίμηση επιχειρηματικής προοπτικής. 	<p>Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε προχωρημένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει απονεμήθηκε αυτό το σήμα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Επίδειξη δημιουργικότητας στο να δώσει όνομα σε μια επιχείρηση. - Να είναι σε θέση να εντοπίζει τις εκπομπές CO2 για συγκεκριμένη περίοδο και να τις συγκρίνει με άλλη. - Να προσδιορίσει θέματα που είναι σημαντικά για εταιρείες που επέλεξαν να είναι βιώσιμες. -Να προσδιορίσει την ομάδα -στόχο για μια εταιρεία, από λέξεις με ανακατεμένα γράμματα.

9 Το ταξίδι
(κοινή πλοκή)



Προχωρημένο

Βασικές γνώσεις για:

- δικτύωση
- λήψη αποφάσεων
- αξιολόγηση ρίσκου
- αυτάρκεια

Θεωρητική γνώση για:

- τις ευκαιρίες που ανοίγονται στους επιχειρηματίες, πώς να εντοπίσουν μια ευκαιρία.
- ρίσκο στην επιχειρηματικότητα
- κίνητρο και αυτογνωσία.

- Αναγνώριση τοπικών επιχειρηματιών.
- Προσδιορισμός του τι σημαίνει να είσαι επιτυχημένος επιχειρηματίας.
- Εντοπισμός ευκαιριών σε τοπικό επίπεδο.
- Αυτοαξιολόγηση εσωτερικών και εξωτερικών κινήτρων.
- Εξάσκηση της αυτογνωσίας σε σχέση με την επιχειρηματική τους ικανότητα.
- Εκτίμηση ρίσκου σε δεδομένο σενάριο.
- Εφαρμογή ψηφιακών δεξιοτήτων για ολοκλήρωση πιο πολύπλοκων διαδικτυακών εργασιών.

- Διάθεση για συνεργασία με ομοτίμους
- Διάθεση για συνεργασία ως μέρος μιας ομάδας.
- Εκτίμηση των πλεονεκτημάτων της ομαδικής εργασίας.

Η ιστορία του breakout συνεχίζεται σε άλλο breakout σε εξειδικευμένο επίπεδο με αυξανόμενη δυσκολία.

Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το σήμα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα:

- Να είναι σε θέση να βρει τους καλύτερους υποψηφίους για να προσληφθούν σε μια εταιρεία.
- Επίδειξη δημιουργικότητας στην εύρεση του καλύτερου συνθήματος για μια εταιρεία.
- Να γνωρίζει τα τέσσερα "P" που χρησιμοποιούνται στο μάρκετινγκ.
- Να γνωρίζει γιατί η αντιστάθμιση άνθρακα είναι μια καλή στρατηγική για τις εταιρείες στον κόσμο.
- Να μπορούν να συμβουλευτούν τους πελάτες πώς μπορούν να μειώσουν το αποτύπωμα άνθρακα.

10

Το ρίσκο



Προχωρημένο

- Θεωρητική γνώση βασικών εννοιών και οικονομικών μηχανισμών
- Πραγματική γνώση των αλληλεπιδράσεων μεταξύ προσφοράς και ζήτησης



- Περιγραφή διαφορετικών αναλυτικών προσεγγίσεων για τον εντοπισμό επιχειρηματικών ευκαιριών
- Προσδιορισμός των αναγκών και των προκλήσεων που πρέπει να καλυφθούν
- Μέτρηση των ευκαιριών να ανταποκριθεί στις προκλήσεις και να δημιουργήσει αξία για τους άλλους

- Ευαισθητοποίηση για τις διαφορετικές ανάγκες διαφόρων ανθρώπων
- Εκτίμηση του δυναμικού που έχει μια ιδέα για τη δημιουργία αξίας

Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.

Ένας μαθητεύομενος για να πάρει που απονεμήθηκε αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες:

- Να λύσει το παζλ και να επιδείξει τη γνώση της μακροοικονομικής αντίληψης της οικονομικής ανάπτυξης.
- Επίδειξη κατανόησης των νόμων της προσφοράς και της ζήτησης και των παραγόντων που διαμορφώνουν και τα δύο αυτά οικονομικά φαινόμενα.

11	Αντιμετωπίζοντας δυσκολίες 	Προχωρημένο	<ul style="list-style-type: none"> - Καθορισμός βασικών στοιχείων του επιχειρηματικού σχεδίου. - Περιγραφή του ρόλου του στρατηγικού σχεδιασμού στην ανάπτυξη της επιχείρησής. - Ανάπτυξη θεωρητικών γνώσεων σχετικά με τη χρηματοδότηση της επιχείρησής. 	<ul style="list-style-type: none"> - Εφαρμογή δεξιότητες σκέψης σε προβλήματα του πραγματικού κόσμου. - Συνδυασμός διαφορετικών προσεγγίσεων για την ανάπτυξη της δικής σας μάρκας. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ικανότητα βελτιστοποίησης των εργασιακών δραστηριοτήτων εντός της ομάδας. - Ικανότητα αυτοεκτίμησης της δικής τους απόδοσης. - Επίγνωση των κινδύνων που σχετίζονται με το άγχος για έναν επιχειρηματία. 	<p>Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να γνωρίσει τα στοιχεία ενός επιχειρηματικού σχεδίου και τη χρονολογική τους σειρά. Να βρει σε ένα παζλ διάφορες ευκαιρίες χρηματοδότησης για μια νέα εταιρεία. - Να εξοικειωθεί με τις τεχνικές διαχείρισης του στρες και να μάθει τα βασικά της αποτελεσματικής διαχείρισης επιχειρήσεων. - Να γνωρίσει τα στοιχεία που διαμορφώνουν την οπτική ταυτοποίηση και τις στρατηγικές επικοινωνίας μιας μάρκας.
12	Ο δημιουργός χρημάτων 	Προχωρημένο	<p>Βασική γνώση:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Λήψης αποφάσεων - Αξιολόγησης ρίσκου. 	<ul style="list-style-type: none"> - Εκτίμηση ρίσκου σε ένα συγκεκριμένο σενάριο 	<ul style="list-style-type: none"> - Διάθεση για συνεργασία με συνομηλίκους 	<p>Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.</p>	<p>Οι μαθητευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν τις ακόλουθες εργασίες για να πάρουν το έμβλημα: να κατανοήσουν την έννοια, τα χαρακτηριστικά και τα οφέλη της ανάπτυξης δεξιοτήτων οικονομικής παιδείας. Να γνωρίζουν τις διαφορές μεταξύ του ευρέος φάσματος κόστους διαχείρισης μιας επιχείρησης, μέσω της ολοκλήρωσης των βίντεο κουίζ.</p>

13

Ξεκινήστε την επιχείρησή σας



Εξειδικευμένο

Γνώση της:

- Λήψης σύνθετων αποφάσεων.
- Υλοποίηση μιας ιδέας.
- Διαχείριση έργου.

- Οραματισμός μελλοντικών σεναρίων για να αυξήσετε τα κίνητρα.
- Ανάπτυξη σχεδίου για την υλοποίηση μιας ιδέας.
- Διαχείριση της διαδικασίας ανάπτυξης του έργου.

- Ηγεσία σε ομαδικό περιβάλλον
- Συνεργασία

Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.

Οι μαθητευόμενοι πρέπει να ολοκληρώσουν τις ακόλουθες εργασίες για να πάρουν το έμβλημα: Να κατανοήσουν την έννοια και τα χαρακτηριστικά ενός επιχειρηματικού σχεδίου. Να είναι σε θέση να αναλύσουν πραγματικά παραδείγματα επιχειρηματικών σχεδίων μέσω της ολοκλήρωσης των κουίζ μελέτης περίπτωσης. Να κατανοήσουν την έννοια, τα χαρακτηριστικά και τα οφέλη μιας ανάλυσης SWOT μέσω της ολοκλήρωσης της δοκιμασίας των κουίζ.

14 Το δωμάτιο διαφυγής των 5 επιχειρηματιών



Εξειδικευμένο

Θεωρητική γνώση για:

- λήψη σύνθετων αποφάσεων.
- εμπνέει και κινητοποιεί άλλους για να υποστηρίξει μια ιδέα.
- βασικοί μακροοικονομικοί όροι.
- υλοποίηση μιας ιδέας σε δράση.
- διαχείριση έργου.
- αυτοδιαχείριση.


- Οραματισμός μελλοντικών σεναρίων για αύξηση κινήτρων.
- Προσδιορισμός ευκαιριών.
- Θέστε προσωπικούς και επαγγελματικούς στόχους.
- Ανάπτυξη ενός σχεδίου για υλοποίηση μιας ιδέας.
- Διαχείριση της διαδικασίας ανάπτυξης του έργου.


- Ηγεσία σε ομαδικό περιβάλλον
- Συνεργασία
- Εκτίμηση της καινοτομίας στη διεξαγωγή επιχειρηματικών διαδικασιών.

Αυτό το breakout έχει μια ενιαία ιστορία, δεν συνεχίζεται στα επόμενα breakouts.

Για να αποκτήσει αυτό το έμβλημα, ο μαθητευόμενος πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες:

- Να λύσει ένα λογικό πρόβλημα στο φύλλο υπολογισμού.
- Να αποκρυπτογραφήσει ένα κρυπτογράφημα και να προβληματιστεί για το θέμα της καινοτομίας στις επιχειρήσεις.
- Να βρει μια λύση για δύο παιχνίδια: Ένα παιχνίδι που σχετίζεται με τους βασικούς όρους που χρησιμοποιούνται στα οικονομικά όπως: μονοπώλιο, oligopώλιο, ανταλλαγή, διπλώματα ευρεσιτεχνίας, εισόδημα και εμπόρευμα. Ένα παιχνίδι αντιστοίχισης επιχειρηματικών εννοιών με τα παραδείγματά τους. Τέλος, να επιδείξει τη γνώση του για όρους που σχετίζονται με επιχειρήσεις και νεοσύστατες επιχειρήσεις.

