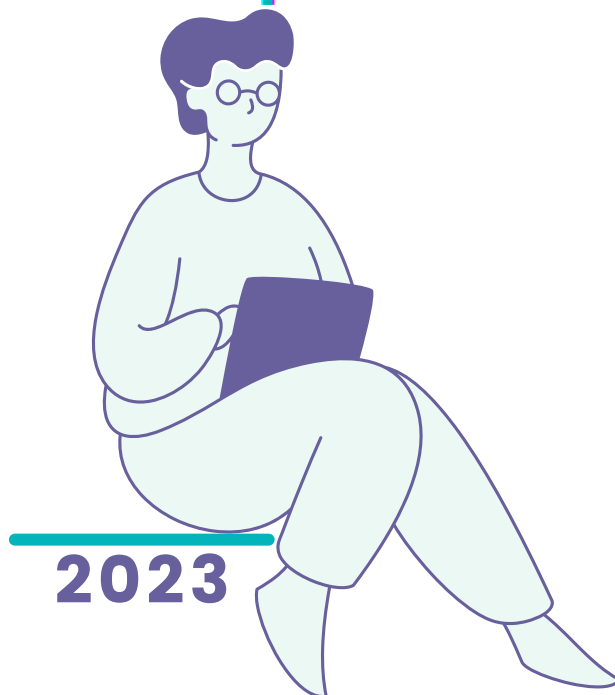




UPSKILLING ARTPRENEURS

Online Escape- Rooms: Εγχειρίδιο εκπαιδευόμενου



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Το παρόν περιεχόμενο έχει εκπονηθεί στο πλαίσιο του έργου CO-ART αριθ. 2020-1-FR02-KA227-YOU-018660, το οποίο χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+. Το περιεχόμενο της παρούσας δημοσίευσης αποτελεί αποκλειστική ευθύνη του συντονιστή του έργου και ενδέχεται να μην αντικατοπτρίζει πάντοτε τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Επιτροπής ή του Εθνικού Οργανισμού.



Αυτό το έργο διατίθεται με την άδεια Creative Commons Attribution 4.0 International License. Για να δείτε ένα αντίγραφο αυτής της άδειας, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



Διαβάστε περισσότερα



co-artproject.eu



coart.project

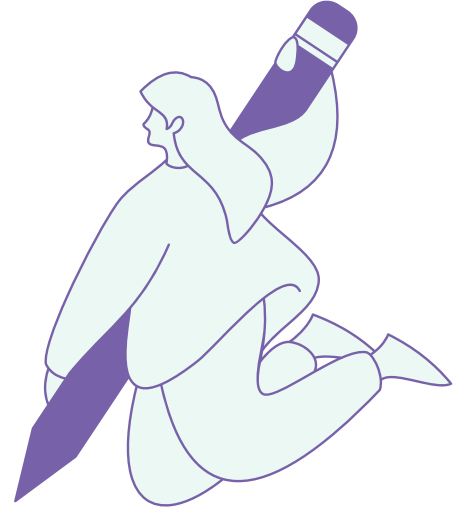


coart-eu



coart.eu

Περιεχόμενα



- 4.** **Εισαγωγή**
- 5.** **Ενότητα 1: Διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής**
- 5.** Τι είναι;
- 6.** Δωμάτια απόδρασης στη μη τυπική εκπαίδευση
- 8.** **Ενότητα 2: Η προσέγγιση CO-ART**
- 9.** Πλαίσιο εκμάθησης
- 10.** CO-ART μαθησιακοί πόροι
- 14.** **Ενότητα 3: Σχεδιασμός ενός δωματίου διαφυγής**
- 14.** Πώς να σχεδιάσετε ένα δωμάτιο διαφυγής - βήμα προς βήμα
- 24.** Εργαλεία για διαδικτυακή μάθηση
- 32.** Ενσωμάτωση σε μαθησιακές δραστηριότητες
- 34.** **Ενότητα 4: Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα CO-ART**
- 35.** Μαθησιακοί στόχοι & βασικά αποτελέσματα
- 36.** Η γενική δομή
- 37.** Η 4ήμερη εκπαίδευση
- 41.** Συμπέρασμα
- 42.** Παράρτημα - Μαθησιακά αποτελέσματα που αντιμετωπίζονται από το έργο CO-ART

Εισαγωγή

"Online Escape Rooms: Το CO-ART εγχειρίδιο για εκπαιδευόμενους " έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίξει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, τους ηγέτες νέων, τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές στην αποστολή τους να αναπτύξουν τις ψηφιακές και επιχειρηματικές δεξιότητες των νέων. Βασίζεται στο πλαίσιο δεξιοτήτων ENTRECOMP και DIGCOMP 2.1 και επικεντρώνεται ειδικά στους νέους που εργάζονται ή ενδιαφέρονται να εργαστούν στον πολιτισμό και τις δημιουργικές βιομηχανίες.

Οι στόχοι του "Online Escape Rooms: The CO-ART Εγχειρίδιο εκπαιδευόμενου" είναι να υποστηρίξει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, τους ηγέτες νέων, τους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές:

- στην παροχή πλούσιων σε μέσα και διαδραστικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε νέους προσαρμόζοντας την προσέγγιση CO-ART των διαδικτυακών δωματίων απόδρασης,
- εξοπλίζοντάς τους με τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις ικανότητες και τα εργαλεία που είναι απαραίτητα για να σχεδιάσουν τα δικά τους διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης προκειμένου να τα χρησιμοποιήσουν στις διδακτικές/μαθησιακές τους δραστηριότητες,
- προωθώντας τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαδικτυακή διδασκαλία/μάθηση.

Το Εγχειρίδιο Εκπαιδευόμενου είναι δομημένο σε τέσσερα μέρη.

1. Η ενότητα 1 εισάγει την έννοια των διαδικτυακών αιθουσών απόδρασης και εξηγεί το ρόλο τους στο πλαίσιο της μη τυπικής μάθησης.
2. Η ενότητα 2 παρουσιάζει 24 διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης που σχεδιάστηκαν από τους εταίρους του έργου CO-ART και τα συνδέει με τα μαθησιακά αποτελέσματα - γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ψηφιακή τεχνολογία και την επιχειρηματικότητα που πρέπει να κατακτηθούν.
3. Η ενότητα 3 εξηγεί πώς να σχεδιάσετε τα δικά σας δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιώντας ελεύθερα διαθέσιμα εργαλεία και πώς να τα ενσωματώσετε στη μαθησιακή διαδικασία.
4. Στην ενότητα 4 παρουσιάζεται η προσέγγιση που σχεδιάστηκε για την κατάρτιση των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, των ηγετών νεολαίας, των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτών στην ανάπτυξη, τη δοκιμή και την πιλοτική εφαρμογή των δικών τους σχεδιασμένων διαδικτυακών δωματίων απόδρασης.

Το Εγχειρίδιο Εκπαιδευόμενου παρουσιάζει την προσέγγιση και τη μεθοδολογία που σχεδιάστηκε και δοκιμάστηκε από τη διεθνή ομάδα εμπειρογνομόνων στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ "CO-ART: Challenge-based Online tools to develop entrepreneurial and digital competences among young ARTpreneurs" (2020-1-FR02-KA227-YOU-018660)

Ενότητα 1: Διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής

Τι είναι;

Παρόλο που, τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης (ER), που αποκαλούνται επίσης εικονικά δωμάτια απόδρασης κ.λπ., αρχίζουν να προσελκύουν την προσοχή των επαγγελματιών που ασχολούνται με τη νεολαία και άλλων επαγγελματιών, εξακολουθούν να θεωρούνται ότι βρίσκονται στην αιχμή της παιδαγωγικής καινοτομίας και, ιδίως κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19, έχουν αποκτήσει μεγάλη δημοτικότητα τόσο ως δραστηριότητα ελεύθερου χρόνου, ομαδικής δημιουργίας όσο και ως εκπαιδευτική δραστηριότητα.

Η έννοια των διαδικτυακών δωματίων απόδρασης περιλαμβάνει τις ίδιες αρχές με τα φυσικά δωμάτια απόδρασης, αλλά αντί να αποδράσουν από ένα πραγματικό δωμάτιο, οι εκπαιδευόμενοι, ατομικά ή σε ομάδες, καλούνται να συλλέξουν μια σειρά από στοιχεία για να ξεκλειδώσουν τις επόμενες προκλήσεις, να λύσουν τους γρίφους και να επιτύχουν συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα στο διαδίκτυο. Το πλεονέκτημα των ER είναι ότι όλοι μπορούν να λάβουν μέρος από την άνεση του σπιτιού τους – ή ενός γραφείου, μιας τοπικής καφετέριας, μιας βιβλιοθήκης ή οπουδήποτε αλλού. Το μόνο που χρειάζεται για να συμμετάσχετε είναι ένας υπολογιστής ή ένα smartphone και μια σύνδεση στο διαδίκτυο!

Πολλά από τα παραδοσιακά εκπαιδευτικά εργαλεία και μεθόδους μετατρέπουν τους εκπαιδευόμενους σε παθητικούς ακροατές και έχουν πολύ μικρή διαδραστικότητα. Αυτό ίσχυσε ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πανδημίας του Covid-19, με τη συμβατική εκπαίδευση να διακόπτεται προσωρινά και την ηλεκτρονική εκπαίδευση έκτακτης ανάγκης να υιοθετείται σε όλα τα επίπεδα. Οι εκπαιδευόμενοι ήταν κολλημένοι μπροστά στις οθόνες τους και περνούσαν ώρες ακούγοντας διαδικτυακά σεμινάρια και διαλέξεις που αγωνίζονταν να κρατήσουν την προσοχή τους. Αυτή η συγκεκριμένη δέσμη περιστάσεων προκάλεσε μια αλλαγή παραδείγματος προς την κατεύθυνση των ψηφιακών δωματίων διαφυγής υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευομένων όχι μόνο ως εργαλείο αναψυχής αλλά και ως άτυπη εκπαιδευτική μέθοδο που χρησιμοποιείται για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων και στόχων. Τα ER για την εκπαίδευση είναι παιδαγωγικές δραστηριότητες με επίκεντρο τον μαθητή που βασίζονται σε προβλήματα και απαιτούν ενεργή συμμετοχή. Τα ERs δημιουργούν πιο άτυπες μαθησιακές εμπειρίες και επαινούνται για την ευελιξία τους και την αυξημένη εμπλοκή που προκαλεί το ενδιαφέρον των μαθητών.

Τα ERs αποτελούν ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της προσέγγισης της μάθησης με βάση το παιχνίδι που χρησιμοποιεί τις αρχές του παιχνιδιού προκειμένου να επιτρέψει στους εκπαιδευόμενους να εμπλακούν με το εκπαιδευτικό υλικό με παιγνιώδη και δυναμικό τρόπο. Τα εκπαιδευτικά ER δημιουργούνται με τρόπο ώστε οι προκλήσεις να περιλαμβάνουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, έτσι ώστε οι παίκτες/μαθητές να απαιτείται να το κατακτήσουν προκειμένου να επιτύχουν και να προχωρήσουν στο δωμάτιο διαφυγής και να ξεκλειδώσουν τις προκλήσεις. Σημαντικά στοιχεία των εκπαιδευτικών ER είναι μια συνολική ιστορία που παρέχει το πλαίσιο του προβλήματος και δημιουργεί το περιβάλλον του παιχνιδιού

Τα ER είναι ως επί το πλείστον χτισμένα γύρω από ένα εκπαιδευτικό θέμα που αποκαλύπτεται στην αφήγηση του ER, το οποίο συχνά ενθαρρύνει τον μαθητή να ασχοληθεί με το θέμα μέσω παιχνιδιού ρόλων. Οι προκλήσεις ER αναπτύσσονται για μια συγκεκριμένη ομάδα-στόχο και σχεδιάζονται με γνώμονα συγκεκριμένους και σαφώς καθορισμένους μαθησιακούς σκοπούς και στόχους. Ο σχεδιασμός εκπαιδευτικών ER και των προκλήσεών τους είναι ένα δύσκολο έργο, καθώς οι εύκολες προκλήσεις μπορεί να γίνουν γρήγορα βαρετές, ενώ οι πολύ δύσκολες μπορεί να προκαλέσουν απογοήτευση και αποδέσμευση.

Online δωμάτια διαφυγής στη μη τυπική μάθηση

Η ισχύς και η αποτελεσματικότητα των ΕΔ έγκειται στο γεγονός ότι μπορούν να προσαρμοστούν σε οποιοδήποτε θέμα και εξαιτίας αυτού οι διαδικτυακές εκπαιδευτικές ΕΔ μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο στην τυπική εκπαίδευση αλλά και στη μη τυπική μάθηση.

Αλλά τι είναι η μη τυπική εκπαίδευση; Ως μη τυπική μάθηση (ΜΑΜ) ορίζεται κάθε εκπαιδευτική δραστηριότητα εκτός του τυπικού εκπαιδευτικού συστήματος, η οποία απευθύνεται σε μια ομάδα εκπαιδευομένων και έχει συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους. Η μη τυπική εκπαίδευση μπορεί να έχει διάφορες μορφές. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα που είναι τυπικά:

Η NFL είναι μια προγραμματισμένη μαθησιακή διαδικασία με εκπαιδευτικούς στόχους, Οι δραστηριότητες της NFL αναπτύσσονται με βάση τις ανάγκες των εκπαιδευομένων, Οι ασκήσεις της NFL καλωσορίζουν την εμπλοκή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία και προωθούν τη σύνδεση με καταστάσεις του πραγματικού κόσμου, στο επίκεντρο του NFL βρίσκεται η εθελοντική συμμετοχή των μαθητών (με άλλα λόγια, το NFL δεν είναι μια υποχρεωτική δραστηριότητα),

Η NFL είναι χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμη – οι διοργανωτές αναζητούν ενεργά μεθόδους για να συμπεριλάβουν άτομα που ενδέχεται να υποφέρουν από αποκλεισμό ή περιθωριοποίηση,

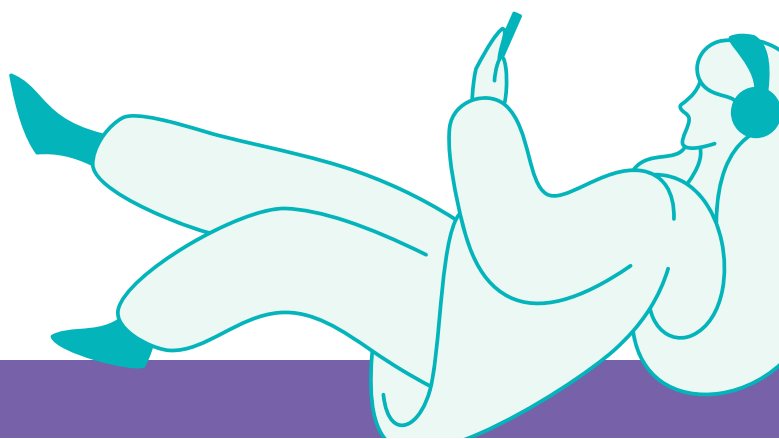
οι τεχνικές της NFL είναι ευέλικτες, χωρίς αποκλεισμούς και μαθητοκεντρικές– συνδυάζουν την ατομική και την ομαδική μάθηση και προωθούν τη μάθηση από ομοτίμους,

η ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής και η προετοιμασία για την ενεργό συμμετοχή στα κοινά είναι οι κύριοι άξονες του NFL,

Τα προγράμματα NFL μπορούν να διευθύνονται από αμειβόμενους εκπαιδευτές ή εκπαιδευτές ή από εθελοντές.

Τα παραπάνω σημεία αναδεικνύουν μια επικάλυψη μεταξύ των βασικών αρχών της NFL και των χαρακτηριστικών της Διαδικτυακής εκπαίδευσης ER και γιατί ταιριάζουν. Η NFL βασίζεται στην ενεργό συμμετοχή (κάνοντας, βιώνοντας) και ο αυτο-αναστοχασμός είναι ζωτικής σημασίας για τη διαδικασία μάθησης. Οι ασκήσεις στο NFL έχουν βιωματικό χαρακτήρα (π.χ. παιχνίδια ρόλων και προσομοιώσεις) και η εισροή είναι πάντα συμμετοχική

ρπροϊόν του συντονιστή και των συμμετεχόντων- συμβάλλουν με τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους). Ταυτόχρονα, η ιδέα ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης, στην ουσία, είναι η μάθηση με βάση το πρόβλημα που οργανώνεται και ενσωματώνει στοιχεία ενός πλαισίου μάθησης στο πλαίσιο ενός ενδιαφέροντος σεναρίου ή ενός θέματος. Σε αντίθεση με τις συμβατικές μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης, η προσέγγιση της "ενεργητικής μάθησης" και η διαδραστικότητα ενός δωματίου απόδρασης μπορεί όχι μόνο να δεσμεύσει τους μαθητές, αλλά και να ανοίξει νέες ευκαιρίες για συμμετοχή εκτός των ορίων του παιχνιδιού απόδρασης. Τα δωμάτια απόδρασης προσφέρουν τόσο μια μαθησιακή εμπειρία βασισμένη στο παιχνίδι όσο και την απόκτηση δεξιοτήτων με βάση το παιχνίδι, επομένως είναι εξαιρετικά κατάλληλα για μη τυπικά περιβάλλοντα μάθησης.



Ενότητα 2: Η προσέγγιση Co-ART

Πλαίσια μάθησης: επιχειρηματικές και ψηφιακές ικανότητες

Πριν από την έναρξη οποιασδήποτε δραστηριότητας διδασκαλίας, καθοδήγησης ή μάθησης, πρέπει να καθοριστεί ένα σαφές όραμα για τους στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης που έχουν σχεδιαστεί για μαθησιακούς σκοπούς δεν αποτελούν εξαίρεση. Τα δωμάτια απόδρασης μπορεί να είναι απείρως ελκυστικά και διασκεδαστικά, αλλά πώς διασφαλίζεται ότι προωθούν πραγματικά τις επιθυμητές γνώσεις, δεξιότητες, ικανότητες και στάσεις;

Μια αποτελεσματική διαδικασία μάθησης απαιτεί μια δομή, ένα πλαίσιο και ένα πεδίο εφαρμογής. Είναι αδύνατον να μάθουμε τα πάντα με τη μία, επομένως είναι σκόπιμο να διαιρέσουμε τη συνολική μαθησιακή πορεία σε μικρότερα καθήκοντα και επιτεύγματα. Όταν κάποιος θεωρεί ένα δωμάτιο απόδρασης ως ξεχωριστό μαθησιακό έργο, θα πρέπει να ορίσει με σαφήνεια 2-6 κομμάτια γνώσεων, δεξιοτήτων ή/και ικανοτήτων που θα βελτιωθούν μέσω της μαθησιακής εμπειρίας που παρέχει το διαδικτυακό δωμάτιο απόδρασης.

Το έργο CO-ART επικεντρώνεται στις δεξιότητες και τις ικανότητες που ζητούνται σήμερα από τους νέους άνεργους εργαζόμενους στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα (ΠΔΤ) και τους επίδοξους (καλλιτεχνικούς) επιχειρηματίες. Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, το πεδίο εφαρμογής των δραστηριοτήτων του δωματίου απόδρασης CO-ART βασίστηκε σε δύο μαθησιακά πλαίσια - το πλαίσιο ικανοτήτων επιχειρηματικότητας (ENTRECOMP) και το πλαίσιο ψηφιακών ικανοτήτων για τους πολίτες (DIGCOMP 2.1). Καθένα από τα πλαίσια επικεντρώνεται σε ένα σύνολο συγκεκριμένων δεξιοτήτων, ικανοτήτων και στάσεων που αφορούν την προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη των ατόμων.

Το επίκεντρο του ENTRECOMP είναι οι επιχειρηματικές ικανότητες και η επιχειρηματική μάθηση. Σύμφωνα με το πλαίσιο ENTRECOMP, η επιχειρηματικότητα ως εγκάρσια βασική ικανότητα επιτρέπει στους πολίτες να καλλιεργούν την προσωπική τους ανάπτυξη, να συμβάλλουν ενεργά στην κοινωνική ανάπτυξη, να εισέρχονται στην αγορά εργασίας ως μισθωτοί ή αυτοαπασχολούμενοι και να ιδρύουν ή να επεκτείνουν επιχειρήσεις που μπορεί να έχουν πολιτιστικό, κοινωνικό ή εμπορικό κίνητρο (ENTRECOMP: The Entrepreneurship Competence Framework, 2016).

Το DIGCOMP 2.1 εισάγει 8 επίπεδα επάρκειας για την ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων. Η έννοια της ψηφιακής ικανότητας προέκυψε παράλληλα με την τεχνολογική ανάπτυξη και ώθησε την κοινωνία να αναγνωρίσει την

ανάγκη για νέες δεξιότητες και ικανότητες. Η ψηφιακή επάρκεια είναι ένας συνδυασμός γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων όσον αφορά τη χρήση της τεχνολογίας για την εκτέλεση εργασιών, την επίλυση προβλημάτων, την επικοινωνία, τη διαχείριση πληροφοριών, τη συνεργασία, καθώς και για τη δημιουργία και τον διαμοιρασμό περιεχομένου αποτελεσματικά, κατάλληλα, με ασφάλεια, κριτικά, δημιουργικά, ανεξάρτητα και ηθικά (Anders Skov, Center for Digital Dannelsen, 2016).

Δώδεκα τομείς επιχειρηματικών και ψηφιακών ικανοτήτων επιλέχθηκαν για την κατασκευή του πλαισίου για τις μαθησιακές εμπειρίες CO-ART με βάση τις ανάγκες απασχόλησης κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19, την ελκυστικότητα για τους νέους και την υποεκπροσώπηση των ικανοτήτων στην εργασία των νέων. Ο λεπτομερής κατάλογος των ειδικών γνώσεων, δεξιοτήτων και στάσεων που επιλέχθηκαν και αντιμετωπίζονται από τα δωμάτια διαφυγής CO-ART συγκεντρώνονται στο παράρτημα Ι. Αυτές αντιπροσωπεύουν τους ακόλουθους επιλεγμένους τομείς ικανοτήτων:

ENTRECOMP	DIGCOMP 2.1
ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ	ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ
ΗΘΙΚΗ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΗ ΣΚΕΨΗ	NETIQUETTE
ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠÓΡΩΝ	ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΎ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ
ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΌΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΌΣ	ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΆ ΔΙΚΑΪΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΆΔΕΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ
ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΪΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣΆΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔΎΝΟΥ	ΠΡΟΣΤΑΣΪΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΈΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΉΣ ΖΩΉΣ
ΣΥΝΕΡΓΑΣΪΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ	ΠΡΟΣΤΑΣΪΑ ΤΗΣ ΥΓΕΪΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΪΑΣ

Εκπαιδευτικοί πόροι CO-ART

Στις επόμενες σελίδες παρουσιάζονται τα online δωμάτια απόδρασης (διαθέσιμο στο <https://co-art-hub.eu>) του έργου CO-ART με βάση τα επίπεδα δυσκολίας -

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΕΠΪΠΕΔΟ

ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΣΩ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ

Η Janet είναι εικαστικός καλλιτέχνης που διαχειρίζεται την υλοποίηση καλλιτεχνικών και πολιτιστικών έργων, ιδίως τη διοργάνωση εκθέσεων σύγχρονης τέχνης, πολιτιστικών διαμονών κ.λπ. Σήμερα, η φιλοδοξία της είναι να ανοίξει μια βιβλιοθήκη τέχνης για το ευρύ κοινό, ώστε να εκδημοκρατίσει την πρόσβαση στη σύγχρονη τέχνη και το design. Βοηθήστε τη Janet να υλοποιήσει το σχέδιό της!

Η CLAIRE ΕΞΑΠΛΩΝΕΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΌΤΗΤΑ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΎ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ, ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΆΔΕΙΕΣ ΧΡΉΣΗΣ

Η Claire έχει κολλήσει στην αγορά εργασίας και παλεύει να βρει δουλειά από τότε που η πανδημία Covid-19 έπληξε ιδιαίτερα τον τομέα CCS. Η Claire, επαγγελματίας φωτογράφος, πρέπει να επανεφεύρει τον εαυτό της και να αποκτήσει νέες ικανότητες για να επανέλθει στην αγορά εργασίας. Πρέπει να βοηθήσετε την Κλερ να κατανοήσει πώς να χρησιμοποιεί το CANVA για να δημιουργεί περιεχόμενο για να διαφημίζει καλύτερα τη δουλειά της- στη συνέχεια, βοηθήστε την Κλερ να κατανοήσει καλύτερα και να αυξήσει τις γνώσεις της σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης.

Η ΑΛΛΑΓΉ ΦΈΡΝΕΙ ΕΥΚΑΙΡΊΕΣ - ΕΝΤΟΠΙΣΜΌΣ ΕΥΚΑΙΡΊΩΝ, ΗΘΙΚΉ ΚΑΙ ΒΊΩΣΙΜΗ ΣΚΉΨΗ

Εσείς και η φίλη σας η Janet είχατε πολλές παραδόσεις που σας κρατούσαν και τους δύο παρακινημένους και εμπνευσμένους. Τώρα μετακομίζει στο Μεξικό για την έρευνά της σχετικά με την κλιματική αλλαγή και ανησυχείτε ότι θα σας λείψει η φίλη σας που σας βοηθούσε στην οργάνωση και την παρακολούθηση εκθέσεων, συναυλιών και εκδηλώσεων. Αποφασίζετε να κάνετε μια βόλτα και ανακαλύπτετε πολλές ενδιαφέρουσες δημιουργίες και έργα τέχνης γύρω σας για να τα μοιραστείτε μαζί της. Στο τέλος, συνειδητοποιείτε ότι η αλλαγή φέρνει ευκαιρίες.

IMPACT4WORLD ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΌΣΜΟ - ΑΝΤΙΜΕΤΏΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΊΌΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣΆΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔΎΝΟΥ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΊΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ

Πριν από λίγο καιρό, μια ομάδα φίλων από τη θεατρική ομάδα ενός σχολείου συνειδητοποίησαν ότι η υποκριτική ήταν εξαιρετικά σημαντική γι' αυτούς και αποφάσισαν ότι θέλουν να τη συνεχίσουν μετά το σχολείο. Επιπλέον, τα κοινωνικά ζητήματα ήταν επίσης πολύ σημαντικά γι' αυτούς, επειδή πίστευαν ότι ο καθένας έχει το δικαίωμα να επηρεάσει τη διαμόρφωση του κόσμου. Γι' αυτό τους ήρθε η ιδέα να διοργανώνουν παραστάσεις, αλλά όχι τις συνηθισμένες. Ονόμασαν τους εαυτούς τους Impact4World.