<p>15 Το ταξίδι (κοινή πλοκή)</p>  <p>ENTREPRENEURIAL SPIRIT TRAVEL</p>	<p>Εξειδικευμένο</p>	<p>Θεωρητική γνώση για:</p> <ul style="list-style-type: none"> - λήψη σύνθετων αποφάσεων. - εμπνέει και κινητοποιεί άλλους για να υποστηρίξει μια ιδέα. - ηγεσία. - υλοποίηση μιας ιδέας σε δράση. - διαχείριση έργου. - αυτοδιαχείριση. 	<ul style="list-style-type: none"> - Οραματισμός μελλοντικών σεναρίων για αύξηση κινήτρων. - Προσδιορισμός ευκαιριών. - Θέστε προσωπικούς και επαγγελματικούς στόχους. - Εφαρμογή δεξιοτήτων επικοινωνίας για να παρακινήσετε τους άλλους. - Ανάπτυξη ενός σχεδίου για υλοποίηση μιας ιδέας. - Διαχείριση της διαδικασίας ανάπτυξης του έργου. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ηγεσία σε ομαδικό περιβάλλον - Συνεργασία - Εκτίμηση αυτού που παρακινεί τον εαυτό του και τους άλλους. 	<p>Αυτό είναι το τελευταίο και το πιο πολύπλοκο από όλα τα breakout της ιστορίας «Το ταξίδι».</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να μάθει ποια είναι η μεγαλύτερη πρόκληση για τους κοινωνικούς επιχειρηματίες, παρακολουθώντας ένα βίντεο σχετικά με το θέμα. - Να βρει έναν τρόπο αναγνώρισης χαιρετισμών σε διαφορετικές γλώσσες. - Να γνωρίζει πώς να προσδιορίσει σημαντικούς επαγγελματικούς και προσωπικούς στόχους. - Να γνωρίζει για διάφορες πηγές ανανεώσιμων πηγών ενέργειας. - Να χρησιμοποιεί λέξεις -κλειδιά για να βρει ένα όνομα εγγράφου στον υπολογιστή. - Να κατανοεί τη σημασία των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων.
--	----------------------	--	--	---	---	--

16	<p>Το ηφαίστειο (κοινή πλοκή)</p> 	Εξειδικευμένο	<p>Θεωρητική γνώση για:</p> <ul style="list-style-type: none"> - λήψη σύνθετων αποφάσεων. - εμπνέει και κινητοποιεί άλλους για να υποστηρίξει μια ιδέα. - ηγεσία. - υλοποίηση μιας ιδέας σε δράση. - διαχείριση έργου. - αυτοδιαχείριση. 	<ul style="list-style-type: none"> - Οραματισμός μελλοντικών σεναρίων για αύξηση κινήτρων. - Προσδιορισμός ευκαιριών. - Θέστε προσωπικούς και επαγγελματικούς στόχους. - Εφαρμογή δεξιοτήτων επικοινωνίας για να παρακινήσετε τους άλλους. - Ανάπτυξη ενός σχεδίου για υλοποίηση μιας ιδέας. - Διαχείριση της διαδικασίας ανάπτυξης του έργου. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Ηγεσία σε ομαδικό περιβάλλον - Συνεργασία - Εκτίμηση αυτού που παρακινεί τον εαυτό του και τους άλλους. - 	<p>Αυτό είναι το τελευταίο και το πιο πολύπλοκο από όλα τα breakouts της ιστορίας «Το ηφαίστειο».</p>	<p>Ένας μαθητευόμενος για να πάρει αυτό το έμβλημα πρέπει να ολοκληρώσει τις ακόλουθες εργασίες εφαρμόζοντας το επιχειρηματικό του πνεύμα:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Να έχει τη δυνατότητα να οργανώσει ένα παζλ. - Να κατανοήσει τη στρατηγική διαχείριση SMART. Να έχει τη δημιουργικότητα για να βρει ένα ελκυστικό όνομα για ένα προϊόν ή μια υπηρεσία. - Να εξηγήσει ποια είναι τα πιο σημαντικά στοιχεία της ηγεσίας. - Να βρει μια λέξη κρυμμένη σε μια πρόταση.
----	---	---------------	--	---	--	---	--



Ενότητα 3: Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα

Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα	Διάρκεια
<p>Στόχοι μάθησης:</p> <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Προσδιορισμός των κύριων χαρακτηριστικών των ρυθμίσεων διαδικτυακής εκπαίδευσης.<input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση των κύριων πλεονεκτημάτων της διαδικτυακής μάθησης.<input checked="" type="checkbox"/> Γνωρίζοντας πώς να προηγηθείτε στην διαδικτυακή πύλη εκμάθησης XCAPE.<input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση του ρόλου και των ευθυνών των εκπαιδευτικών και των επαγγελματιών ΕΕΚ κατά την εργασία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης.	Συνολική διάρκεια: 3 ώρες (180 λεπτά)
<p>Η εκπαίδευση της Ενότητας 3 θα πραγματοποιηθεί σύμφωνα με τα ακόλουθα βήματα:</p> <p><input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος</u> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις της Ενότητας 3 και απαντά σε πιθανές ερωτήσεις των συμμετεχόντων σχετικά με την οργάνωση της κατάρτισης και τις δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν.</p> <p><input type="checkbox"/> <u>Εισαγωγική παρουσίαση των ιδιοτήτων των διαδικτυακών μαθησιακών περιβαλλόντων</u> Ο εκπαιδευτής ξεκινά ρωτώντας τους συμμετέχοντες εάν έχουν συμμετάσχει ποτέ σε ένα μάθημα ή/και εκπαιδευτική δραστηριότητα στο διαδίκτυο ως εκπαιδευτές ή εκπαιδευόμενοι, και αν ναι, εάν υπήρχε διαδικτυακή πλατφόρμα εκμάθησης. Μετά από μια σύντομη συζήτηση με καταιγισμό ιδεών, ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τα κύρια χαρακτηριστικά των πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης, τα οποία είναι διαθέσιμα στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 3.</p> <p>Δραστηριότητα 1: Διαδικτυακή πύλη εκμάθησης XCAPE Οι μαθητές θα χωριστούν σε μικρές ομάδες και θα κληθούν να έχουν πρόσβαση στην διαδικτυακή πύλη XCAPE από τα smartphone, τους υπολογιστές ή/και τα tablet τους. Κάθε ομάδα θα απαντήσει στις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ποια είναι τα οφέλη της διαδικτυακής πύλης εκμάθησης XCAPE για εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους ΕΕΚ;• Ποιες είναι οι κύριες δυνατότητες της διαδικτυακής πύλης εκμάθησης XCAPE για εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενους ΕΕΚ;	15 λεπτά 20 λεπτά 20 λεπτά



<ul style="list-style-type: none">• Παρέχει η διαδικτυακή πύλη XCAPE μια συναρπαστική εμπειρία μάθησης; Κάθε ομάδα θα επιλέξει έναν εκπρόσωπο που θα παρουσιάσει τις απαντήσεις τους στην τάξη.	
<p><input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση των πλεονεκτημάτων της διαδικτυακής μάθησης</u> Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τα οφέλη της διαδικτυακής μάθησης που είναι διαθέσιμα στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ρωτήσει τους εκπαιδευόμενους εάν τα οφέλη της διαδικτυακής μάθησης που παρουσιάζονται σχετίζονται με την διαδικτυακή πύλη εκμάθησης XCAPE, προκειμένου να προωθηθεί ο καταγιγισμός ιδεών και η ομαδική συζήτηση.</p>	25 λεπτά
<p><input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση των κινδύνων και προστασία από πιθανούς αρνητικούς παράγοντες που σχετίζονται με τη διαδικτυακή μάθηση</u> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τους κινδύνους και τρόπους προστασίας έναντι πιθανών αρνητικών παραγόντων που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση που διατίθενται στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 3. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα εισαγάγει τη δραστηριότητα 2 ως εξής:</p>	20 λεπτά
<p>Δραστηριότητα 2: Αρχές για τη χρήση και την προστασία των προσωπικών πληροφοριών των μαθητών¹ Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το ακόλουθο σύνολο προτάσεων που σχετίζονται με τη διασφάλιση των προσωπικών πληροφοριών του μαθητή και θα ρωτήσει τους μαθητές εάν τέτοιες αρχές είναι αληθείς ή ψευδείς. Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το Kahoot² ή το Quizziz³ να αναπτύξουν μια συναρπαστική εμπειρία μάθησης που βασίζεται σε παιχνίδια. <i>Αρχές για τη χρήση και τη διαφύλαξη των προσωπικών πληροφοριών των μαθητών:</i></p> <ol style="list-style-type: none">1. Τα δεδομένα των μαθητών θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για την περαιτέρω υποστήριξη της μάθησης και της επιτυχίας των μαθητών.2. Τα δεδομένα των μαθητών είναι πιο ισχυρά όταν χρησιμοποιούνται για συνεχή βελτίωση και εξατομίκευση της μάθησης των μαθητών.	20 λεπτά

¹ Ανάκτηση από: Huang, R.H., Liu, D.J., Zhu, L.X., Chen, H.Y., Yang, J.F., Tlili, A., Fang, H.G. & Wang, S.F. (2020). *Personal Data and Privacy Protection in Online Learning: Guidance for Students, Teachers and Parents*. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University

² <https://kahoot.com>

³ <https://quizziz.com/>



3. Τα δεδομένα των μαθητών πρέπει να χρησιμοποιούνται για την ενημέρωση και όχι για την αντικατάσταση της επαγγελματικής κρίσης των εκπαιδευτικών.
4. Όλοι όσοι έχουν πρόσβαση στις προσωπικές πληροφορίες των μαθητών πρέπει να εκπαιδεύονται και να γνωρίζουν πώς να τις χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και ηθικά.

25 λεπτά

Δραστηριότητα 3: Επισκόπηση του λογισμικού EdTech και των προγραμμάτων

Ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους μαθητές σε μικρές ομάδες και θα τους ζητήσει να αναζητήσουν ένα λογισμικό και/ή πρόγραμμα εκπαιδευτικής τεχνολογίας και να τα αναλύσουν με βάση τις ακόλουθες ερωτήσεις ⁴:

1. Τα δεδομένα των μαθητών θα χρησιμοποιηθούν μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς;
2. Ποια εκπαιδευτικά οφέλη αντιλαμβάνεστε ότι λαμβάνει ο μαθητής από αυτό το προϊόν;
3. Ποιοι είναι οι κίνδυνοι;
4. Απαιτεί το προϊόν τη συγκατάθεση των ενηλίκων;

25 λεπτά

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να επιλέξει έναν εκπρόσωπο που θα παρουσιάσει τις απαντήσεις τους στην τάξη.

10 λεπτά

Δραστηριότητα 4: Ο ρόλος των επαγγελματιών ΕΕΚ που εργάζονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Ο εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους μαθητές τους κύριους ρόλους και ευθύνες των επαγγελματιών ΕΕΚ ενώ εργάζονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει το <https://www.mentimeter.com/> ή το <https://padlet.com/> για να γράψουν τις απαντήσεις τους οι μαθητευόμενοι και να παρουσιάσουν οπτικά όλες τις ιδέες της τάξης.

□ Περίληψη και συμπεράσματα

Ο εκπαιδευτής αρχίζει να ρωτά στην τάξη τι έμαθαν, προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση και να καταλάβει εάν υπάρχουν παρεξηγημένοι όροι ή έννοιες. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το <https://www.mentimeter.com/> για να γράψουν οι μαθητευόμενοι τις βασικές ιδέες που έχουν μάθει κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, προκειμένου να παρουσιάσουν οπτικά τις ιδέες τους.

⁴ Ανακτήθηκε από: iKeepSafe (n.d.). *Data Privacy in Education: An iKeepSafe Educator Training Course*. Washington DC: iKeepSafe Coalition



3.1 Χαρακτηριστικά δυναμικών ηλεκτρονικών μαθησιακών περιβαλλόντων

Η ηλεκτρονική μάθηση (ή διαδικτυακή μάθηση) είναι μια μέθοδος διδασκαλίας και εκμάθησης από απόσταση μέσω κινητών συσκευών και Διαδικτύου. Λειτουργεί μέσω τεχνικών πλατφορμών που επιτρέπουν την πρόσβαση και τη διαχείριση εκπαιδευτικού περιεχομένου, τα οποία είναι γνωστά ως Learning Management System (LMS), όπως το Moodle ή το Cornerstone, μεταξύ πολλών άλλων. Οι περισσότερες από αυτές τις πλατφόρμες λειτουργούν μέσω προγράμματος περιήγησης, επιτρέποντας την πρόσβαση από διαφορετικούς υπολογιστές, tablet ή smartphone. Μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά των πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης είναι:

- Αποθήκευση περιεχομένου σε διαφορετικές μορφές (συμπεριλαμβανομένων μαθημάτων βίντεο, ηλεκτρονικών βιβλίων, διαδικτυακών σεμιναρίων κ.λπ.)
- Παροχή εργασιών για τους μαθητευόμενους
- Συνεργατικά φόρουμ για συζήτηση
- Εικονικές βιβλιοθήκες
- Συζήτηση

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι ένα από τα κύρια συστατικά ενός επιτυχημένου περιβάλλοντος ηλεκτρονικής μάθησης είναι η παροχή μιας συναρπαστικής μαθησιακής εμπειρίας. Επομένως, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να υιοθετήσουν μια δημιουργική προσέγγιση στη μάθηση. Οι στρατηγικές αξιολόγησης, όπως τα κουίζ σε συνδυασμό με μια κουλτούρα διασκεδαστικής μάθησης και εφαρμογής της γνώσης μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων, είναι πάντα επιτυχημένες με μαθητές διαφορετικών δημογραφικών στοιχείων. Η προσθήκη αυτών των στοιχείων στη στρατηγική κατάρτισης όχι μόνο θα ενισχύσει τις μετρήσεις συμμετοχής αλλά θα αυξήσει επίσης το ποσοστό επιτυχίας της μαθησιακής εμπειρίας (Tiwary, 2020).

3.2 Οφέλη ηλεκτρονικής μάθησης

- **Ευελιξία για αυτόνομη μάθηση:** Για πολλούς μαθητές, το κύριο όφελος της διαδικτυακής μάθησης περιλαμβάνει την ευελιξία προγραμματισμού.
- **Καλύτερη διατήρηση περιεχομένου:** Σήμερα, οι μαθητές προτιμούν διαδραστικό περιεχόμενο μικρού μεγέθους. Όσο πιο ελκυστικό είναι το περιεχόμενο, τόσο καλύτερα θα θυμούνται οι μαθητές τις πληροφορίες. Εάν απολαμβάνουν τη μάθηση, θα μπορούν να ανακαλέσουν το περιεχόμενο και να εφαρμόσουν τέτοιες γνώσεις στην καθημερινή ζωή (Puri, 2018).
- **Διευκολύνει την αλληλεπίδραση:** Είτε μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, συνομιλιών, φόρουμ συζήτησης ή άλλων εργαλείων που χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο, ενθαρρύνεται η αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και διευκολύνεται η επικοινωνία με τους εκπαιδευτές, έτσι ώστε η όλη διαδικασία να είναι πάντα σε καλό δρόμο.



Η διαδικτυακή μάθηση φέρνει μια αλλαγή στο παράδειγμα της διδασκαλίας και της μάθησης με τον κονστрукτιβισμό

Σύμφωνα με τον Κονστрукτιβισμό (Doolittle, 1991 παρατίθεται από Carwile, 2007):

- Η μάθηση περιλαμβάνει ενεργό γνωστική επεξεργασία
- Η μάθηση είναι προσαρμοστική
- Η μάθηση περιλαμβάνει τόσο κοινωνικές/πολιτιστικές όσο και ατομικές διαδικασίες.

Ηλεκτρονική μάθηση και η κονστрукτιβιστική προσέγγιση

Πίνακας 5. Διαφορά μεταξύ παραδοσιακής και κονστрукτιβιστικής εκπαιδευτικής προσέγγισης

	Μαθησιακές Προσεγγίσεις	
	Παραδοσιακές	Κονστрукτιβιστικές
Δάσκαλος/εκπαιδευτής	Πάροχος περιεχομένου	Διευκολυντής περιεχομένου
Μαθητεύομενος	Παθητικός αποδέκτης	Ενεργός συμμετέχοντας
Γνώση	Προκαθορισμένη	Ρευστή
Οργανισμός κατάρτισης	Δομημένος	Ανοιχτός
Επικοινωνία	Μονοκατευθυντική	Πολλαπλής κατεύθυνσης
Πρωταρχική πηγή	Με βάση το κείμενο	Πολλαπλές πηγές
Μέθοδος	Διάλεξη	Ενεργή διαδικασία
Μέσα	Εκτυπωμένα	Μεικτά
Μορφή	Δομημένη και εξατομικευμένη	Προσαρμοστική και συνεργατική
Δραστηριότητες	Προσανατολισμένη στο στόχο	Προσανατολισμένη στο πρόβλημα
Επίκεντρο μάθησης	Γνώση και κατανόηση	Εφαρμογή, ανάλυση, σύνθεση και αξιολόγηση
Αξιολόγηση	Ανάκληση	Εναλλακτικές αξιολογήσεις

Πηγή: Reid-Martinez & Grooms, 2018

3.3. Κίνδυνοι και προστασία έναντι πιθανών αρνητικών παραγόντων που σχετίζονται με την ηλεκτρονική μάθηση

Για να διευκολυνθούν οι εκπαιδευτικοί να επιλέξουν γρήγορα διάφορα εργαλεία μάθησης για μια ομαλή διαδικτυακή διδασκαλία, τα εργαλεία μάθησης χωρίζονται σε οκτώ κατηγορίες ως εξής (Huang κ.α., 2020):

- Εργαλεία για την παραγωγή πηγών, συμπεριλαμβανομένου του λογισμικού εγγραφής PPT, παραγωγής βίντεο και παραγωγής πηγών εκμάθησης πολυμέσων κ.λπ.

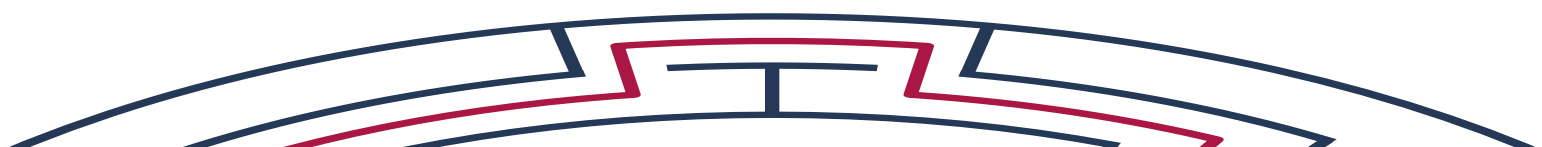


- Εργαλεία για σύγχρονη ζωντανή διδασκαλία, συμπεριλαμβανομένου λογισμικού για διαδραστική διδασκαλία, εξ αποστάσεως εκτός σύνδεσης και διαδικτυακών μαθημάτων.
- Εργαλεία για ασύγχρονη διδασκαλία, συμπεριλαμβανομένων όλων των τύπων διαδικτυακών πλατφορμών διδασκαλίας σε εθνικό και περιφερειακό επίπεδο, καθώς και εκείνα που ξεκίνησαν από πανεπιστήμια και επιχειρήσεις.
- Εργαλεία για αυτορυθμιζόμενη μάθηση, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών εκμάθησης για όλα τα θέματα.
- Εργαλεία για τη δημιουργία γνώσης, συμπεριλαμβανομένων γνωστικών εργαλείων, συνεργατικών εργαλείων επεξεργασίας, εικονικών εργαλείων προσομοίωσης κλπ.
- Εργαλεία για εκμάθηση αναλυτικών στοιχείων, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών, ιστότοπων και λογισμικού διαδραστικής τάξης που υποστηρίζει ανάλυση δεδομένων.
- Εργαλεία για εξάσκηση και αξιολόγηση, συμπεριλαμβανομένων όλων των τύπων εργαλείων κατάλληλων για πρακτική άσκηση και αξιολόγηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων.
- Εργαλεία για πηγές και διαχείριση τάξης, συμπεριλαμβανομένων όλων των τύπων εργαλείων που είναι κατάλληλα για την αποτελεσματική οργάνωση της διαδικτυακής μάθησης με άφθονες μαθησιακές πηγές, μεγάλο αριθμό μαθητών και μαθησιακές εργασίες.