ΤΟ E-CONCERT - ΠΡΟΣΤΑΣΊΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΏΝ ΔΕΔΟΜΈΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΉΣ ΖΏΉΣ

Η πανδημία έχει δημιουργήσει μια νέα πραγματικότητα. Τεράστιες συγκεντρώσεις, πάρτι, συναυλίες και κατάμεστε αίθουσες μουσικής έκλεισαν... ποιος ξέρει πότε θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε ξανά την ίδια ατμόσφαιρα. Σίγουρα σας έχει λείψει αυτό το συναίσθημα! Λοιπόν, τουλάχιστον το να ακούτε το αγαπημένο σας συγκρότημα σε online streaming είναι κάτι. Δεν συγκρίνεται με τη ζωντανή σκηνή, τις αξέχαστες στιγμές που ζήσατε με τους καλύτερους φίλους σας, τα κουρασμένα πόδια σας μετά από ώρες χορού αγκαλιάζοντας όποιον είναι ακριβώς γύρω σας. Αλλά και πάλι, είναι κάτι! Τι άλλο θα μπορούσατε να κάνετε;

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΉ ΣΥΝΕΡΓΑΣΊΑ - ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΌΡΩΝ

Ο Joseph είναι ένας διάσημος καλλιτέχνης στη Σαραγόσα, ο οποίος αποφάσισε να μετακομίσει σε έναν αγροτικό χώρο και να οργανώσει εκεί ένα δημιουργικό coworking. Βοηθήστε τον να ερευνήσει την ποικιλία των παροχών και των τυπολογιών των χώρων coworking και ανακαλύψτε τις ευκαιρίες coworking που προσφέρονται στην Ευρώπη.



ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΉ ΒΙΒΛΙΟΘΉΚΗ ΤΈΧΝΗΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΣΊΑ ΜΈΣΩ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΊΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΉΣ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΊΑΣ

Η εκδήλωση της Janet πραγματοποιήθηκε και της επέτρεψε να επιλέξει διάφορους καλλιτέχνες που θα μπορούσαν να αποτελέσουν μέρος της βιβλιοθήκης τέχνης της. Ωστόσο, για την εκλαΐκευση της δημοτικότητας του έργου στο κοινό-στόχο (ερασιτέχνες, συλλέκτες έργων τέχνης, κοινότητες κ.λπ.) υπάρχει ανάγκη να καθιερωθεί η διαδικτυακή παρουσία της βιβλιοθήκης τέχνης. Από την άλλη πλευρά, κανένας από τους καλλιτέχνες δεν έχει παρουσία στα κοινωνικά δίκτυα και όλοι είναι πολύ ανήσυχοι για το πώς να την καθιερώσουν.

CLAIRE TO SPREAD CREATIVITY - ΑΝΆΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΎ ΠΕΡΙΕΧΟΜΈΝΟΥ, ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΆ ΔΙΚΑΊΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΆΔΕΙΕΣ ΧΡΉΣΗΣ

Η Claire, επαγγελματίας φωτογράφος, συνειδητοποιεί ότι πρέπει να βελτιώσει τις γνώσεις της σχετικά με τα προγράμματα/εργαλεία/μέσα που μπορούν να τη βοηθήσουν να κάνει το περιεχόμενό της πιο δημοφιλές. Η πρώτη πρόκληση θα είναι η επιλογή των κατάλληλων εργαλείων. Στη συνέχεια, η Κλερ θα πρέπει να κάνει διαδικτυακή έρευνα για να λύσει προκλήσεις που συνδέονται με τα πνευματικά δικαιώματα.

ΜΙΑ ΝΎΧΤΑ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΊΟ - ΕΝΤΟΠΊΖΟΝΤΑΣ ΕΥΚΑΊΡΙΕΣ, ΗΘΙΚΉ ΚΑΙ ΒΊΩΣΙΜΗ ΣΚΈΨΗ

Ο Gregory είναι ένας ανεξάρτητος καλλιτέχνης που κατάφερε να κλειστεί σε ένα μουσείο για μια νύχτα. Το περίεργο μυαλό του τον αφήνει να περιπλανηθεί στο μουσείο όπου ανακαλύπτει εκθέσεις για τη βιώσιμη τέχνη. Εμπνέεται και καλείται να λύσει μια σειρά από προκλήσεις προκειμένου να έρθει πιο κοντά στο δικό του βιώσιμο σχεδιασμό τέχνης.

IMPACT4WORLD ΕΞΈΥΡΕΣΗ ΛΎΣΕΩΝ - ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΊΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣΆΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔΎΝΟΥ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΊΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ

Σκοπός των παραστάσεών τους ήταν να εμπλέξουν τους θεατές και με αυτόν τον τρόπο να δείξουν ότι μπορούν να επηρεάσουν την τύχη της κοινότητάς τους και να δημιουργήσουν τον κόσμο στον οποίο θέλουν να ζήσουν. Σε αυτό το ER, οι παίκτες αναπτύσσουν επιχειρηματικές ικανότητες σε ενδιάμεσο επίπεδο στους τομείς - την αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου, - και τη συνεργασία με άλλους- ειδικότερα, γνωρίζουν: - την κριτική σκέψη, - τη διαφορά μεταξύ γνώμης και γεγονότος, - τη χρήση των brain teasers, - τις στρατηγικές επίλυσης συγκρούσεων - και τη διαδικασία λήψης αποφάσεων.

ΈΚΘΕΣΗ ΨΗΦΙΑΚΉΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΊΑΣ - ΠΡΟΣΤΑΣΊΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΈΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΉΣ ΖΩΉΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΊΑ ΤΗΣ ΥΓΕΊΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΊΑΣ

Γεια σας, είμαι ο Peter Feuzberg και τα τελευταία δέκα χρόνια εργάζομαι ως φωτογράφος δρόμου! Τον Δεκέμβριο του 2020 επρόκειτο να παρουσιάσω τη νέα μου έκθεση με τίτλο "Πορτραίτα από την Ουγκάντα" στο CLB στο Βερολίνο. Η έκθεσή μου αποτελείται κυρίως από ασπρόμαυρα πορτραίτα νεαρών μελών της τοπικής κοινότητας του χωριού Rutoke. Οι φωτογραφίες τραβήχτηκαν κατά τη διάρκεια ενός 6μηνου ταξιδιού αλληλεγγύης που διοργάνωσε η ActionAid, κάποιες από αυτές αποτυπώνουν τις δύσκολες συνθήκες διαβίωσής τους και άλλες απεικονίζουν συγκινητικές στιγμές της εύθραυστης παιδικής τους αθωότητας. Λόγω της πανδημίας του Covid-19 οι χώροι τέχνης παρέμειναν κλειστοί για πάνω από 6 μήνες χωρίς καμία ενημέρωση σχετικά με την επαναλειτουργία τους. Κατά τη διάρκεια μιας συνάντησης μέσω Skype με τον καλλιτεχνικό διευθυντή του χώρου τέχνης, αποφασίσαμε να οργανώσουμε την έκθεση φωτογραφίας εικονικά στην ιστοσελίδα του CLB.

ΕΡΓΑΣΤΉΡΙΟ ΜΏΔΑΣ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΌΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΌΣ

Η Μαρία από τη Σλοβακία διευθύνει μια μικρή εταιρεία "Fashion Lab" και σχεδιάζει και πωλεί μοντέρνα φορέματα, παπούτσια και ζώνες. Έχει δεσμευτεί να αποκτήσει κάποιες γνώσεις στα οικονομικά, καθώς είναι απαραίτητες για την καλή λειτουργία της επιχείρησής της. Βοηθήστε την να δομήσει τα οικονομικά της δεδομένα, να υπολογίσει βασικούς οικονομικούς δείκτες και να μάθει ορισμένους συχνά χρησιμοποιούμενους οικονομικούς όρους.

ΠΡΟΗΓΜΕΝΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΗΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ – ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ

Τον Νοέμβριο του 2023, η Δυτική Ευρώπη πλήττεται από ένα νέο κύμα COVID και όλοι περιορίζονται στα σπίτια τους, ενώ οι τοπικές αρχές, αποδιοργανωμένες από αυτή την πρωτοφανή πανδημία, οργανώνονται για να αποκαταστήσουν τις υποδομές κινητικότητας. Η ιδέα είναι να μετατραπεί η βιβλιοθήκη έργων τέχνης, η οποία είναι πλέον απρόσιτη, σε μια διαδικτυακή υπηρεσία με δυνατότητα προβολής όλων των έργων, αλλά και κράτησής τους με μια υπηρεσία drive through για την παραλαβή τους (δωρεάν) ή την παράδοσή τους (επί πληρωμή).

Η CLAIRE ΕΞΑΠΛΩΝΕΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ- ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ, ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΔΕΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Η Claire θα πρέπει να δημιουργήσει το βιογραφικό της σημείωμα για να υποβάλει αίτηση για κάποιες θέσεις εργασίας και θα πρέπει επίσης να συμπεριλάβει ένα προσωπικό χαρτοφυλάκιο με τις φωτογραφίες και το δημιουργικό υλικό που έχει δημιουργήσει όλα αυτά τα χρόνια. Είναι πλέον σε θέση να επισημάνει ποιοι κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων είναι οι καλύτεροι για την προστασία των προϊόντων της στο διαδίκτυο. Η Claire θα πρέπει επίσης να επιλέξει ποια από τις επιλογές βιογραφικού σημειώματος είναι η καλύτερη για να δημιουργήσει μια καλή πρώτη εντύπωση και να εκπροσωπήσει τη δουλειά της.

ΈΝΑ ΜΑΘΗΜΑ ΜΕ ΒΙΩΣΙΜΟ G – ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ, ΗΘΙΚΗ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΗ ΣΚΕΨΗ

Ο Gregory είναι πλέον ένας διάσημος καλλιτέχνης που ασχολείται με βιώσιμες καλλιτεχνικές πρακτικές. Δημιούργησε ένα μάθημα σχετικά με τις βασικές αρχές του κόσμου της τέχνης, τις πολιτικές γύρω από το CCS και την αδιαμφισβήτητη σχέση μεταξύ κοινωνίας και πολιτισμού. Μάθετε μαζί με τον Gregory τη σημασία της εκτίμησης του αντίκτυπου, της παρακολούθησης και της αξιολόγησης, καθώς και τα διάφορα βήματα του λογικού μοντέλου.

IMPACT4WORLD ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ – ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣΆΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔΥΝΟΥ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ

Τα μέλη της ομάδας αισθάνθηκαν άσχημα μετά την αποχώρηση του Άλεξ, αλλά γνώριζαν ότι ήταν δική του απόφαση. Ωστόσο, η κατάσταση αυτή τους έκανε να συνειδητοποιήσουν ότι πρέπει να αποκτήσουν ακόμη περισσότερες δεξιότητες και εμπειρίες για να συνεργαστούν με άλλους και να εξελιχθούν οι ίδιοι. Χάρη σε αυτή την ΕΡ, οι παίκτες αναπτύσσουν επιχειρηματικές ικανότητες σε προχωρημένο επίπεδο στους τομείς – την αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου, – και την εργασία με άλλους– ειδικότερα, γνωρίζουν: – τη διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης, – τους τύπους προσωπικότητας των ανθρώπων, – διάφορα προγράμματα που υποστηρίζονται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

PETER ΚΑΙ Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ – ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΗΣ ΖΩΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΗΣ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΙΑΣ

Γεια σας, εγώ είμαι πάλι! Peter Feuzberg! Έχω σπουδαία νέα! Η έκθεσή μου με τίτλο "Πορτραίτα από την Ουγκάντα" ολοκληρώθηκε με εξαιρετική επιτυχία! Τα αναλυτικά στοιχεία της ιστοσελίδας του CLB έδειξαν ότι περισσότεροι από 3.000 χρήστες επισκέφθηκαν την ψηφιακή έκθεση. Το κοινό μου έγινε μεγαλύτερο από ποτέ άλλοτε και η δουλειά μου είναι πλέον γνωστή σε όλη την Ευρώπη. Τα επόμενα επαγγελματικά μου βήματα είναι εκθέσεις σε χώρους τέχνης και μουσεία φωτογραφίας σε όλη την Ευρώπη. Αναβάθμισα τις ψηφιακές μου ικανότητες και τις γνώσεις μου σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας. Ωστόσο, έχω πολλά ακόμη να μάθω σε αυτόν τον τομέα!

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΟΝΕΙΡΙΚΟΥ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ – ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΌΡΩΝ

Ο Albert είναι ένας παθιασμένος κινηματογραφιστής από τη Ρουμανία που σχεδιάζει τις δικές του ταινίες μικρού μήκους για την κλιματική αλλαγή και το ανθρώπινο αποτύπωμα στην οικολογία. Βοηθήστε τον να βρει νέες ευκαιρίες για τη χρηματοδότηση νέου κινηματογραφικού έργου, να προετοιμαστεί για την υποβολή αίτησης επιχορήγησης και να μάθει τις τεχνικές για αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου.