Με τη μαζική υιοθέτηση ψηφιακών τεχνολογιών από την εκπαιδευτική κοινότητα, είναι ζωτικής σημασίας να γνωρίζουμε τις βέλτιστες πρακτικές όσον αφορά την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο και ποιες προληπτικές ενέργειες είναι οι πιο αποτελεσματικές για τον μετριασμό των διαδικτυακών απειλών. Οι κύριες απειλές και κίνδυνοι που σχετίζονται με τη διαδικτυακή μάθηση είναι (Sharma & Kaforma, 2012):

- Παραβίαση εμπιστευτικότητας
- Παραβίαση ακεραιότητας
- Κακόβουλα προγράμματα
- Ανάλυση κυκλοφορίας

Προσωπικά δεδομένα που μπορούν να καταγραφούν κατά τη διάρκεια διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης που ενδέχεται να αποκαλύψουν πτυχές της ιδιωτικής ζωής των μαθητών: εικόνες των συμμετεχόντων και του περιβάλλοντός τους, φωνητικές και προφορικές δηλώσεις συμμετεχόντων, δηλώσεις συμμετεχόντων σε συνομιλίες με μηνύματα και σε φόρουμ, εικόνα, ήχο και δηλώσεις άλλων ατόμων που βρίσκονται στον ίδιο χώρο με τους συμμετέχοντες, έγγραφα που μοιράζονται οι συμμετέχοντες μέσω των πλατφορμών. Επιπλέον, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η χρήση πλατφορμών επικοινωνίας που δεν εγγυώνται την ασφάλεια των επικοινωνιών ή των οποίων η εσφαλμένη διαμόρφωση έχει ως αποτέλεσμα τη μη εξουσιοδοτημένη αποκάλυψη ή πρόσβαση μπορεί να θέσει σε κίνδυνο την εμπιστευτικότητα των δεδομένων.





Η ασφάλεια στο Διαδίκτυο δεν εξαρτάται πλέον μόνο από τον τρόπο με τον οποίο εμείς, ως ψηφιακοί πολίτες, διαχειριζόμαστε τους δικούς μας κινδύνους ασφάλειας, αλλά και από το να διασφαλίσουμε ότι οι ενέργειες και η συμπεριφορά μας δεν θέτουν τους άλλους σε κίνδυνο (Richardson & Milovidon, 2019). Επομένως, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ενημερώνονται σωστά για τη χρήση διαφορετικών διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης και λογισμικού. Θα πρέπει να είναι σε θέση να προσδιορίσουν τις σωστές ρυθμίσεις για να διασφαλίσουν ότι δεν υπάρχουν κίνδυνοι για το απόρρητο των χρηστών. Οι επιλεγμένες πλατφόρμες πρέπει να έχουν σαφώς καθορισμένους σκοπούς που είναι συμβατοί με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση και πρέπει να συλλέγουν και να επεξεργάζονται μόνο τα δεδομένα που είναι απολύτως απαραίτητα για τον καθορισμένο σκοπό.

3.4 Ο ρόλος των επαγγελματιών ΕΕΚ όταν εργάζονται σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα

Όταν εργάζεστε σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα, οι επαγγελματίες ΕΕΚ πρέπει να:

- Γνωρίζουν το ακαδημαϊκό και επαγγελματικό υπόβαθρο των μαθητών τους. Άλλες σημαντικές πτυχές που πρέπει να γνωρίζει ο εκπαιδευτής ΕΕΚ είναι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας και καλό επίπεδο γνώσης σε εργαλεία επικοινωνίας, φιλοδοξίες, φόβους ή/και προσδοκίες για μάθηση, αυτονομία και αντίσταση στην απομόνωση.
- Έχουν σε βάθος γνώση του περιεχομένου του μαθήματος και να εφαρμόζουν σωστά τις καταλληλότερες παιδαγωγικές μεθόδους και τεχνικές για την προώθηση της απόκτησης γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων στους μαθητές τους.
- Έχουν την ικανότητα να προβλέπουν τεχνικά προβλήματα που σχετίζονται με την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Θα πρέπει να παρέχουν συγκεκριμένες λύσεις για την επίλυση πιθανών προβλημάτων πρόσβασης ή με τα απαιτούμενα πρόσθετα για συγκεκριμένα στάδια του διαδικτυακού μαθήματος. Προκειμένου να αποφευχθούν πιθανές τεχνικές ερωτήσεις, είναι σκόπιμο να ετοιμάσετε μια λίστα με συχνές ερωτήσεις και να την μοιραστείτε με τους μαθητές.



Φωτογραφία από Julia M Cameron από Pexels



- Λειτουργούν ως διευκολυντές της γνώσης, αντί να είναι η κύρια πηγή γνώσης. Οι εκπαιδευτές ΕΕΚ θα πρέπει να αναπτύξουν μια εξατομικευμένη πορεία κατάρτισης για κάθε μαθητή, προκειμένου να βελτιστοποιήσουν τη διαδικασία μάθησής τους. Εναπόκειται στους εκπαιδευτές ΕΕΚ να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών τους, να αξιολογούν τα αποτελέσματα που λαμβάνονται σύμφωνα με τα καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα και να προτείνουν στρατηγικές για τη βελτίωση της απόδοσής τους.

Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι

Περιγραφή	Σύνδεσμος
OECD (2017). The OECD Handbook for Innovative Learning Environments. Paris: OECD Publishing.	Πατήστε εδώ για να διαβάσετε το εγχειρίδιο.
Chen, Y. & He, U. (2013). Security Risks and Protection in Online Learning: A Survey. International Review of Research in Open and Distance Learning, 14(5), pp. 108-127	Πατήστε εδώ για να διαβάσετε τη δημοσίευση.
Kaspersky (2020). Digital Education: The cyber risks of the online classroom. Website.	Πατήστε εδώ για να διαβάσετε το άρθρο.
Orchinson, M. & Rigg, K. (2020). Data protection and privacy implications of online and remote learning. Website.	Πατήστε εδώ για να διαβάσετε το άρθρο.
Youtube video. GDPR explained: How the new data protection act could change your life.	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.

Ενότητα 4: Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE

Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τους ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE	Διάρκεια
<p>Μαθησιακοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση του ρόλου της παιδαγωγικής καινοτομίας για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση της έννοιας και των χαρακτηριστικών της μάθησης που βασίζεται σε δοκιμασίες. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση της σύνδεσης μεταξύ της μάθησης που βασίζεται σε δοκιμασίες και ψηφιακών breakout. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση του πώς να εφαρμόσετε τα ψηφιακά Breakouts του XCAPE σε πρόσωπο με πρόσωπο ή/και παραδοσιακά περιβάλλοντα τάξης. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση της εφαρμογής των ψηφιακών breakouts του 	<p>Συνολική διάρκεια: 2 ώρες (120 λεπτά)</p>



XCAPE σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης.	
<p>Η εκπαίδευση της Ενότητας 4 θα πραγματοποιηθεί σύμφωνα με τα ακόλουθα βήματα:</p>	
<p><input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος</u> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις της Ενότητας 4 και απαντά σε πιθανές ερωτήσεις των συμμετεχόντων σχετικά με την οργάνωση της κατάρτισης και τις δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν.</p>	15 λεπτά
<p><input type="checkbox"/> <u>Κατανόηση της παιδαγωγικής καινοτομίας</u> Ο εκπαιδευτής ξεκινά με μια σύντομη παρουσίαση των χαρακτηριστικών της παιδαγωγικής καινοτομίας και της έννοιας, των χαρακτηριστικών και των στρατηγικών υλοποίησης των μαθησιακών δραστηριοτήτων που βασίζονται σε δοκιμασίες.</p>	35 λεπτά
<p><input type="checkbox"/> <u>Ψηφιακά Breakouts του XCAPE: από τη θεωρία στην πράξη</u></p> <p><i>Δραστηριότητα 1: Πώς να εφαρμόσετε τα ψηφιακά XCAPE Breakouts σε πρόσωπο με πρόσωπο και διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης</i></p> <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε μικρές ομάδες και θα κληθούν να κάνουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων. Μια ομάδα μαθητών θα εκπροσωπεί τον συντονιστή/δάσκαλο/εκπαιδευτικό και οι άλλες ομάδες θα εκπροσωπούν την τάξη (μαθητές). Η ομάδα που εκπροσωπεί τους εκπαιδευτικούς θα ζητήσει από τις άλλες ομάδες, που εκπροσωπούν τους μαθητές, να ολοκληρώσουν ένα ψηφιακό Breakout του XCAPE, χρησιμοποιώντας τις συμβουλές που παρουσιάστηκαν στην αρχή της συνάντησης (και οι οποίες αναφέρονται στο βασικό περιεχόμενο αυτής της ενότητας).</p>	60 λεπτά
<p><i>Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει είτε για να δοκιμάσει την εφαρμογή των ψηφιακών breakouts ενώπιος ενώπιω είτε μέσω διαδικτυακής μάθησης.</i></p>	
<p><input type="checkbox"/> <u>Περίληψη και συμπεράσματα</u> Ο εκπαιδευτής αρχίζει να ρωτά στην τάξη τι έμαθαν, προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση και να καταλάβει εάν υπάρχουν παρεξηγημένοι όροι ή έννοιες. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το https://www.mentimeter.com/ για να επιτρέψει στους μαθητές να γράψουν τις βασικές ιδέες που έχουν μάθει κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, προκειμένου να παρουσιάσουν οπτικά τις ιδέες τους μεταξύ τους.</p>	10 λεπτά



4.1. Κατανόηση της παιδαγωγικής καινοτομίας

Οι διαδικασίες παιδαγωγικής καινοτομίας απαιτούν πιο ευέλικτες μεθόδους διδασκαλίας, οι οποίες μπορούν να προσαρμοστούν στην ετερογένεια των μαθητών, στα χαρακτηριστικά και στις ανάγκες τους και που τους εμπλέκουν στην παραγωγή γνώσης. Στις παιδαγωγικές διαδικασίες καινοτομίας, είναι ζωτικής σημασίας η καινοτομία όχι μόνο στις στρατηγικές διδασκαλίας, αλλά και στις στρατηγικές αξιολόγησης. Η κατάρτιση και η αξιολόγηση θα πρέπει να θεωρούνται συμπληρωματικές προσεγγίσεις για την προώθηση της μάθησης και ο προγραμματισμός της διδασκαλίας προϋποθέτει επίσης τον προγραμματισμό μεθόδων αξιολόγησης της αποτελεσματικότητάς της (Cabral & Alves, 2018).