Κ'ΕΝΤΡΟ Π'ΟΡΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝ'ΩΝ - ΣΥΝΕΡΓΑΣ'ΙΑ Μ'ΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚ'ΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙ'ΩΝ ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑΚ'ΗΣ ΔΕΟΝΤΟΛΟΓ'ΙΑΣ

Η ανάπτυξη της διαδικτυακής βιβλιοθήκης τέχνης επέτρεψε στους καλλιτέχνες και τους δημιουργικούς επαγγελματίες να εργαστούν σε μια κατάσταση κρίσης και προσωρινού κλεισίματος όλων των χώρων τέχνης. Κατάφεραν να διαδώσουν το έργο τους, να αυξήσουν το κοινό τους και να το διαφοροποιήσουν, να πουλήσουν το έργο τους και να καταστήσουν τη δραστηριότητά τους κερδοφόρα. Λίγους μήνες αργότερα, κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού, όλοι οι πολιτιστικοί χώροι μπορούν να ανοίξουν ξανά και να προσελκύσουν κοινό στην περιοχή τους. Πώς να κάνετε τη διαφορά και να συνεχίσετε το έργο που έχει ήδη αναπτύξει η Janet και οι συνεργάτες της στην καλλιτεχνική βιβλιοθήκη;

Η CLAIRE ΕΞΑΠΛΩΝΕΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ- - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟ'Υ ΠΕΡΙΕΧΟΜ'ΕΝΟΥ, ΠΝΕΥΜΑΤΙΚ'Α ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΔΕΙΕΣ ΧΡ'ΗΣΗΣ

Η Claire θέλει να προσπαθήσει να γίνει influencer. Βοηθήστε την Claire να κατανοήσει τη διαφορά μεταξύ του να είσαι δημιουργός περιεχομένου και influencer και να συνθέσει το successful-influencer-kit καθώς και να τη βοηθήσετε να καταλάβει τι πρέπει να γνωρίζει για τα πνευματικά δικαιώματα!

JANNET ΚΑΙ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤ'ΗΡΙΟ Μ'ΟΔΑΣ - ΕΝΤΟΠΙΣΜ'ΟΣ ΕΥΚΑΙΡΙ'ΩΝ, ΗΘΙΚ'Η ΚΑΙ ΒΙ'ΩΣΙΜΗ ΣΚ'ΕΨΗ

Η Jannet έχει την επιθυμία να εκπαιδεύσει τους ανθρώπους σχετικά με την πραγματικότητα της κλιματικής αλλαγής και τις συνέπειες της γρήγορης μόδας. Για να το επιδιώξει αυτό, σκοπεύει να δημιουργήσει το δικό της εργαστήριο μόδας, το οποίο θα περιλαμβάνει ένα εργαστήριο για τη δημιουργία βιώσιμων υφασμάτων/ενδυμάτων, ένα κατάστημα όπου θα μπορεί να πωλεί τις δημιουργίες των ομάδων της και τις δημιουργίες βιώσιμης μόδας άλλων καλλιτεχνών, καθώς και ένα τμήμα έρευνας και εκπαίδευσης των καταναλωτών σχετικά με τη βιώσιμη μόδα. Βοηθήστε την Jannet να ξεκινήσει το δικό της επιχειρηματικό ταξίδι και να ξεπεράσει τους πολλούς φόβους που περιβάλλουν έναν επιχειρηματία στη φάση της έναρξης.

IMPACT4WORLD ΣΧΕΔΙΑΣΜ'ΟΣ ΤΩΝ ΙΔΕ'ΩΝ ΤΟΥΣ - ΑΝΤΙΜΕΤ'ΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΙ'ΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣ'ΑΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔ'ΥΝΟΥ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣ'ΙΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ

Η ομάδα έδωσε παραστάσεις σε όλη την Πολωνία, αλλά το έκανε με αντιεπαγγελματικό τρόπο. Έπαιζαν κυρίως σε δημόσιους χώρους σε πόλεις και κέντρα πόλεων. Μερικές φορές οι θεατές τους πλήρωναν μερικά κέρματα, τα οποία ήταν αρκετά για να ταξιδέψουν στα επόμενα μέρη. Όταν όμως ξεκίνησε η παγκόσμια πανδημία του COVID-19, αναγκάστηκαν να σταματήσουν. Ωστόσο, συνειδητοποίησαν ότι ήθελαν να μεταφέρουν τις παραστάσεις τους στον επαγγελματικό κόσμο, ώστε να συνεχίσουν την αποστολή τους. Χάρη σε αυτό το ER, οι παίκτες αναπτύσσουν επιχειρηματικές ικανότητες σε επίπεδο εμπειρογνομόνων στους τομείς - την αντιμετώπιση της αβεβαιότητας, της ασάφειας και του κινδύνου, - και τη συνεργασία με άλλους- ειδικότερα, γνωρίζουν: - τη διαδικασία σχεδιασμού της εταιρείας σας, - τα στοιχεία του επιχειρηματικού σχεδίου.

Η ΕΚΠΑ'ΙΔΕΥΣΗ ΤΟΥ ΜΑΤΘΑ'ΙΟΥ - ΠΡΟΣΤΑΣ'ΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚ'ΩΝ ΔΕΔΟΜ'ΕΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚ'ΗΣ ΖΩ'ΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣ'ΙΑ ΤΗΣ ΥΓΕ'ΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡ'ΙΑΣ

Ονομάζομαι Matthew Jaars και τα ενδιαφέροντά μου αφορούν τους νόμους περί προστασίας δεδομένων και τις νέες τεχνολογίες. Θα ήθελα να αποκτήσω περισσότερες γνώσεις σχετικά με τους αναφερόμενους τομείς εστίασης μέσω φιλικών προς τον χρήστη πλατφορμών ηλεκτρονικής μάθησης. Κατά τη διάρκεια της έρευνάς μου, ανακάλυψα πολυάριθμες εκπαιδεύσεις που μπορώ να παρακολουθήσω και να χρησιμοποιήσω αυτού του είδους τις πλατφόρμες. Αποφάσισα να παρακολουθήσω μια κατάρτιση στη Νομική Σχολή ESB με τίτλο "Δίκαιο της ψηφιοποίησης", η οποία έχει ως στόχο να παρέχει στους φοιτητές γνώσεις μέσω τακτικών παρορμητικών διαλέξεων, συναντήσεων και ομάδων εργασίας στο πλαίσιο μιας ψηφιακής πλατφόρμας. Ακόμη και αν η εκπαίδευσή μου πρόκειται να ξεκινήσει τον επόμενο μήνα, θα ήθελα να είμαι πλήρως ενημερωμένη και προετοιμασμένη για τα κύρια θέματα που θα καλυφθούν.

Φ'ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΧΡ'ΟΝΟΣ - ΟΙΚΟΝΟΜΙΚ'ΟΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜ'ΟΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΟΠΟ'ΙΗΣΗ Π'ΟΡΩΝ

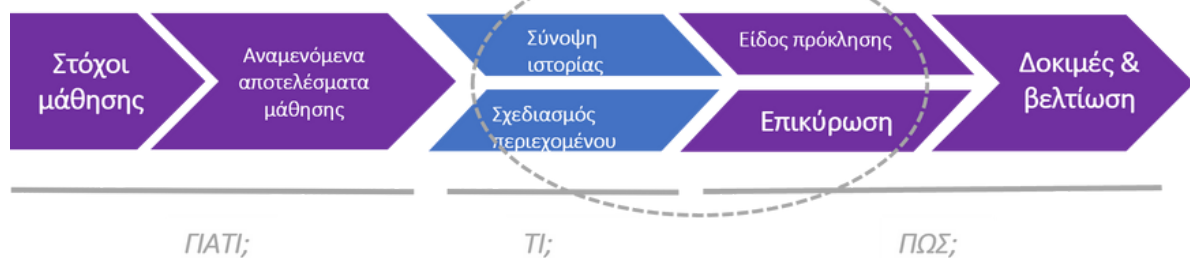
Η Milda είναι μια νεαρή επιχειρηματίας από τη Λετονία που έχει πάθος με τη διοργάνωση οικογενειακών εκδηλώσεων, όπως επετείους, πάρτι κοριτσιών, γάμους, πάρτι αποκάλυψης φύλου και πολλά άλλα. Βοηθήστε την να διερευνήσει τις δυνατότητες πρόσληψης ενός βοηθού, να υπολογίσει τις νέες δαπάνες μισθοδοσίας και να ενημερωθεί για τα εργαλεία παρακολούθησης του χρόνου!

Ενότητα 3: Σχεδιασμός ενός δωματίου διαφυγής

Πώς να σχεδιάσετε ένα δωμάτιο διαφυγής – βήμα προς βήμα

Κατά το σχεδιασμό ενός ψηφιακού δωματίου απόδρασης, πρέπει να ακολουθείται λογική ακολουθία απαντώντας σε τρία βασικά ερωτήματα - "Γιατί;", "Τι;" και "Πώς;". Αυτό επιτρέπει στον σχεδιαστή να δημιουργήσει μια ουσιαστική εμπειρία για τους νέους ακολουθώντας κάθε βήμα των τριών φάσεων, που αντιπροσωπεύονται από τις ερωτήσεις.

1. Η υποβολή της ερώτησης "Γιατί;" θα διασφαλίσει ότι οι μαθησιακοί στόχοι και τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα έχουν οριστεί σωστά, ώστε ένα δωμάτιο απόδρασης να μην είναι απλώς ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, αλλά και μια ουσιαστική μαθησιακή εμπειρία.
2. Η ερώτηση "Τι;" επιτρέπει τον καθορισμό των θεμάτων και των ιδιαίτερων γνώσεων που είναι απαραίτητες για να επιτύχουν οι εκπαιδευόμενοι σε ένα μαθησιακό ταξίδι. Απαιτείται σαφής ιστορία για να καταστεί το μαθησιακό περιεχόμενο σχετικό με τους νεαρούς μαθητές.
3. Με το ερώτημα "Πώς;" εξασφαλίζετε ότι η μαθησιακή εμπειρία είναι καλά δομημένη, εύκολα ακολουθήσιμη και με αλληλουχίες, όπως ακριβώς είναι τα πραγματικά δωμάτια απόδρασης. Αυτή είναι η κύρια φάση του τεχνικού σχεδιασμού που διασφαλίζει την παιχνιδοποίηση. Είναι σημαντικό ότι περιλαμβάνει τη δοκιμή ως απαραίτητο στοιχείο της διασφάλισης της ποιότητας των ψηφιακών δωματίων απόδρασης.



Ακολουθήστε κάθε φάση βήμα προς βήμα για να μάθετε περισσότερα για τα βήματα του σχεδιασμού!

ΓΙΑΤΙ | Η ερώτηση "Γιατί" χρησιμοποιείται για να δικαιολογήσει το σχεδιασμό και την περαιτέρω εφαρμογή ορισμένων δωματίων διαφυγής σε μια μαθησιακή διαδικασία. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να καθοριστούν οι μαθησιακοί στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα πριν από το σχεδιασμό του δωματίου διαφυγής.

Ο σχεδιαστής μάθησης (π.χ. εκπαιδευτής, δάσκαλος, εργαζόμενος στη νεολαία) θα πρέπει να θέσει συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα ως τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Αυτά μπορούν να αντανakλούν συγκεκριμένες γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις που αποκτώνται ως αποτέλεσμα της μάθησης και εξαρτώνται από τους στόχους της μάθησης. Για να καταστήσετε τους μαθησιακούς σας στόχους αποτελεσματικούς, εφαρμόστε τις αρχές SMART - ορίστε τους συγκεκριμένους, μετρήσιμους, εφικτούς, σχετικούς και χρονικά περιορισμένους.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Για να αποφύγετε τις πολύ γενικές δηλώσεις σχετικά με τη "μάθηση" ή την "κατανόηση" κάποιου πράγματος, προτείνεται η χρήση πιο συγκεκριμένων ρημάτων για τη σαφή διατύπωση κάθε μαθησιακού στόχου. Σε σχέση με τη βελτίωση των στάσεων, των γνώσεων και των δεξιοτήτων, μπορείτε να ακολουθήσετε τα παραδείγματα από τον πίνακα:

Ρήματα που πρέπει να χρησιμοποιούνται για τον καθορισμό συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων	
ΣΤΑΣΗ	Υποστηρίζω, αποδέχομαι, συμφωνώ, επιτρέπω, αναλύω, εγκρίνω, αξιολογώ, πιστεύω, επιλέγω, συνεργάζομαι, συμμορφώνομαι, συμμορφώνομαι, πείθω, συνεργάζομαι, αποφασίζω, υπερασπίζομαι, υποστηρίζω, αξιολογώ, διαλέγω, προτείνω, επιλέγω, υποστηρίζω, ανέχομαι, είμαι εθελοντής.
ΓΝΩΣΗ	Συγκρίνετε, Ορίστε, Περιγράψτε, Ορίστε, Ανακαλύψτε, Διακρίνετε, Εξηγήστε, Προσδιορίστε, Προσδιορίστε, Στοιχειοθετήστε, Ετικέτα, Λίστα, Όνομα, Αναφέρετε, Αναγνωρίστε, Αναφέρετε, Αναφέρετε, Αναδιηγηθείτε, Προσδιορίστε, Ονομάστε, Δηλώστε, Πείτε, Όρος, Γράψτε
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	Ενεργοποίηση, Ρύθμιση, Διαχείριση, Ευθυγράμμιση, Αλλαγή, Συναρμολόγηση, Κατασκευή, Βαθμονόμηση, Αλλαγή, Αντιγραφή, Επίδειξη, Σχεδιασμός, Ανάπτυξη, Σχέδιο, Εκτέλεση, Μορφή, Χειρισμός, Χειρισμός, Μέτρηση, Επιδιόρθωση, Εκτέλεση, Προετοιμασία, Διαδικασία, Καταγραφή, Ρύθμιση, Αφαίρεση, Επισκευή, Αντικατάσταση, Ρύθμιση, Υπηρεσία

Κάθε μαθησιακός στόχος θα πρέπει στη συνέχεια να συνδέεται με τα μαθησιακά αποτελέσματα. Ο καθορισμός συγκεκριμένων προσδοκιών επιτρέπει τη μέτρηση της επιτυχίας της μαθησιακής δραστηριότητας. Το παράρτημα 1 αντικατοπτρίζει συγκεκριμένα μαθησιακά αποτελέσματα που χρησιμοποιούνται για την ενίσχυση των ψηφιακών και επιχειρηματικών ικανοτήτων των νέων εκπροσώπων του πολιτισμού και της δημιουργικής βιομηχανίας, ωστόσο τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης ως μέθοδος είναι καθολική και μπορεί να εφαρμοστεί σχεδόν σε οποιοδήποτε θέμα.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Κατά τη διάρκεια της φάσης δοκιμής (ή της φάσης ανατροφοδότησης, αν έχει επιλεγεί κάτι τέτοιο) ο σχεδιαστής του ER θα πρέπει να δημιουργήσει ένα όργανο μέτρησης για να ανιχνεύσει αν το σχεδιασμένο δωμάτιο διαφυγής κάνει πραγματικά κάποια διαφορά όσον αφορά τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τη διαμόρφωση στάσεων. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μια συζήτηση σε ομάδα εστίασης, συνεντεύξεις ή έρευνες παρακολούθησης ως μέσο μέτρησης των γενικών εμπειριών από την ολοκλήρωση των δωματίων απόδρασης

Κατά τον καθορισμό των μαθησιακών στόχων και αποτελεσμάτων, μπορεί ήδη να έχετε ιδέες σχετικά με το συγκεκριμένο περιεχόμενο, τη δομή ή τις μελέτες περίπτωσης που θα θέλατε να συμπεριλάβετε στα δωμάτια διαφυγής σας. Σε αυτό το στάδιο εξετάζονται τα ερωτήματα "τι;" και "πώς;".

ΤΙ | Το ερώτημα "Τι" επικεντρώνεται κυρίως στο περιεχόμενο και την ιστορία του δωματίου διαφυγής που θα αναπτυχθεί. Το περιεχόμενο καθορίζεται από τους μαθησιακούς στόχους και τα προβλεπόμενα αποτελέσματα, συνδέοντάς τα με συγκεκριμένες θεματικές ενότητες, θέματα και γνώσεις που πρέπει να αποκτήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ | Παράδειγμα. Εάν οι καθορισμένοι μαθησιακοί στόχοι απαιτούν από τον εκπαιδευόμενο να αξιολογήσει τα διαθέσιμα χρηματοδοτικά μέσα για τη χρηματοδότηση δημιουργικών έργων και η ικανότητα περιήγησης στα συστήματα χρηματοδότησης αναμένεται ως μαθησιακό αποτέλεσμα, το περιεχόμενο θα πρέπει να επικεντρώνεται άμεσα στα μέσα χρηματοδότησης για δημιουργικά άτομα. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν θέματα όπως διεθνείς και τοπικές επιχορηγήσεις, διαγωνισμούς, υποτροφίες, δάνεια, θερμοκοιτίδες επιχειρήσεων κ.λπ.

Το περιεχόμενο μπορεί να είναι αυτοδημιούργητο ή να έχει βρεθεί σε αξιόπιστες πηγές – από βιβλία, εκθέσεις, φωτογραφικό, ηχητικό ή βιντεοσκοπημένο υλικό, βάσεις δεδομένων, infographics κ.λπ. Σε περίπτωση χρήσης υπάρχοντος υλικού, θα πρέπει να δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στην ιδιοκτησία του υλικού: αν μπορεί να διαμοιραστεί ελεύθερα και πώς θα πρέπει να αναφέρεται.

Αργότερα, το καθήκον του σχεδιαστή διαδικτυακού δωματίου απόδρασης είναι να μετατρέψει το περιεχόμενο σε έργο(-α) ή πρόκληση(-ες), ώστε να καταστήσει τη διαδικασία μάθησης βιωματική. Ο σχεδιαστής μπορεί να χρησιμοποιήσει έτοιμες εργασίες (π.χ. κουίζ, παιχνίδια λέξεων) που προσφέρονται σε πηγές με επίκεντρο τη διδασκαλία (κανάλια της κοινότητας) ή να χρησιμοποιήσει τμήματα των διαθέσιμων πληροφοριών για να δημιουργήσει το δικό σας περιεχόμενο. Συνιστάται να προσδιορίζετε πάντοτε τον/τους συγγραφέα/ες, τον τίτλο του περιεχομένου που χρησιμοποιήθηκε και τον άμεσο υπερσύνδεσμο (κατά περίπτωση) για κάθε περιεχόμενο που εφαρμόζεται σε διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Εάν το σχεδιασμένο δωμάτιο διαφυγής εφαρμόζεται τακτικά στη μαθησιακή διαδικασία, ο συντονιστής θα πρέπει πάντα να ελέγχει αν οι υπερσύνδεσμοι λειτουργούν σωστά. Διαφορετικά, η μαθησιακή εμπειρία μπορεί να είναι διακοπτόμενη και απογοητευτική.

Για να διασφαλιστεί ότι η μαθησιακή εμπειρία δεν είναι απλώς ευχάριστη, αλλά και σχετική με τους μαθητές, θα πρέπει να ενσωματωθούν τεχνικές αφήγησης στο σχεδιασμό του διαδικτυακού δωματίου απόδρασης. Η αφήγηση ιστοριών είναι ένα κρίσιμο μέρος της παιχνιδοποιημένης μάθησης που δημιουργεί πιο ελκυστικό και αξιομνημόνευτο περιεχόμενο συνδέοντας όλα τα μέρη του δωματίου απόδρασης σε μια γλαφυρή ιστορία. Διάφορα στοιχεία της αφήγησης που επιτρέπουν τη δημιουργία ελκυστικής μαθησιακής εμπειρίας είναι τα ακόλουθα:

- 1.Ρεαλιστικές ιστορίες. Ο μαθητής μπορεί να αποκτήσει γνώσεις, να αποκτήσει νέες δεξιότητες και συμπεριφορές ταχύτερα όταν εισάγεται η σύνδεση μεταξύ του μαθησιακού περιεχομένου και των πραγματικών πλαισίων και χαρακτήρων.
- 2.Αλληλεπίδραση. Επιτρέποντας στον εκπαιδευόμενο να αποφασίσει για τον χαρακτήρα ή να αλληλεπιδράσει με αυτόν με άλλους τρόπους, ο εκπαιδευόμενος βυθίζεται στη μαθησιακή διαδικασία.
- 3.Οι προκλήσεις κρατούν τον μαθητή δεσμευμένο και γοητευμένο να προχωρήσει στα επόμενα βήματα μέσω της επίλυσης ορισμένων "προβλημάτων". Ωστόσο, θα πρέπει να διασφαλιστεί ότι οι προκλήσεις δεν είναι πολύ εύκολες ή πολύ δύσκολες για να αποφευχθεί η αποξένωση.
- 4.Σύνδεση. Η ανάμειξη πραγματικών πλαισίων, προκλήσεων, χαρακτήρων και των συναισθημάτων/επιτευγμάτων τους δημιουργεί συναισθηματικό δεσμό μεταξύ του μαθητή

και το περιεχόμενο που αποκτήθηκε. Βοηθά όχι μόνο στην απομνημόνευση, αλλά και στην ανάκληση του πλαισίου εφαρμογής της γνώσης.

5. Πολυμέσα. Η ανάμειξη μέσων, όπως βίντεο, εικόνες, αρχεία ήχου, διαφοροποιεί τους μαθητές και αποτρέπει την πλήξη, καθώς υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους ο κάθε μαθητής αποκτά τις πληροφορίες με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο (αυτό το τελευταίο σημείο αξίζει να το θυμάστε ως συμβουλή για τον τεχνικό σχεδιασμό δωματίων διαφυγής – βλ. ενότητα "ΠΩΣ").

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ | Διαβάστε το παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο εφαρμόζεται η αφήγηση για τη δημιουργία ενός πραγματικού πλαισίου, της πρόκλησης και του συναισθηματικού δεσμού με αυτό, ζητώντας να αλληλεπιδράσετε με το περιεχόμενο που μπορεί να ακολουθήσει.

Ο Brian είναι ένας καλλιτέχνης-επιχειρηματίας από το Παρίσι που δημιουργεί και επεξεργάζεται βίντεο για την προώθηση πολιτιστικών και κοινωνικών εκδηλώσεων. Καθώς θα ήθελε να διευρύνει την επιχειρηματική του δραστηριότητα, αναζητά πρόσθετη χρηματοδότηση για να υποστηρίξει έναν νέο κλάδο επιχειρηματικών δραστηριοτήτων – το σχεδιασμό των ταινιών για την περιβαλλοντική εκπαίδευση. Αυτό είναι σημαντικό γι' αυτόν, καθώς και οι δύο γονείς του είναι περιβαλλοντικοί ακτιβιστές και ο Μπράιαν μοιράζεται αυτές τις αξίες από μικρή ηλικία.

Η περιβαλλοντική βιωσιμότητα προωθείται επίσης από πολλαπλά ευρωπαϊκά δίκτυα και οργανισμούς που υποστηρίζουν επιχειρηματικές δραστηριότητες που συμβάλλουν στην πρόληψη ή την αντιμετώπιση της περιβαλλοντικής ζημίας. Βοηθήστε τον Μπράιαν να βρει έναν που προσφέρει επιχορηγήσεις ή άλλες υπηρεσίες υποστήριξης σε επιχειρηματίες που προωθούν καινοτομίες στον περιβαλλοντικό τομέα!

Ανάλογα με το προφίλ των μαθητών, την ανασκόπηση του θέματος και την πολυπλοκότητα του σχεδιασμένου δωματίου διαφυγής, η ιστορία θα πρέπει να αποτελείται από τουλάχιστον δύο προκλήσεις που πρέπει να επιλυθούν από τον μαθητή. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να διαιρεθεί η ιστορία σε διάφορες εργασίες που πρέπει να ολοκληρωθούν διαδοχικά και να παρέχονται μέσα επικύρωσης, ώστε να διατηρείται η αλληλουχία της ολοκλήρωσης των εργασιών, της απόκτησης των κλειδιών (δικαιώματα για το ξεκλείδωμα της επόμενης πρόκλησης) και της μετάβασης στις επόμενες εργασίες (όπως ακριβώς και σε ένα δωμάτιο διαφυγής εκτός σύνδεσης). Ανάλογα με τη δομή του προγράμματος μάθησης, ένα θέμα μπορεί να αποτελείται από πολλά δωμάτια διαφυγής διαφορετικής πολυπλοκότητας (όπως στα δωμάτια διαφυγής CO-ART, όπου εισάγονται τα επίπεδα Introductory, Intermediate, Advanced και Expert για κάθε μια από τις θεματικές ομάδες).

Η σύνδεση των τμημάτων του μαθησιακού περιεχομένου σε μια συνεκτική ιστορία εξασφαλίζει τη δυνατότητα εφαρμογής των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των στάσεων που αποκτώνται σε πραγματικές συνθήκες. Επίσης, συμβάλλει στη διασφάλιση ότι τα καθήκοντα των δωματίων απόδρασης είναι αλληλένδετα και συμπληρωματικά. Σε αυτό το σημείο γεννιέται μια ιδέα ή μια αντίληψη για ένα συγκεκριμένο δωμάτιο διαφυγής. Το επόμενο ερώτημα που πρέπει να επανεξεταστεί είναι φυσικά – "αλλά πώς να συνδέσουμε τεχνικά αυτά τα μέρη προκειμένου να δημιουργήσουμε μια ουσιαστική και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία;".

ΠΩΣ | Κατά την εξερεύνηση της τεχνικής πλευράς της δημιουργίας δωματίου απόδρασης, θα πρέπει να είναι κανείς εξοικειωμένος με τα εργαλεία ΤΠΕ τουλάχιστον σε επίπεδο "ενεργού χρήστη". Ωστόσο, αυτό δεν προϋποθέτει απαραίτητα ότι ο σχεδιαστής δωματίων απόδρασης είναι εξοικειωμένος με προηγμένο λογισμικό σχεδιασμού παιχνιδιών ή με ορισμένες γλώσσες προγραμματισμού. Τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης μπορούν εύκολα να σχεδιαστούν με τη χρήση ορισμένων επικρατούντων ψηφιακών εργαλείων, όπως τα Google Forms, Youtube, Typeform, Padlet, Learningapps, Google Sheets ή ακόμη και το Instagram. Η ουσία κρύβεται στη δημιουργική χρήση αυτών των εργαλείων. Περισσότερα παραδείγματα εργαλείων που μπορούν να έχουν ελεύθερη πρόσβαση και να εφαρμοστούν στο σχεδιασμό διαδικτυακών αιθουσών διαφυγής συγκεντρώνονται στην επόμενη ενότητα - "Εργαλεία για τη διαδικτυακή μάθηση".

Η βασική ιδέα πίσω από τη χρήση των ΤΠΕ ή των ψηφιακών εργαλείων κρύβεται στη δόμηση και τη διαφοροποίηση της μαθησιακής εμπειρίας. Το ίδιο το εργαλείο χρησιμεύει ως πλαίσιο στο οποίο αποθηκεύονται και συνδέονται μεταξύ τους οι ιστορίες με τις διαδοχικές προκλήσεις. Ομοίως, όπως και με την έννοια των πολυμέσων, η ποικιλία των εργαλείων καθιστά τη μαθησιακή εμπειρία δυναμική και πιο διαδραστική, επομένως - πιο ελκυστική. Ωστόσο, δεν υπάρχει λόγος να κατακλύζονται οι μαθητές με περιττές διαδικασίες. Ο σχεδιαστής θα πρέπει επίσης να έχει κατά νου την αρχή της απλότητας.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ | Για παράδειγμα, εάν το δωμάτιο απόδρασης αποτελείται από δύο μόνο προκλήσεις, δεν χρειάζεται να δημιουργήσετε τρεις κωδικούς πρόσβασης (κλειδιά) για να ξεκλειδώσετε άλλα κλειδιά. Παρομοίως, εάν ορισμένοι υπολογισμοί μπορούν να γίνουν στη συσκευή που βολεύει τον χρήστη (το τηλέφωνο), δεν υπάρχει λόγος να καθοριστεί ειδικό λογισμικό που πρέπει να κατέβει μόνο και μόνο για να γίνουν κάποιοι απλοί μαθηματικοί υπολογισμοί. Επίσης, αν η χρήση κάποιου εργαλείου απαιτεί από τον εκπαιδευόμενο να διαβάζει μακροσκελείς οδηγίες χρήσης ή να ακολουθεί μια χρονοβόρα διαδικασία εγγραφής κάθε φορά που πρέπει να εκτελεστεί κάποια μικρή εργασία, αυτό αποθαρρύνει τη συνέχιση της μάθησης.