Μάθηση βασισμένη στην επίλυση προκλήσεων (ΜΒΠ)

Η μάθηση που βασίζεται σε προκλήσεις παρέχει ένα αποτελεσματικό πλαίσιο για μάθηση ενώ επιλύει προκλήσεις του πραγματικού κόσμου. Βασίζεται στη βάση της βιωματικής μάθησης και στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στη σοφία μιας μακράς ιστορίας προοδευτικών ιδεών (Nichols, Cator & Torres, 2016). Σε προκλήσεις, η τεχνολογία χρησιμοποιείται για την επικοινωνία, την έρευνα, την οργάνωση και τη δημιουργία πληροφοριών, αλλά και για να επιτρέψει στους μαθητές να αποκτήσουν τη μαθησιακή τους εμπειρία (Nichols, Cator & Torres, 2016). Ο συνδυασμός της τεχνολογίας προσφέρει στους μαθητές περαιτέρω εξωσχολικές εμπειρίες, γεγονός που καθιστά τη γνώση πιο ενδιαφέρουσα και δημοκρατική.

Θέματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την εφαρμογή δραστηριοτήτων μάθησης που βασίζονται σε προκλήσεις (Universidade de Aveiro, 2019):

- ΜΒΠ απαιτεί υψηλό επίπεδο αυτονομίας και προσεκτική προετοιμασία.
- Απαιτεί υψηλό επίπεδο δέσμευσης από τους μαθητές, σαφή διατύπωση προσδοκιών και ανοιχτές συζητήσεις κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
- Η διασφάλιση ότι οι μαθητές προέρχονται από διαφορετικούς κλάδους μπορεί να είναι δύσκολη, δεδομένης της δομής ορισμένων προγραμμάτων. Ωστόσο, η ύπαρξη εξωτερικών εταίρων από διαφορετικό τομέα είναι ένας τρόπος διασφάλισης της πολυεπιστημονικότητας.
- Η στρατηγική επικοινωνίας μεταξύ όλων των εμπλεκόμενων πρέπει να είναι σαφής.
- Είναι σημαντικό να καθοριστούν τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα για τους μαθητές.



4.2. Χρήση των ψηφιακών πηγών διαφυγής του XCAPE σε δραστηριότητες διδασκαλίας / μάθησης

Σενάριο 1: Βήματα για την εφαρμογή των ψηφιακών Breakouts του XCAPE σε ηλεκτρονικά ή/και παραδοσιακά περιβάλλοντα τάξης

1. Δημιουργία ομάδων

Παρόλο που τα ψηφιακά Breakouts μπορούν να γίνουν μεμονωμένα, είναι επιθυμητό να γίνονται σε μικρές ομάδες, προκειμένου να ενθαρρυνθεί η δημιουργική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η κοινωνική αλληλεπίδραση και η ισχυρή επικοινωνία. Όποτε είναι δυνατόν, οι φοιτητικές ομάδες θα πρέπει να αποτελούνται από μαθητές από διαφορετικά υπόβαθρα και επίπεδα και θα πρέπει να εξετάζουν το ενδεχόμενο εργασίας σε ομάδες των τεσσάρων ή πέντε ατόμων. Οι μαθητικές ομάδες μπορούν να δημιουργηθούν με διάφορους τρόπους⁵:

- οι ομάδες μαθητών μπορούν να προκαθοριστούν με βάση τις ανάγκες του έργου και τις ατομικές ικανότητες
- οι ομάδες μαθητών μπορούν να οργανωθούν με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών
- οι ομάδες μαθητών μπορούν να αυτοοργανωθούν.

2. Επιλογή Θεμάτων Ψηφιακών Breakout του XCAPE

Οι ψηφιακές πηγές του XCAPE ασχολούνται με τα θέματα της κριτικής και δημιουργικής σκέψης και του επιχειρηματικού πνεύματος. Θα πρέπει να δώσετε σε κάθε ομάδα την ευκαιρία να επιλέξει το θέμα στο οποίο θέλει να εργαστεί. Δεδομένου ότι τα ψηφιακά breakout είναι διαθέσιμα σε διαφορετικά επίπεδα, κάθε ομάδα θα πρέπει να αρχίσει να ολοκληρώνει τις προκλήσεις σε εισαγωγικό επίπεδο για να υπάρχει μια λογική ακολουθία γνώσεων.

Παρ' όλα αυτά, εάν θέλετε να εργαστείτε σε μια συγκεκριμένη ικανότητα του πλαισίου EntreComp, μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στη λίστα των ψηφιακών Breakouts του XCAPE και να αναλύσετε ποιες είναι οι προκλήσεις που είναι πιο κατάλληλες για τους επιθυμητούς μαθησιακούς στόχους. Σύμφωνα με τους McCallum κ.α. (2016), ανάλογα με το πώς χρησιμοποιείται το EntreComp, είναι λογικό να αναμένεται να δοθεί έμφαση σε ορισμένες ικανότητες περισσότερο από άλλες ή ότι το μοντέλο προσαρμόζεται με λιγότερες ικανότητες που έχουν προτεραιότητα.

3. Οδηγίες για ομαδική εργασία

Ως εκπαιδευτικός, δάσκαλος και/ή επαγγελματίας ΕΕΚ, θα πρέπει να ενεργείτε ως διαμεσολαβητής και διευκολυντής της μαθησιακής διαδικασίας, επομένως, θα πρέπει να παρέχετε κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να διαιρέσετε την εργασία και να δώσετε στους μαθητές εργαλεία για ουσιαστική συμβολή στην επιτυχία της ομάδας.

⁵Centre of Expertise in Learning and Teaching (CELT) of the University of Twente (n.d.). Challenge-based Learning. Διαθέσιμο εδώ: <https://www.utwente.nl/en/ces/celt/toolboxes/Challenge%20Based%20Learning/Challenge%20Based%20Learning/>

4. Οδηγίες για τη χρήση της τεχνολογίας

Είναι σημαντικό να παρέχετε σαφείς οδηγίες για τη χρήση φορητών υπολογιστών και smartphone για την επίλυση των ψηφιακών breakout, καθώς και τεχνικές προδιαγραφές για βίντεο, υλικό ιστού, μεταξύ άλλων.

Ιδέες για να μετατρέψετε την εφαρμογή των Digital Breakouts σε μια ακόμη πιο διασκεδαστική και δυναμική εμπειρία εκμάθησης ⁶:

- **Προτροπές αναστοχασμού:** Μπορείτε να ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να καταγράψουν τις σκέψεις τους καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Οι αναστοχασμοί μπορούν να καταγραφούν μέσω κειμένου, ηχογράφησης ή βιντεοσκόπησης.
- **Οδηγός τεχνολογίας:** Ο τεχνολογικός οδηγός μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μάθουν οι εκπαιδευόμενοι πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία κατά την εφαρμογή των ψηφιακών breakout.

Ομαδικό συμβόλαιο: Ένα ομαδικό συμβόλαιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως έγγραφο που κατανοεί τις ευθύνες της εργασίας σε μια ομάδα, τους ατομικούς ρόλους τους και τις προθεσμίες.



Φωτογραφία από Brooke Lark στο Unsplash

Σενάριο 2: Βήματα για την εφαρμογή των ψηφιακών Breakouts του XCAPE σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η χρήση των Digital Breakouts σε μια πλήρως διαδικτυακή μάθηση μπορεί να μειώσει τον αντίκτυπο της μάθησης σε ομάδες, όσον αφορά τους μαθητές που μαθαίνουν να εργάζονται μέσα από ομαδικές δυσκολίες και συγκρούσεις κάτι που απαιτείται από την πρόσωπο με πρόσωπο μάθηση βασισμένη στα προβλήματα (Savin-Baden, 2007). Ωστόσο, με την πρόσβαση στην διαδικτυακή

⁶ Προσαρμοσμένο από: Apple (2010). *Challenge Based Learning: A Classroom Guide*.
https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf



πύλη μάθησης XCAPE, εσείς - ως διευκολυντής μάθησης - θα έχετε έναν κρίσιμο ρόλο όσον αφορά βοηθώντας στη διευκόλυνση της επικοινωνίας, της διερεύνησης προβλημάτων και της μεταγνώσης. Μπορείτε επίσης να προωθήσετε την ηλεκτρονική επικοινωνία σε διαδικτυακά φόρουμ με τους μαθητές σας.

Μπορείτε να εφαρμόσετε τα ψηφιακά breakouts του XCAPE σε εικονικές τάξεις ή/και συναντήσεις. Μπορείτε να αναθέσετε τα ψηφιακά breakout στους μαθητές σας και να συνεργαστείτε για την επίλυση των breakouts, να παράσχετε επιπλέον οδηγίες σχετικά με το συγκεκριμένο περιεχόμενο των ψηφιακών breakouts και για την τεχνολογική τους πτυχή επίσης. Προκειμένου να παρακολουθείτε την πρόοδο των ψηφιακών breakouts, η διαδικτυακή πύλη εκμάθησης XCAPE θα σας δώσει την ευκαιρία να παρακολουθείτε τις επιδόσεις των μαθητών σας.

Εάν οι μαθητές σας δεν έχουν εμπειρία με τα ψηφιακά breakouts, σκεφτείτε να τους χωρίσετε σε ομάδες δύο ή τριών ατόμων σε διαφορετικές αίθουσες συσκέψεων στην πλατφόρμα τηλεδιάσκεψης Zoom. Στη συνέχεια, επιλέξτε μικρές εργασίες με συγκεκριμένο χρόνο. Μόλις οι μαθητές νιώθουν πιο άνετα, μπορείτε να αυξήσετε το μέγεθος των ομάδων και να ξεκινήσετε την εφαρμογή των ψηφιακών breakouts του XCAPE.

Πώς να διαχειριστείτε την εφαρμογή των ψηφιακών Breakouts στα δωμάτια breakout του Zoom⁷:

- i Στείλτε τους μαθητές στα δωμάτια των breakouts.
- ii Φέρτε τους μαθητές πίσω από τις αίθουσες στο κεντρικό δωμάτιο.
- iii Στείλτε ένα μήνυμα σε όλους τους μαθητές κατά τη διάρκεια ενός breakout.
- iv Δώστε οδηγίες στους μαθητές για το τι πρέπει να κάνουν και για πόσο χρόνο (σε ορισμένες πλατφόρμες, τα μηνύματα εμφανίζονται μόνο εν συντομία).
- v. Αποστολή οδηγιών στα δωμάτια του Zoom.
- vi Στείλτε ένα μήνυμα σε ένα συγκεκριμένο δωμάτιο Zoom.
- vii. Επισκεφθείτε τα δωμάτια των breakouts.
- viii Προ-φόρτωση των εργασιών για κάθε δωμάτιο.

Σημαντικές Σημειώσεις

- Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι τα ψηφιακά breakout του XCAPE μπορούν να ενσωματωθούν σε υπάρχοντα μαθήματα. Όταν συμπεριλαμβάνονται οι προκλήσεις σε υπάρχοντα μαθήματα, είναι σημαντικό να διατηρούνται οι μαθησιακοί στόχοι ευέλικτοι, καθώς οι μαθητές θα κάνουν τις δικές τους επιλογές και θα διαχειρίζονται οι ίδιοι τη μαθησιακή τους διαδικασία. Ως δάσκαλος, εκπαιδευτής ή/και πάροχος ΕΕΚ, θα ενεργείτε ως συντονιστής όταν οι μαθητές θα εργαστούν για τις προκλήσεις τους.
- Τα ψηφιακά Breakouts μπορούν επίσης να εφαρμοστούν ως εξωσχολικά ή/και σε μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Ακόμα κι αν τα ψηφιακά breakout εφαρμόζονται σε πρόσωπο με πρόσωπο ή/και τάξη, ιδανικά το περιβάλλον μάθησης θα πρέπει να περιλαμβάνει υπολογιστές, εργαλεία δημιουργίας πλούσιων μέσων, διαδίκτυο και κινητές συσκευές για πρόσβαση σε πληροφορίες, περιεχόμενο και επικοινωνία. Εάν η

⁷ Προσαρμοσμένο από Babaian, T. & Schiano, B. (2020). *Energize Your Online Course with Group Work: A How-To Guide for Making the Most of Digital Breakout Rooms*. Website. Διαθέσιμο εδώ: <https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/energize-your-online-course-with-group-work>



εφαρμογή των Digital Breakouts εκτείνεται πέρα από μια απλή σχολική ημέρα, ένας συνεργατικός εικονικός χώρος εργασίας μπορεί να είναι χρήσιμος.⁸

Περαιτέρω ανάγνωση & Χρήσιμοι σύνδεσμοι

Περιγραφή	Σύνδεσμος
Membrillio-Hernández, J. (2019). Challenge-based learning. Website.	Πατήστε εδώ για να δείτε την ιστοσελίδα.
World Economic Forum (2020). Schools of the Future: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution. Cologny/Geneva: WEF.	Πατήστε εδώ για να δείτε την έκθεση.
Youtube Video. Challenge-based learning: an overview.	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.

Ενότητα 5: Ανάπτυξη και Αξιολόγηση ψηφιακών πηγών διαφυγής

Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα	Διάρκεια
<p>Μαθησιακοί στόχοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση της διαδικασίας σχεδιασμού των ψηφιακών ανατροπών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. <input checked="" type="checkbox"/> Να είναι σε θέση να ενσωματώσει μια αφήγηση στις προκλήσεις του ψηφιακού breakout. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση της σημασίας του playtesting. <input checked="" type="checkbox"/> Κατανόηση του πώς να αξιολογούνται τα ψηφιακά breakouts. 	<p>Σύνολο 2 ώρες (120 λεπτά)</p>
<p>Η εκπαίδευση της Ενότητας 5 θα πραγματοποιηθεί σύμφωνα με τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση του εκπαιδευτικού προγράμματος</u> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα για τις πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις της Ενότητας 5 και απαντά σε πιθανές ερωτήσεις των εκπαιδευομένων σχετικά με την οργάνωση της κατάρτισης και τις δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν. <input type="checkbox"/> <u>Παρουσίαση της έννοιας και των χαρακτηριστικών των ψηφιακών Breakouts</u> Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την έννοια και τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών breakouts που είναι διαθέσιμα στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 5. Στο τέλος της παρουσίασης, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ρωτήσει τους μαθητές εάν έχουν ερωτήσεις ή/και αμφιβολίες σχετικά με την έννοια και τα 	<p>15 λεπτά</p> <p>20 λεπτά</p>

⁸ Προσαρμοσμένο από Nichols, M., Kator, K. & Torres, M. (2016). Challenge Based Learner User Guide. Redwood City, CA: Digital Promise



χαρακτηριστικά των ψηφιακών breakouts.

25 λεπτά

Παρουσίαση της εξέλιξης του παιχνιδιού

Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τα είδη των παζλ και παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη των ψηφιακών Breakouts, καθώς και τις πλατφόρμες για την ενσωμάτωση παιχνιδιών και παζλ στα ψηφιακά Breakouts, τα οποία είναι διαθέσιμα στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 5.

30 λεπτά

Δραστηριότητα 1: Ανάπτυξη ψηφιακού Breakout

Οι μαθητές θα χωριστούν σε μικρές ομάδες και θα κληθούν να αναπτύξουν ένα ψηφιακό breakout με δύο προκλήσεις το καθένα σε φόρμες google. Ο εκπαιδευτής θα καθορίσει τυχαία ποιες δεξιότητες, επίπεδα, τύπους παζλ και πλατφόρμες θα αναπτύξει κάθε ομάδα με τις προκλήσεις του ψηφιακού breakout.

- ΔΕΞΙΟΤΗΤΑ: Επιχειρηματική ή Δημιουργική Σκέψη (μία δεξιότητα ανά ομάδα)
- ΕΠΙΠΕΔΟ: Εισαγωγικό, Ενδιάμεσο, Προχωρημένο ή Εξειδικευμένο (ένα επίπεδο ανά ομάδα)
- ΕΙΔΗ ΠΑΖΛ: παζλ κειμένου, παζλ αριθμών, εικόνες και φωτογραφίες, ηλεκτρονικά παζλ και παζλ πλοήγησης (δύο ή τρία παζλ ανά ομάδα)
- ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΓΙΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΣΤΑ ΨΗΦΙΑΚΑ BREAKOUTS: Canva, Padlet ή Quizizz (μία ή δύο πλατφόρμες ανά ομάδα).

Κάθε ομάδα θα επιλέξει έναν εκπρόσωπο που θα είναι υπεύθυνος για να μοιραστεί τα ψηφιακά τους breakouts στην τάξη.

20 λεπτά

Παρουσίαση στρατηγικών αξιολόγησης των ψηφιακών Breakouts

Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει διαφορετικές στρατηγικές αξιολόγησης των ψηφιακών Breakouts, οι οποίες είναι διαθέσιμες στην παρουσίαση PowerPoint της Ενότητας 5. Στο τέλος της παρουσίασης, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να ρωτήσει τους μαθητές εάν έχουν οποιεσδήποτε ερωτήσεις ή/και αμφιβολίες σχετικά με τις στρατηγικές αξιολόγησης των ψηφιακών breakouts.

10 λεπτά

Περίληψη και συμπεράσματα

Ο εκπαιδευτής αρχίζει να ρωτά στην τάξη τι έμαθαν, προκειμένου να προωθήσει τη συζήτηση και να καταλάβει εάν υπάρχουν παρεξηγημένοι όροι ή έννοιες. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει το <https://www.mentimeter.com/> για να επιτρέψει στους μαθητές να γράψουν τις βασικές ιδέες που έχουν μάθει κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, προκειμένου να τις παρουσιάσουν στους άλλους.



5.1 Τι είναι οι Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής;

Τα ψηφιακά Breakouts είναι μια τροποποιημένη έκδοση δωματίων διαφυγής και χρησιμοποιούνται κυρίως σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα για τη διδασκαλία περιεχομένου καθώς και άλλων δεξιοτήτων όπως δημιουργική σκέψη, επίλυση προβλημάτων, συνεργασία, μεταξύ άλλων. Αυτά τα Breakouts προκαλούν τους μαθητές να «ξεσπάσουν» ενώ εργάζονται με περιεχόμενο που αποτελείται από ψηφιακές ενδείξεις που οι παίκτες θα βρουν και θα καταγράψουν σε ένα φύλλο απαντήσεων. Τα ψηφιακά Breakouts ενθαρρύνουν (Coleman, n.d.):

- Συνεργασία
- Κριτική σκέψη
- Μάθηση βασισμένη στην έρευνα
- Μια συναρπαστική μαθησιακή εμπειρία

5.2 Η ανάπτυξη του παιχνιδιού

Ο ευκολότερος τρόπος για να σχεδιάσετε απλά ψηφιακά breakout είναι μέσω της χρήσης φόρμας google στις οποίες υπάρχουν σύνδεσμοι με διαφορετικά στοιχεία μάθησης και μια φόρμα όπου οι μαθητές μπορούν να εισάγουν τις απαντήσεις τους (Lambert, 2018). Δεν υπάρχει σχετικό κόστος για τη χρήση φόρμας Google, μπορούν να ενσωματωθούν βίντεο από το διαδίκτυο (π.χ. YouTube) και η επικύρωση απάντησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διασφαλιστεί ότι υπάρχει η σωστή απάντηση πριν προχωρήσετε στην επόμενη ενότητα. Μπορούν να προστεθούν εικόνες, βίντεο και μια εικόνα φόντου για να ενισχυθούν οι προκλήσεις (Vergne κ.α., 2020).