Σημαντικότερο από το εργαλείο σχεδιασμού του διαδικτυακού δωματίου απόδρασης είναι η λογική πίσω από τον καθορισμό του ενός ή του άλλου τύπου πρόκλησης ή η μέθοδος διδασκαλίας και εκμάθησης. Τα δωμάτια απόδρασης δεν επικεντρώνονται μόνο στη γνώση, αλλά διευκολύνουν τη γνώση για την οικοδόμηση στάσεων, πρακτικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων. Αυτό σημαίνει ότι τα δωμάτια διαφυγής δεν πρέπει να μοιάζουν με το αναγνωστικό υλικό σε συνδυασμό με το τεστ. Ο σχεδιαστής θα πρέπει να παρέχει στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να αναζητήσουν τις απαντήσεις ανεξάρτητα και με αυτόν τον τρόπο να περιηγηθούν σε περισσότερο περιεχόμενο και πηγές που μπορεί να είναι χρήσιμες σε κάποιο στάδιο. Η μάθηση μέσω της πράξης και η ενεργητική μάθηση διευκολύνονται από μια τέτοια προσέγγιση.

Υπάρχει πληθώρα έτοιμων λύσεων που είναι χρήσιμες για τους εκπαιδευτικούς στην οργάνωση της διαδικτυακής μάθησης. Ως παραδείγματα, μπορεί κανείς να ελέγξει τέτοιες συλλογές εργαλείων όπως το Educaplay ή το Learningapps για να διαπιστώσει την ποικιλία των εργασιών που μπορούν να σχεδιαστούν για τη δόμηση και την εκμάθηση κάποιου περιεχομένου.

Αυτά περιλαμβάνουν:

- Παιχνίδια αντιστοίχισης ("Πού είναι τι;") - αναζήτηση αλληλένδετων ζευγών λέξεων, όρων και ορισμών ή εικόνων. Κάποια μπορεί να περιλαμβάνουν στοιχεία απομνημόνευσης, κάποια άλλα μπορεί να έχουν όλες τις λέξεις ή εικόνες που πρέπει να ταιριάζουν ανοιχτά στο "τραπέζι". Κάποια μπορεί να επικεντρώνονται στον εντοπισμό αντικειμένων ή τοποθεσιών και την αντιστοίχισή τους με τους τίτλους ή τα τμήματα ένα προς ένα,
- Σταυρόλεξο/Μάθε τη λέξη - αναζήτηση των απαντήσεων στις ερωτήσεις με καθορισμένο αριθμό γραμμάτων σε μια λέξη και επιλογές για την αποκάλυψη κάποιων γραμμάτων ή λέξεων,
- Πλέγμα λέξεων/παζλ αναζήτησης λέξεων - αναζήτηση λέξεων καθορισμένου μήκους σε ένα δομημένο κουτί γεμάτο γράμματα,
- Παιχνίδια αλφαβήτου/ελεύθερη εισαγωγή κειμένου - αναζήτηση των λέξεων που περιγράφουν εικόνες, ηχογραφήσεις ή γραπτούς ορισμούς. Ενδέχεται να απαιτείται ο ορισμός λέξεων που αρχίζουν με ή περιέχουν όλα τα γράμματα του αλφαβήτου (όπως στην περίπτωση του Educaplay),
- Παιχνίδια μνήμης - αντιστοίχιση αλληλένδετων ζευγών εικόνων ή λέξεων (προτάσεων), περιλαμβάνει το στοιχείο της απομνημόνευσης,
- Κουίζ (συμπεριλαμβανομένων των κουίζ χαρτών και βίντεο) - επιλογή της (των) σωστής(-ών) απάντησης(-ων) στις ερωτήσεις (δήλωση), όπως ακριβώς σε ένα ερωτηματολόγιο κλειστού τύπου. Τα κουίζ περιλαμβάνουν μερικές φορές πρόσθετα στοιχεία παιχνιδοποίησης ή εικονογράφησης, όπως π.χ. άλμα βατράχου στις επιλεγμένες απαντήσεις ή ιππασία με άλογο μπροστά σε περίπτωση σωστής απάντησης,
- Παιχνίδι "Συμπλήρωση κενών" - αναζήτηση των σωστών λέξεων για επικόλληση σε κείμενο. Ποικιλία υπάρχει στην ύπαρξη μιας τράπεζας λέξεων προς χρήση ή στην επιλογή της σωστής από το αναπτυσσόμενο μενού - ανάλογα με το λογισμικό,
- Πίνακας συμπλήρωσης - συμπλήρωση του πίνακα με τις σωστές λέξεις ανάλογα με το έργο, για παράδειγμα, εντοπισμός των σωστών μεταφράσεων σε ρήματα με τη μορφή του απαρεμφάτου, του αορίστου ή του μέλλοντα,
- Παιχνίδι διάταξης - δόμηση φράσεων ή εικόνων με τη σωστή σειρά για τη δημιουργία μιας λογικής ακολουθίας,
- Αινίγματα - αναζήτηση κάποιας λέξης σύμφωνα με κάποιες δεδομένες ενδείξεις κειμένου, εικόνας ή ήχου. Δίνονται αρκετές προσπάθειες και δίνονται βαθμοί ανάλογα με τη χρήση των ενδείξεων,
- και πολλά άλλα.

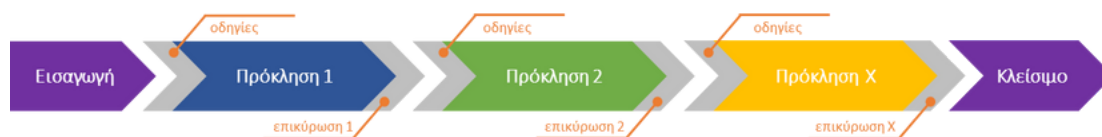
Δείτε περισσότερα μαθησιακά παιχνίδια και λογισμικά στην ενότητα "Εργαλεία για διαδικτυακή μάθηση".

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Χρησιμοποιώντας τη δημιουργικότητα, οι σχεδιαστές των δωματίων απόδρασης μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν τις δικές τους μεθόδους και τύπους εργασιών, για παράδειγμα, δημιουργώντας φύλλα εργασίας στα Google Forms, Google Docs ή Sheets, ή οποιεσδήποτε άλλες ηλεκτρονικές σημειώσεις. Τα πολυμέσα μπορούν εύκολα να εισαχθούν εκεί, συνδέοντας αυτά τα φύλλα με το Youtube ή το Vimeo, ανεβάζοντας αρχεία, θέτοντας κωδικούς πρόσβασης, αφήνοντας υποδείξεις και πολλά άλλα.

Ο μόνος περιορισμός αφορά την επικύρωση των απαντήσεων (βλ. παρακάτω) και κατά προτίμηση τον αυτοματοποιημένο έλεγχο των σωστών απαντήσεων.

Για να είναι τα σχεδιασμένα δωμάτια διαφυγής καλά δομημένα και κατά κάποιο τρόπο ενοποιημένα, συνιστάται η χρήση ενός βασικού λογισμικού, το οποίο θα περιέχει όλες τις εργασίες, τις οδηγίες, τους συνδέσμους και τις πληροφορίες που είναι απαραίτητες για να μην χαθείτε. Όταν παίζετε φυσικά δωμάτια διαφυγής, μερικές φορές γίνεται εξαιρετικά δύσκολο να ξεκινήσετε όταν δεν έχετε κανένα σημείο αναφοράς. Παρόμοια μπορεί να είναι και η περίπτωση που ο μαθητής λαμβάνει διάφορους συνδέσμους, εικόνες και έγγραφα μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και χάνεται στην αρχή της εργασίας.

Ως εκ τούτου, για να διατηρηθεί κάποια δομή και τάξη, προτείνεται μια απλή αυτοματοποιημένη ηλεκτρονική φόρμα ερωτηματολογίου για την αποθήκευση όλων των εργασιών και των προκλήσεων ενός δωματίου διαφυγής. Πρώτα απ' όλα, τα τμήματα των δωματίων απόδρασης δομούνται με τη βοήθεια διαδικτυακών ερωτηματολογίων σε Εισαγωγή, Προκλήσεις (με τις οδηγίες και τους μηχανισμούς επικύρωσης) και Κλείσιμο. Κάθε πρόκληση μπορεί να οργανωθεί ως ξεχωριστό φύλλο (τμήμα) με λειτουργίες "πίσω" και "επόμενο", ώστε να μην εμφανίζονται οι επόμενες εργασίες αν οι προηγούμενες δεν έχουν απαντηθεί ακόμη.



Δεύτερον, παρέχει χώρο για τη συγγραφή όσων οδηγιών χρειάζεται. Ωστόσο, εξακολουθεί να συνιστάται να κρατάτε το online δωμάτιο διαφυγής όσο το δυνατόν συντομότερο. Τρίτον, υπάρχουν εργαλεία επικύρωσης για τον έλεγχο των σωστών απαντήσεων και μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφορες μορφές ερωτήσεων για να καθοριστεί αν ένας μαθητής μπορεί να συνεχίσει με το επόμενο επίπεδο (πρόκληση, εργασίες) ή όχι. Επιπλέον, στα διαδικτυακά ερωτηματολόγια μπορούν να ενσωματωθούν και να αποθηκευτούν φωτογραφίες (συμπεριλαμβανομένων των κωδικών QR), βίντεο, αρχεία ήχου, σύνδεσμοι και παραπομπές για συνιστώμενες πηγές.

Σας ενθαρρύνουμε να δοκιμάσετε πρώτα με τα Google Forms και στη συνέχεια να αποφασίσετε αν μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο άλλο εργαλείο ερωτηματολογίου για καλύτερη λειτουργικότητα. Αρκετοί τύποι ερωτήσεων μπορούν να προγραμματιστούν απευθείας στα Google Forms – ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, πλαίσια ελέγχου, ερωτήσεις με αναπτυσσόμενο μενού, σύντομες απαντήσεις και απαντήσεις παραγράφου, ερωτήσεις πλέγματος πολλαπλών ή πλαισίων ελέγχου. Ωστόσο, δεν επιτρέπουν όλες από αυτές την επικύρωση των απαντήσεων.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Για τους πιο προχωρημένους χρήστες ΤΠΕ προτείνουμε να δοκιμάσετε εξειδικευμένα εργαλεία σχεδιασμού παιχνιδιών, τα οποία περιλαμβάνουν πολύ οπτικά, όπως για παράδειγμα το Genially (απαιτούν προγράμματα επί πληρωμή).

Εκεί μπορείτε να προσθέσετε μουσική στο φόντο, να σύρετε και να μετακινήσετε στοιχεία, να δημιουργήσετε διαλόγους, να μπλοκάρετε και να ξεμπλοκάρετε στοιχεία, να προσθέσετε κουίζ και άλλους τύπους εργασιών.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η επικύρωση αποτελεί κρίσιμο μέρος του δωματίου απόδρασης. Η έξοδος από ένα συγκεκριμένο δωμάτιο απόδρασης καθορίζεται από την εύρεση του σωστού κλειδιού (ή των σωστών κλειδιών), πράγμα που σημαίνει ότι τα online δωμάτια απόδρασης απαιτούν τη δημιουργία μηχανισμών επικύρωσης. Πρακτικά αυτό σημαίνει ότι κάθε εργασία ή πρόκληση ως σύνολο εργασιών θα πρέπει να απαιτεί μία ή περισσότερες σωστές απαντήσεις που πρέπει να παρέχονται από τον εκπαιδευόμενο για να προχωρήσει στα περαιτέρω βήματα. Εάν ο εκπαιδευόμενος δεν ολοκλήρωσε σωστά την εργασία, δεν μπορεί να προχωρήσει στο επόμενο βήμα και πρέπει να γίνει πρόσθετη εκμάθηση.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Συνιστάται ο σχεδιασμός ενός τέτοιου δωματίου διαφυγής, στο οποίο οι μαθητές μπορούν να επαναλάβουν την ίδια εργασία πολλές ή άπειρες φορές μέχρι να ολοκληρωθεί με σωστό τρόπο.

Τα έτοιμα λογισμικά για παιχνίδια και εργασίες διαθέτουν κυρίως ένα ενσωματωμένο σύστημα, το οποίο παρέχει ανατροφοδότηση σχετικά με το αν και ποιες απαντήσεις δόθηκαν σωστά ή λανθασμένα. Ωστόσο, ο κύριος στόχος μιας τέτοιας ανατροφοδότησης είναι απλός - η παροχή πληροφοριών. Τα δωμάτια απόδρασης, με τη σειρά τους, απαιτούν μια πρόσθετη λειτουργία, η οποία επιτρέπει ή δεν επιτρέπει τη συνέχιση των επόμενων εργασιών ή την έξοδο από το δωμάτιο απόδρασης, με βάση τις εισροές των μαθητών (σωστές ή λανθασμένες). Αυτή η απαίτηση είναι ένας ακόμη λόγος για την ύπαρξη μιας ενοποιητικής δομής του δωματίου απόδρασης με τη μορφή διαδικτυακού ερωτηματολογίου.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ | Το απλό ερωτηματολόγιο της Φόρμας Google παρέχει διάφορες επιλογές για τον τρόπο επικύρωσης των απαντήσεων:

- Οι ερωτήσεις που είναι υποχρεωτικό να απαντηθούν, πρέπει να οριστούν ως "Υποχρεωτικές". Μπορεί να έχει ή να μην έχει πρόσθετη απαίτηση παροχής ακριβών σωστών απαντήσεων.
- Όταν απαιτείται συγκεκριμένη απάντηση για ερωτήσεις τύπου "Σύντομη απάντηση" ή "Παράγραφος", πρέπει να πατήσετε το εικονίδιο με τις τρεις τελείες για να επιλέξετε την απαιτούμενη επιλογή για την "Επικύρωση απάντησης". Επιτρέπει τον περιορισμό της απάντησης ως εξής:
 1. αριθμός ή ακέραιος αριθμός που είναι ίσος/μη ίσος με, μεγαλύτερος/μικρότερος από, μεγαλύτερος/μικρότερος ή ίσος από, εύρος μεταξύ, όχι μεταξύ κάποιων προκαθορισμένων δεδομένων,
 2. κείμενο που περιέχει/δεν περιέχει, είναι σύνδεσμος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή URL,
 3. μήκος γραπτής απάντησης που ανταποκρίνεται στην απαίτηση μέγιστων ή ελάχιστων χαρακτήρων
 4. κανονική έκφραση που περιέχει/δεν περιέχει, ταιριάζει/δεν ταιριάζει με κάποιο κείμενο.

- Όταν απαιτείται συγκεκριμένη απάντηση σε ερωτήσεις τύπου "Checkboxes" ή "Dropdown", ο εκπαιδευόμενος μπορεί να μεταφερθεί σε συγκεκριμένο τμήμα του ερωτηματολογίου με βάση τις απαντήσεις που έδωσε. Στην περίπτωση αυτή, ως μηχανισμός επικύρωσης, μπορεί να επιλεγεί το ίδιο τμήμα εάν η απάντηση είναι λανθασμένη και το επόμενο τμήμα (της σελίδας κλεισίματος) – εάν η απάντηση είναι σωστή.
- Στους τύπους ερωτήσεων "πλέγμα πολλαπλών επιλογών" και "πλέγμα checkbox" μπορεί να οριστεί μηχανισμός επικύρωσης που να περιορίζει τον αριθμό των απαντήσεων ανά στήλη σε μία. Επίσης, σε ερωτήσεις τύπου 'Checkboxes', οι απαντήσεις μπορούν να περιοριστούν μόνο από τον αριθμό των απαιτούμενων απαντήσεων που παρέχονται – τουλάχιστον, το πολύ ή ίσο με κάποιο καθορισμένο ποσό. Ωστόσο, αυτά δεν επικυρώνουν την απάντηση που είναι σωστή ή λανθασμένη, επομένως δεν μπορούν να εφαρμοστούν πλήρως για την επικύρωση του online escape room.
- Όταν χρησιμοποιείται η επιλογή της πολλαπλής επιλογής, η επικύρωση της απάντησης εφαρμόζεται αφήνοντας τον εκπαιδευόμενο να μετακινηθεί στην επόμενη ενότητα εάν η απάντηση είναι σωστή ή να παραμείνει στην ίδια ενότητα εάν η απάντηση είναι λανθασμένη. Δώστε προσοχή στο να διατηρείτε τις ερωτήσεις σε ξεχωριστά τμήματα, διότι αν περισσότερες από μία ερωτήσεις βρίσκονται στο ίδιο τμήμα, ακόμη και αν ο παίκτης απαντήσει σωστά μόνο σε μία από τις πολλές ερωτήσεις, τότε η φόρμα θα μετακινηθεί αυτόματα στο επόμενο τμήμα. Κρατώντας μία ερώτηση ανά ενότητα διασφαλίζετε ότι ο μαθητής απαντά σωστά σε όλες τις ερωτήσεις.

Η λειτουργικότητα των Google Forms επιτρέπει τον καθορισμό "Προσαρμοσμένου κειμένου σφάλματος" για να καθοδηγήσει την εκμάθηση του τι και πώς ακριβώς πρέπει να δοθεί για να προχωρήσει το δωμάτιο διαφυγής.

Οποιοσδήποτε τύπος και οποιοδήποτε εργαλείο επικύρωσης μπορεί να θεωρηθεί για τα διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής – ωστόσο, θα πρέπει να θυμάστε ότι η χειροκίνητη επικύρωση που γίνεται από τον εκπαιδευτή ή τον συντονιστή είναι χρονοβόρα και δεν είναι πάντα δυνατή και βολική για τον εκπαιδευόμενο. Ως εκ τούτου, συνιστώνται αυτοματοποιημένα ψηφιακά εργαλεία.

Προκειμένου να διασφαλιστεί ότι το δωμάτιο διαφυγής είναι καλά δομημένο, λογικό στην ακολουθία του, δεν έχει γραμματικά λάθη και η επικύρωση των απαντήσεων λειτουργεί σωστά, η φάση της δοκιμής είναι απαραίτητη πριν προχωρήσει η διαδικασία εκμάθησης. Ο πρώτος γύρος δοκιμών πρέπει να γίνει μέσα στις ομάδες των προγραμματιστών ή των συναδέλφων του σχεδιαστή. Δύο κύριες πτυχές που πρέπει να δοκιμαστούν είναι οι εξής:

1. τεχνική – αν το δωμάτιο διαφυγής λειτουργεί πραγματικά καλά από τεχνικής άποψης;
2. περιεχόμενο και μέθοδος – αν το δωμάτιο διαφυγής φέρνει κάποια γνώση;

Αφού εξαλειφθούν τυχόν τεχνικά ή λογικά λάθη των δωματίων διαφυγής και βελτιωθεί το περιεχόμενο, ο δεύτερος γύρος δοκιμών μπορεί να γίνει με τους

ομάδα-στόχος - νέοι και νέοι δημιουργικοί επιχειρηματίες (μελλοντικοί επιχειρηματίες). Αυτό θα προσφέρει πρόσθετη ανατροφοδότηση σχετικά με τη χρησιμότητα και την ελκυστικότητα των διαδικτυακών δωματίων απόδρασης ως εργαλείων μάθησης.

Η δοκιμή μπορεί να οργανωθεί σε μια κοινή αίθουσα με τις ακόλουθες ομαδικές συζητήσεις ή ατομικά με την ακόλουθη συνέντευξη ή έρευνα που πρέπει να συμπληρωθεί από κάθε άτομο που δοκιμάζει. Για να υποστηριχθεί η διαδικασία, πρέπει να σχεδιαστεί ένα κατάλληλο όργανο μέτρησης - που θα χρησιμοποιηθεί για την αξιολόγηση κάθε δωματίου διαφυγής.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ! | Επιπλέον, παρόμοιες διαδικασίες μπορούν να διεξαχθούν με τους εκπαιδευτές ενηλίκων και τους εκπαιδευτικούς για την αξιολόγηση της χρησιμότητας του περιεχομένου.

όταν το δωμάτιο απόδρασης αξιολογείται σωστά, μπορεί να εφαρμοστεί στη διαδικασία μάθησης.



Εργαλεία για online μάθηση

Τα εργαλεία για τη διαδικτυακή μάθηση αποτελούν μια συλλογή μεθόδων και εργαλείων που πρέπει να χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση δραστηριοτήτων διαδικτυακής μάθησης για νέους. Στόχος είναι να ενθαρρυνθούν οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας να δοκιμάσουν πιο πλούσιους σε μέσα και διαδραστικούς πόρους (συμπεριλαμβανομένων εργαλείων, μεθοδολογιών) για να εμπλέξουν τους νέους στη διαδικτυακή μάθηση. Παρακάτω παρατίθεται μια συλλογή εργαλείων, πόρων και τεχνικών, η περιγραφή τους και παραδείγματα για το πώς μπορούν να εφαρμοστούν στη διαδικτυακή μάθηση με ομάδα-στόχο τους νέους.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
Τα βίντεο στο YouTube μπορούν να χρησιμοποιηθούν ευρέως για τη δημοσίευση εκπαιδευτικού υλικού βίντεο – για όλους τους χρήστες ή μόνο για ορισμένες ομάδες. Μπορούν να δημιουργηθούν λίστες αναπαραγωγής για την αποθήκευση όλων των σχετικών βίντεο ως σύνολο μαθησιακού υλικού. _	Τα εκπαιδευτικά βίντεο, τα διαδικτυακά σεμινάρια και άλλο περιεχόμενο βίντεο μπορούν να καταγραφούν μία φορά και να διαμοιραστούν μέσω της πλατφόρμας YouTube, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο ανά πάσα στιγμή. 2. Τα βίντεο του YouTube μπορούν να διαμοιράζονται ελεύθερα μέσω συνδέσμων ή να ενσωματώνονται σε άλλες διαδικτυακές πλατφόρμες μάθησης για πιο εύκολη πρόσβαση με τη χρήση ειδικού κωδικού που ανατίθεται σε κάθε βίντεο (ενσωμάτωση). 3. Οι νέοι μπορούν να αξιολογηθούν ζητώντας να παρέχουν καταγεγραμμένους συνδέσμους βίντεο στο YouTube με τους ίδιους να αναστοχάζονται για τα θέματα που έμαθαν ή να παρουσιάζουν τα δικά τους έργα για περαιτέρω αξιολόγηση. Η συλλογή των likes μπορεί να ενισχυθεί για τον προσδιορισμό των καλύτερων έργων.
Το Online-Stop-Watch μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καταμέτρηση του χρόνου δραστηριότητας ή την αντίστροφη μέτρηση του χρόνου που απομένει.	1. Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά την προετοιμασία των παρουσιάσεων για την παρακολούθηση του χρόνου που δαπανάται για κάθε μία από τις ενότητες που παρουσιάζονται. 2. Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί από έναν συντονιστή για να μετρήσει αντίστροφα τον χρόνο που απομένει για τους νέους που παρουσιάζουν ή ρίχνουν. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αντίστροφη μέτρηση του χρόνου που απομένει για το διάλειμμα για καφέ, αφήνοντας το ρολόι πλήρους οθόνης σε μια κοινή οθόνη.

Οι ακόλουθοι τύποι παιχνιδιών μπορούν να σχεδιαστούν με το **EducaPlay**: παιχνίδι αντιστοίχισης, σταυρόλεξα και παζλ αναζήτησης λέξεων, παιχνίδια αλφαβήτου, παιχνίδι μνήμης, κουίζ (συμπεριλαμβανομένου του χάρτη και του βίντεο κουίζ), παιχνίδι αντιστοίχισης στηλών και "συμπλήρωσης κενών", γρίφος, διάλογος, παιχνίδι υπαγόρευσης, κ.λπ. Ενώ ορισμένες λειτουργίες είναι διαθέσιμες μόνο για λογαριασμούς επί πληρωμή, το EducaPlay προσφέρει πολλές δωρεάν επιλογές για το σχεδιασμό και την κοινή χρήση παιχνιδιών. Εικόνες, βίντεο, αρχεία ήχου, ακόμη και η επιλογή εγγραφής ήχου ενσωματώνεται σε ορισμένα παιχνίδια για να τα κάνει πιο διαδραστικά, για παράδειγμα, αίνιγμα βίντεο κουίζ.

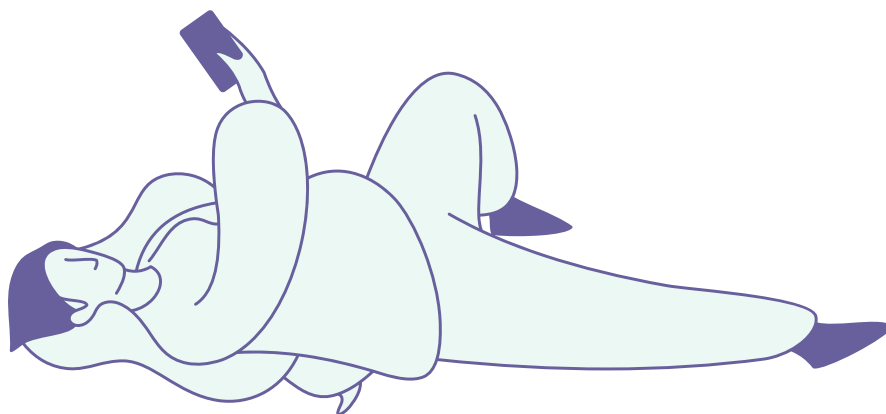
Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό εργασιών, οι οποίες στη συνέχεια μπορούν να ενσωματωθούν σε διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής. Τα παιχνίδια θα πρέπει να ενσωματώνουν κάποια λέξη ή φράση-κλειδί που μπορεί να εντοπιστεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να εισαχθεί στο αντίστοιχο πεδίο του δωματίου διαφυγής.

Το κλείδωμα συνδέσμου είναι ένα εργαλείο για την προσθήκη κωδικού πρόσβασης σε έναν σύνδεσμο, ώστε η πρόσβαση σε κάποιο περιεχόμενο να είναι πιο δύσκολη. Το **LinkLock** μπορεί να προστεθεί σε οποιονδήποτε αρχικό ή ήδη συντομευμένο σύνδεσμο, ώστε να πρέπει να εισαχθεί ένα συγκεκριμένο κλειδί (κωδικός πρόσβασης) για να ανοίξει. Το εργαλείο παρέχει έναν νέο σύνδεσμο URL που θα χρησιμοποιηθεί.