Τύποι παζλ και παιχνιδιών που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για την ανάπτυξη των ψηφιακών breakouts

- Κείμενου:** Μπορείτε να τοποθετήσετε κείμενο απευθείας στην κύρια σελίδα του ιστότοπού σας Google ή να δημιουργήσετε ένα Έγγραφο Google και να το συνδέσετε με την κύρια σελίδα. Μπορείτε να δημιουργήσετε μεταξύ άλλων σταυρόλεξα, αναζητήσεις λέξεων, λέξεις γραμμένες ανάποδα, κείμενο γραμμένο σε ξένες γλώσσες, αναγραμματισμούς.
Πρόσθετες συμβουλές: Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ψεύτικα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ψεύτικες συνομιλίες γραπτών μηνυμάτων, ψεύτικα εισιτήρια συναυλιών ή αεροπορικά εισιτήρια, πλαστές αποδείξεις καταστήματος, ψεύτικα άρθρα εφημερίδων ή ψεύτικες πινακίδες, σημειώσεις λύτρων ή διπλώματα.
- Αριθμών:** βασικά μαθηματικά όπως, πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός και διαίρεση, στατιστικά, καταμέτρηση λέξεων για εύρεση αριθμού κ.λπ.
- Εικόνων και φωτογραφιών:** ονομασία σημαιών, καταμέτρηση στοιχείων σε μια εικόνα, περιγραφή διάσημων τοποθεσιών κ.λπ.
- Βίντεο:** μπορείτε να χρησιμοποιήσετε περιεχόμενο βίντεο για να παρουσιάσετε παζλ, δείχνοντας μυστηριώδη αντικείμενα ή διάσημες τοποθεσίες, ήχους και μουσική κ.λπ.

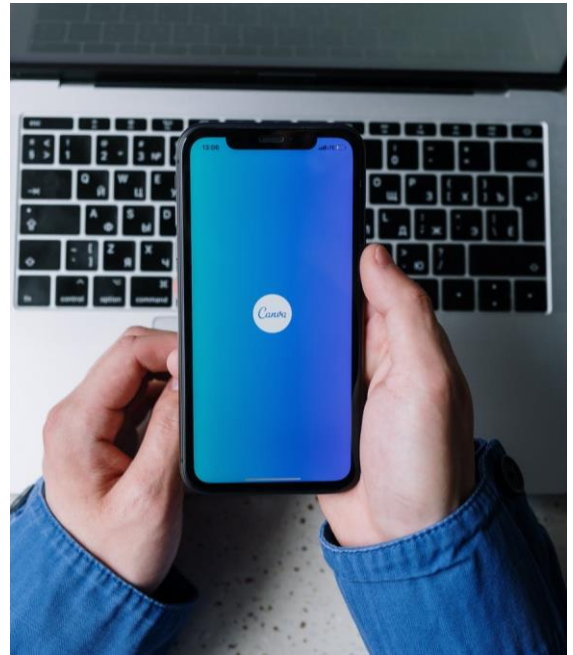


- Ηλεκτρονικά παζλ:** σταυρόλεξα, παζλ αναζήτησης λέξεων, παζλ, παζλ μοτίβων και ακολουθιών κ.λπ.
- Παζλ καθοδήγησης:** υπολογισμός αποστάσεων και εύρεση τοποθεσιών χρησιμοποιώντας χάρτες google κ.λπ.

Πλατφόρμες για ενσωμάτωση παιχνιδιών και παζλ στα ψηφιακά Breakouts

a. Padlet - <https://padlet.com>

Το Padlet είναι μια εφαρμογή που δημιουργεί έναν διαδικτυακό πίνακα ανακοινώσεων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να εμφανίσετε πληροφορίες για οποιοδήποτε θέμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Padlet για να συνεργαστείτε στη συλλογή ιδεών, τον καταιγισμό ιδεών, τη συλλογή συνδέσμων WebQuest και πληροφοριών για κοινή χρήση με τους μαθητές.



Μερικά παραδείγματα για τη χρήση ενός Padlet είναι: Φωτογραφία από cottonbro από Pexels

- Συλλογή απαντήσεων και ανατροφοδότησης των μαθητών
- Συλλογή πληροφοριών για προηγούμενη γνώση για ένα συγκεκριμένο θέμα
- Δημιουργήστε ένα «εισιτήριο εξόδου» ρωτώντας τι έμαθαν στο τέλος κάθε πρόκλησης

b. Canva <https://www.canva.com>

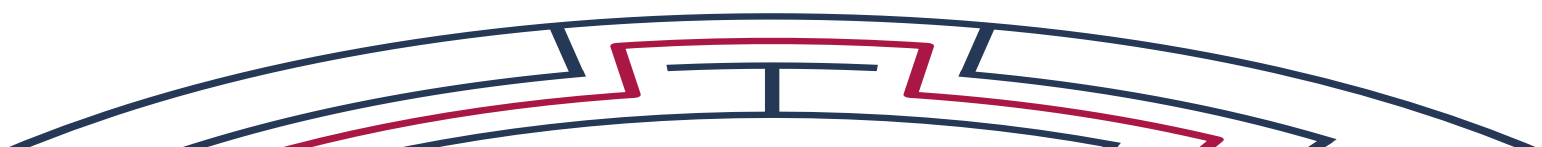
Το Canva είναι ένα ισχυρό εργαλείο για το σχεδιασμό visuals. Διαθέτει πολυάριθμα πρότυπα και μια εξαντλητικά μεγάλη βιβλιοθήκη φωτογραφιών, vectors, εικονιδίων και στοκ εικόνων. Μπορείτε να σχεδιάσετε μεταξύ άλλων ελκυστικά infographics, διαγράμματα, πίνακες και γραφήματα, εμβλήματα. Επιπλέον, το Canva διαθέτει μια ειδική ενότητα για εκπαιδευτικούς, την οποία μπορείτε να βρείτε εδώ: <https://www.canva.com/education/>

c. Quizizz: <https://quizizz.com>

Το Quizizz είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα κουίζ που επιτρέπει στους παίκτες να χρησιμοποιούν τις δικές τους συσκευές για να απαντήσουν σε ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών. Με το Quizizz μπορείτε να δημιουργήσετε τυχερά κουίζ, μαθήματα, παρουσιάσεις και flashcards για τους μαθητές. Με το Quizizz μπορούν να δημιουργηθούν επίσης meme.

d. LearningApps: <https://learningapps.org/>

Το LearningApps.org είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν μια πληθώρα διαδραστικών μαθησιακών δραστηριοτήτων όπως: πλέγματα λέξεων, σταυρόλεξα, ψηφοφορίες, σειροθέτηση λέξεων, ομαδικά παζλ, ήχους/βίντεο με ειδοποιήσεις, κουίζ κ.λπ.





(Dyer, 2020). Η πλατφόρμα προσφέρει τόσο τυπικά όσο και πιο διαδραστικά πρότυπα για δημιουργίες και προσαρμογή διαφορετικών μαθησιακών εργασιών και δραστηριοτήτων ανάλογα με τον σκοπό και την προσέγγιση της διδασκαλίας.

5.3 Αξιολόγηση των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής

Μπορείτε να αξιολογήσετε τα ψηφιακά breakout που δημιουργήθηκαν ως προς τη χρησιμότητα και την ικανότητα επίτευξης των μαθησιακών αποτελεσμάτων που έχουν οριστεί για κάθε ψηφιακό breakout. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορες μέθοδοι αξιολόγησης, συμπεριλαμβανομένων ερευνών πριν και/ή μετά το παιχνίδι για εκπαιδευτικούς, παρόχους ΕΕΚ και μαθητές, καθώς και ομάδες εστίασης για εκπαιδευτικούς, παρόχους ΕΕΚ και μαθητές (μετά το παιχνίδι) (Coffman-Wolph, 2018). Χρησιμοποιήστε τα σχόλια των συμμετεχόντων για να προσαρμόσετε το περιεχόμενο των ψηφιακών breakouts, εάν χρειάζεται. Αυτή είναι μια καλή ευκαιρία για να χρησιμοποιήσετε επαναλαμβανόμενο σχεδιασμό και ανάπτυξη ή ανάπτυξη με καθοδήγηση δράσης για να βελτιώσετε τις εμπειρίες σας (Coventry University, n.d.).

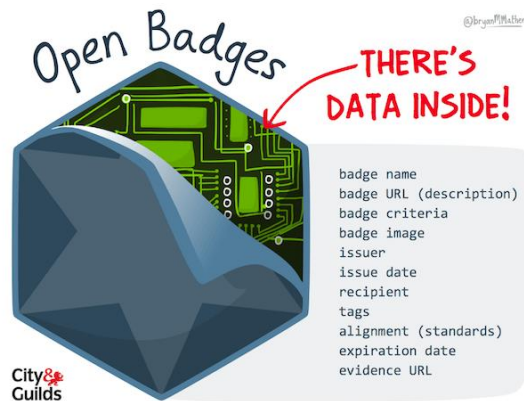
Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τα Open Badges για την αξιολόγηση της μάθησης. Τα Open Badges επιτρέπουν την επικύρωση ικανοτήτων, ενδιαφερόντων και επιτευγμάτων που περιλαμβάνουν μεταδεδομένα για περαιτέρω πρόσβαση και έλεγχο. Καθώς το σύστημα βασίζεται σε ένα ανοιχτό πρότυπο, οι κάτοχοί τους μπορούν να συνδυάσουν πολλά εμβλήματα από διαφορετικούς πάροχους για να πουν την πλήρη ιστορία των επιτευγμάτων τους, τόσο ηλεκτρονικά όσο και offline. Αυτά τα εμβλήματα μπορούν να εμφανίζονται όποτε οι νικητές επιθυμούν να τα εμφανίσουν στο διαδίκτυο και να τα μοιραστούν για σκοπούς απασχόλησης, εκπαίδευσης ή δια βίου μάθησης.

Τα εμβλήματα θεωρούνται ως παραδείγματα μικροδιαπιστευτηρίων, που αντιπροσωπεύουν διακριτά σύνολα δεξιοτήτων που μπορούν να ομαδοποιηθούν για να σχηματίσουν ένα μεγαλύτερο ή μακρο-διαπιστευτήριο (Oliver, 2016 που παρατίθεται από τους Chakroun & James, 2015). Οι ίδιοι συγγραφείς αναφέρουν ότι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των ψηφιακών εμβλημάτων είναι ο ισχυρισμός ότι οι γενικές δεξιότητες, που αναφέρονται επίσης ως δεξιότητες του 21ου αιώνα, ήπιες δεξιότητες, και πιο πρόσφατα συνδέονται επίσης με την έννοια των παγκόσμιων Ψηφιακών Αποθετηρίων και την εκπαίδευση του πολίτη (Chakroun & James, 2015).

Τα Open Badges έχουν σημασία για τους μαθητευόμενους και τους εκπαιδευτές όταν (Grant, 2016):

- Αντιπροσωπεύουν την αυτονομία των μαθητών.
- Αναγνωρίζουν δεξιότητες που δεν μετρούνται παραδοσιακά.
- Ευθυγραμμίζονται με κοινά πρότυπα και ικανότητες.
- Αναγνωρίζονται ως ουσιαστικές και σημαντικές από εξωτερικούς συνεργάτες.
- Παρέχουν στους εκπαιδευτικούς και στους εργοδότες έναν γρήγορο και οπτικό τρόπο για να κατανοήσουν τις δεξιότητες των δυνητικών μαθητών και/ή των υποψηφίων.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Open Badges Infrastructure (OBI) για να δημιουργήσετε τα δικά σας εμβλήματα. Είναι ένα πρότυπο που έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει ένα ευρύ φάσμα διαφορετικών εκδοτών εμβλημάτων και επιτρέπει σε κάθε χρήστη να κερδίσει εμβλήματα από διαφορετικούς εκδότες, ιστότοπους και εμπειρίες, και στη συνέχεια να τα συνδυάσει σε μια ενιαία συλλογή που συνδέεται με την ταυτότητά τους (Sengupta, n.d.).



Εικόνα 1: Δομή Πηγής Ανοιχτών Εμβλημάτων (Open Badge Source): Henson (2017)

Ένα ψηφιακό σήμα περιέχει μια ηλεκτρονική καταγραφή (α) ενός επιτεύγματος, (β) της εργασίας που απαιτείται για το επίτευγμα, (γ) αποδεικτικών στοιχείων αυτής της εργασίας, και (δ) πληροφορίες σχετικά με τον οργανισμό, το άτομο ή την οντότητα που εξέδωσε το σήμα (Lemoine και Ρίτσαρντσον, 2015 που παρατίθενται από τον Chakroun. & James, 2015).

Πρόσθετες πηγές και χρήσιμοι σύνδεσμοι

Περιγραφή	Σύνδεσμος
Youtube Video. Εικονικά δωμάτια διαφυγής χρησιμοποιώντας Zoom και Google Forms.	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.
Youtube Video: Google Slides Bitmoji Escape Room Tutorial.	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.
UNESCO IITE (2020). Open badges: new opportunities to recognize and validate achievements digitally.	Πατήστε εδώ για να διαβάσετε το άρθρο.
Youtube Video. DigitalMe Badge Design Canvas.	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.
Youtube Video. Open badges Joyce Seitzinger TEDxRosalindParkED	Πατήστε εδώ για να δείτε το βίντεο.



Βιβλιογραφικές αναφορές

Ενότητα 1: Η έννοια των Ψηφιακών Πηγών Διαφυγής

- Dirks, St., (2020). Breaking Out of the Ordinary: How to Create and Incorporate Breakouts. Follett Community. [online]. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://www.follettcommunity.com/s/article/breaking-out-of-the-ordinary-how-to-create-and-incorporate-breakouts>
- Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, A., Orcos, L., (2020). “Digital Escape Room, Using Genial.Ly and a Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain”. *Education Sciences* [e-journal], 2020, 10, 271; DOI: 10.3390/educsci10100271
- Kroski, E. (2020). “How to Create Free Digital Breakouts for Libraries,” *Library Technology Reports* (vol. 56, no. 3). DOI: <https://doi.org/10.5860/ltr.56n3>
- McLeod, S., (2019) .Constructivism as a theory for teaching and learning. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://www.simplypsychology.org/constructivism.html>
- Sampson, R., (2019). Escaping the archive: utilising escape room games in a constructivist approach to showcasing archives and special collections. *Spark: UAL Creative Teaching and Learning Journal* [e-journal]. Vol 4, No 1 (2019). Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://sparkjournal.arts.ac.uk/index.php/spark/article/view/118/194>
- The Learning Hypothesis, (2020). Digital Escape Room. [online]. Available at: <https://learninghypothesis.com/digital-escape-rooms/>
- Trif, L. (2015). Training models of social constructivism. Teaching based on developing a scaffold. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* [e-journal] 180 (2015) pp. 978 – 983
- Vygotsky, L. S., (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Ενότητα 2. Οι Ψηφιακές Πηγές Διαφυγής του XCAPE

- Slatta R., W, (2020). The Synergy of Creative and Critical Thinking. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://faculty.chass.ncsu.edu/slatta/hi216/cc.htm>
- Sözen, F., (2015). Is an entrepreneurial mindset something you can teach and learn?. Junior Achievement Europe. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.jaeurope.org/blog/350-ee-hub-eu/8-is-an-entrepreneurial-mindset-something-you-can-teach-and-learn.html>
- The Peak Performance Center, (2020). Critical Thinking vs. Creative Thinking, Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση:



<https://thepeakperformancecenter.com/educational-learning/thinking/critical-thinking/critical-thinking-vs-creative-thinking/>

Ενότητα 3. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις για εργασία σε δυναμικά ηλεκτρονικά περιβάλλοντα

- Carwile, J. (2007). A Constructivist Approach to Online Teaching and Learning. *Inquiry*, 12(1), pp. 68-73
- Huang, R.H., Liu, D.J., Zhu, L.X., Chen, H.Y., Yang, J.F., Tlili, A., Fang, H.G. & Wang, S.F. (2020). *Personal Data and Privacy Protection in Online Learning: Guidance for Students, Teachers and Parents*. Beijing: Smart Learning Institute of Beijing Normal University
- Puri, S. (2018). 5 Advantages of E-learning. *Website*. Retrieved from: <https://trainingindustry.com/articles/e-learning/5-advantages-of-e-learning/>
- Reid-Martinez, K. & Grooms, L. D. (2018). Online Learning Propelled by Constructivism. In Khosrow-Pour, M. (Ed.). *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition*. Hershey PA: IGI Global
- Richardson, J. & Milovidov, E. (2019). *Digital Citizenship Education Handbook*. Strasbourg: Council of Europe
- Sharma, D. & Karforma, S. (2012). Risks and Remedies in E-Learning Systems. *International Journal of Network Security & Its Applications*, 4 (1), pp. 51-59
- Tiwary, A. V. (2020). The Importance of a Proper Learning Environment of eLearning. *Website*. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://elearningindustry.com/importance-proper-elearning-environment>

Ενότητα 4: Σενάρια για δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης με τις ψηφιακές πηγές διαφυγής του XCAPE

- Cabral, I. & Alves, J. M. (2018). Para um modelo Integrado de Inovação pedagógica e melhoria das aprendizagens. In Cabral., I. & Alves, J.M. (Org). *Inovação Pedagógica e Mudança Educativa: da teoria à(s) prática(s)*. Porto: Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto
- Nichols, M., Cator, K. & Torres, M. (2016). *Challenge Based Learner User Guide*. Redwood City, CA: Digital Promise.
- Savin-Baden, M. (2007). *A Practical Guide to Problem-Based Learning Online*. London: Routledge
- Universidade de Aveiro (2019). CBL@UA. *Website*. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://www.ua.pt/pt/inovacaopedagogica/challenge-based-learning>

Ενότητα 5: Ανάπτυξη και Αξιολόγηση ψηφιακών πηγών διαφυγής

- Clarke, S.; Peel, D. J.; Arnab, S.; Morini, L.; Keegan, H. & Wood, O. (2017). escapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games for Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4(3), pp. 73-86
- Coffman-Wolph, S.; Gray, K. & Pool, M. (2018). Designing an Escape Room Game to Develop Problem Solving and Spatial Reasoning Skills. *SEE IL-IN Section Conference*. West Lafayette, Indiana: Purdue e-Pubs
- Coleman, S. (n.d.). Create your Own Digital Breakouts: Using Google Apps for Education. *Website*. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://www.smores.com/ypuqq-create-your-own-digital-breakouts>
- Coventry University (n.d.). Design your own Educational Escape Room. *Website*. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://archive.dml.org.uk/resources/tools/teaching-and-learning/educational-escape-room/>
- Lambert, A. (2018). Digital Breakouts. *Website*. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://heartandart.ca/?p=6269>
- Vergne, M. J.; Smith, J. D. & Bowen, R. S. (2020). Escape the (Remote) Classroom: An Online Escape Room for Remote Learning. *Journal of Chemical Education*, 97(9), pp. 2845–2848
- Dyer, A. (2020). LearningApps.org – A Tool to Engage. Διαθέσιμο στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <https://iltmag.com/learningapps-a-tool-to-engage/>