Οι κωδικοί πρόσβασης μπορούν να σχεδιαστούν έτσι ώστε να διαδέχονται (να διατάσσουν) τις δραστηριότητες, πράγμα που σημαίνει ότι πρέπει να ολοκληρωθεί μια πρόκληση και να ληφθεί το κλειδί για την πρόσβαση στην επόμενη πρόκληση κ.λπ.

Το **Quizizz** προσφέρει τη δυνατότητα ανάπτυξης δικών του κουίζ και δημοσκοπήσεων για τους εκπαιδευόμενους ώστε να ελέγχουν τις γνώσεις και τις απόψεις τους. Διάφοροι τύποι κουίζ μπορούν να συνδυαστούν σε μία εργασία, για παράδειγμα, κουίζ πολλαπλών επιλογών, δημοσκόπηση, συμπλήρωση κενών, ζωγραφική (απαιτεί από τον εκπαιδευόμενο να ζωγραφίσει στην οθόνη του smartphone) και κουίζ ανοικτού τύπου. Είναι δυνατοί ομαδικοί και ατομικοί τρόποι ολοκλήρωσης. Μετά την ολοκλήρωση, ο πίνακας κατάταξης μπορεί να προβληθεί από όλους τους εκπαιδευόμενους. Ο χρόνος απάντησης μπορεί να περιοριστεί για κάθε ερώτηση του κουίζ.

Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχεδιασμό εργασιών και τη δημιουργία απαντήσεων που θα ενσωματωθούν σε ψηφιακά δωμάτια διαφυγής. Ακουστικά, βίντεο, εικόνες, ακόμη και σύνθετες εξισώσεις και τύποι μπορούν να εισαχθούν για την υποστήριξη της μαθησιακής δραστηριότητας. Οι σωστές απαντήσεις από το κουίζ μπορούν να ενσωματωθούν σε δωμάτια διαφυγής. Τα κουίζ μπορούν να κοινοποιηθούν με τα QR και τους απλούς κωδικούς.



Οι **Φόρμες Google** μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο κουίζ με εργαλεία αυτόματης ή χειροκίνητης βαθμολόγησης και να δώσουν στους εκπαιδευτικούς μια γρήγορη πρόσβαση στον τρόπο με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι κατανοούν το περιεχόμενο της κατάρτισης.

1. Οι νέοι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εμπλακούν αποτελεσματικά στη μαθησιακή διαδικασία μέσω διαδραστικών εργαλείων. Στο τέλος κάθε μαθησιακού αποτελέσματος, το κουίζ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως άσκηση προκειμένου να αναλυθούν οι σωστές απαντήσεις, οι ερωτήσεις που παραλείφθηκαν και οι λανθασμένες απαντήσεις. Το κουίζ συνοψίζει τη θεωρία και δημιουργεί στους εκπαιδευόμενους το αίσθημα της ολοκλήρωσης.
2. Ο εκπαιδευτικός μπορεί εύκολα να συγκεντρώσει τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου των εκπαιδευομένων και να δώσει εξατομικευμένη ανατροφοδότηση για τις λανθασμένες απαντήσεις. Επίσης, μέσω των Google Forms ο εκπαιδευτικός μπορεί να εντοπίσει τα κενά γνώσεων κάθε εκπαιδευόμενου και να του δώσει περαιτέρω εξηγήσεις. Η ανατροφοδότηση στις Φόρμες Google μπορεί να λάβει τη μορφή σχολίου, υπερσυνδέσμου ή και των δύο.
3. Το Κουίζ GoogleForm δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να λάβουν ένα αντίγραφο των απαντήσεών τους με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο μετά την υποβολή τους. Η επιλογή αυτή τους βοηθά να επανεξετάσουν τις απαντήσεις τους, ιδίως τις απαντήσεις που αφορούσαν τις μαθησιακές ενότητες στις οποίες έχουν κενά γνώσεων. Οι Φόρμες Google μπορούν να κοινοποιηθούν εύκολα μέσω ενός συνδέσμου καθιστώντας το εκπαιδευτικό υλικό διαθέσιμο για όλους ανά πάσα στιγμή.

Το **Slido** είναι μια εφαρμογή αλληλεπίδρασης που μπορεί να εμπλέξει τους εκπαιδευόμενους στη μαθησιακή διαδικασία με ζωντανές δημοσκοπήσεις, ερωτήσεις και απαντήσεις, κουίζ και σύννεφα λέξεων.

Το Slido μπορεί να καταγράψει σε πραγματικό χρόνο τις απόψεις, τις σκέψεις, τις ανησυχίες και τα σχόλια των εκπαιδευομένων και να τους κάνει να αισθάνονται συνδεδεμένοι καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαίδευσης. Πρόκειται για ένα εύκολα προσβάσιμο εργαλείο. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετάσχουν χωρίς καμία σύνδεση ή λήψη. Οι εκπαιδευτές μπορούν να λάβουν πολύτιμες πληροφορίες με το εργαλείο Slido Analytics. Για παράδειγμα, μπορούν να διαπιστώσουν πόσοι εκπαιδευόμενοι συμμετείχαν, ποιες ήταν οι πιο συχνές ερωτήσεις που σχετίζονται με το θέμα και να εξαγάγουν τις ερωτήσεις ή τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας για περαιτέρω ανάλυση στις επόμενες συνεδρίες.

	Το Slido δίνει σε όλους την ευκαιρία να θέσουν τις ερωτήσεις τους, είτε είναι σε σίγαση είτε ντρέπονται να μιλήσουν. Μέσω του Slido οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ένα ζωντανό κουίζ ή ένα παιχνίδι γνώσεων και να ελέγξουν τις γνώσεις των μαθητών με διαδραστικό τρόπο.
Το Stormboard είναι μία από τις πιο εκτεταμένες πλατφόρμες και προσφέρει πολλά εργαλεία και λειτουργίες για να καλύψει τις ανάγκες των εκπαιδευομένων. Τα παρεχόμενα πρότυπα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να διδάξουν οι μαθητές διάφορες διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων και σχεδιασμού.	Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν πίνακα με κατηγορίες σχετικές με το θέμα της εκπαίδευσης. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να συμμετέχουν προσθέτοντας τις ερωτήσεις, τις απαντήσεις, τους προβληματισμούς τους κ.λπ. σε αυτοκόλλητες σημειώσεις και τοποθετώντας τις στη σχετική κατηγορία. Επίσης, οι αυτοκόλλητες σημειώσεις μπορούν να μετακινούνται στον πίνακα ανάλογα με τις ανάγκες, πράγμα που είναι χρήσιμο στη διαδικασία σχεδιασμού. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν επίσης να συμπεριλάβουν τις αυτοκόλλητες σημειώσεις τους, εικόνες, βίντεο και αρχεία. Αυτή η επιλογή κάνει την εκπαίδευση πιο διαδραστική και παρακινεί τους εκπαιδευόμενους να κάνουν έρευνα γραφείου για πόρους που σχετίζονται με το θέμα της εκπαίδευσης. Ο πίνακας Stormboard ενισχύει τον καταγιγισμό ιδεών και την ιδεοληψία. Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να βασίζονται στις ιδέες του άλλου σε ένα συνεργατικό περιβάλλον.
Το Edapp επιτρέπει τη δημιουργία απεριόριστων μαθημάτων, την ανάπτυξη σε απεριόριστους μαθητές και την παροχή μιας σειράς εργαλείων ανάλυσης και διαχείρισης για την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών.	Υπάρχει η δυνατότητα ο εκπαιδευτικός να ανεβάζει τις διαφάνειες κατάρτισης και αυτές να μετατρέπονται σε μικροδιδασκαλίες για κινητά, καθιστώντας τη μάθηση πιο προσιτή, εύπεπτη και ελκυστική για τους εκπαιδευόμενους. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στους εκπαιδευόμενους να πραγματοποιούν την εκπαίδευση στις δικές τους κινητές συσκευές. Μέσω του Edapp ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει μια σύγχρονη μαθησιακή εμπειρία με πλήρη παιχνιδοποίηση, διακεκομμένη επανάληψη και ενσωματωμένες πραγματικές ανταμοιβές για τον εκπαιδευόμενο. Επίσης, η Edapp παρέχει δεκάδες έτοιμα προς χρήση πρότυπα, μετατροπή PowerPoint και μεταφόρτωση SCORM και δωρεάν τακτικά ενημερωμένα μαθήματα που καλύπτουν πολλούς τομείς, από τη νομοθεσία για την προστασία των δεδομένων έως τον ασφαλή χειρισμό ενός περονοφόρου ανυψωτικού μηχανήματος.

	Η EddAp προσφέρει στους χρήστες της το μεταφραστικό εργαλείο cloud που χρησιμοποιεί το AutoML της Google για να επιτρέψει την ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού υλικού σε πολλές γλώσσες. Σε συνδυασμό με την ταχεία συγγραφή, το εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να μεταφραστεί και να διανεμηθεί σε πολλές γλώσσες. Το EddAp μπορεί να ενισχύσει τη μάθηση, καθώς ο εκπαιδευτής είναι σε θέση να ελέγχει την κατανόηση των εκπαιδευομένων από τις συναντήσεις, την εισαγωγή και την εκπαίδευση χρησιμοποιώντας ένα εργαλείο δημιουργίας κουίζ που ονομάζεται "Rapid Refresh". Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει ερωτήσεις και απαντήσεις στο φιλικό προς τον χρήστη φύλλο εργασίας και να το αναπτύξει για να δει πού μπορεί να χρειάζονται πρόσθετη βοήθεια οι μεμονωμένοι εκπαιδευόμενοι.
Η χρήση συνδέσμων εξωτερικών πηγών μπορεί να αναφέρεται σε άρθρα, έρευνες ή/και έγγραφα των οποίων τα θέματα σχετίζονται με το αντικείμενο της κατάρτισης. Αυτοί οι σύνδεσμοι μπορούν να εφαρμοστούν ως πρόσθετο μαθησιακό υλικό και να υποστηρίξουν τη μαθησιακή διαδικασία.	Οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να αποκτήσουν βαθύτερες γνώσεις και να κατανοήσουν δύσκολα θέματα μελετώντας περισσότερες πηγές και πληροφορίες σχετικά με το θέμα της κατάρτισης. Οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτούς τους πόρους όποτε το επιθυμούν είτε μετά το τέλος κάθε συνεδρίας είτε ακόμη και μετά το τέλος ολόκληρης της κατάρτισης. Οι εξωτερικοί σύνδεσμοι μπορούν να βελτιώσουν την πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο υψηλής ποιότητας που κυκλοφορεί με ανοικτές άδειες χρήσης και να ενισχύσουν την ποιότητα των προγραμμάτων σπουδών. Οι εξωτερικοί πόροι είναι πολύ χρήσιμοι ως υποστηρικτικά εργαλεία στη διδασκαλία και τη μάθηση. Παρέχουν στους εκπαιδευόμενους την ευελιξία να έχουν πρόσβαση σε αρχεία και υλικό με έναν πιο ανεπίσημο τρόπο χωρίς την επίβλεψη ενός εκπαιδευτικού ή την πίεση του χρόνου της συνεδρίας.
Το Pixabay είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να χρησιμοποιούν μια μεγάλη τράπεζα εικόνων και βίντεο υψηλής ποιότητας, να έχουν πρόσβαση σε έναν συνεργατικό χώρο όπου μπορούν να μοιράζονται τις δικές τους εικόνες και βίντεο και να κατεβάζουν δωρεάν εικόνες και βίντεο από άλλους χρήστες.	Στην ανάπτυξη Escape Room, είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε οπτικά ευχάριστο υλικό και το Pixabay προσφέρει αυτή τη δυνατότητα δωρεάν. Ως εκ τούτου, αποτέλεσε βασικό εργαλείο για τη λήψη βίντεο τα οποία στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία βίντεο για την παρουσίαση των σεναρίων και των προκλήσεων των δωματίων διαφυγής.

Το **Filmora** είναι ένας επεξεργαστής βίντεο που προσφέρει στο χρήστη ένα ευρύ φάσμα λειτουργιών. Η απλή γραμμή εργαλείων επιτρέπει στους άπειρους χρήστες να δημιουργούν εύκολα βίντεο υψηλής ανάλυσης με εφέ επαγγελματικής εμφάνισης. Μπορείτε ακόμη και να δημιουργήσετε μικρές προβολές διαφανειών μέσα σε λίγα λεπτά.

Τα πιο αξιοσημείωτα πλεονεκτήματα αυτού του λογισμικού είναι τα εξής: είναι δωρεάν, προσφέρει τη δυνατότητα επεξεργασίας τόσο απλών όσο και επαγγελματικών βίντεο χάρη στην ευκολία χρήσης του και περιλαμβάνει περισσότερα από εκατό εφέ και στοιχεία για χρήση στις επεξεργασίες.

Χάρη στο Filmora, αναπτύχθηκαν βίντεο παρουσίασης για τα διαφορετικά σενάρια και τις προκλήσεις κάθε επιπέδου, προκειμένου να τραβήξουν την προσοχή του χρήστη και να δημιουργήσουν οπτική απήχηση, καθώς και δυναμισμό.

Το **LearningApps.org** είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή για την εύκολη δημιουργία διασκεδαστικών ασκήσεων που μπορούν να ενσωματωθούν στο εκπαιδευτικό σας περιεχόμενο. Υπάρχουν περισσότερες από 20 διαφορετικές ασκήσεις που επιτρέπουν μια μεγάλη ποικιλία ακολουθιών

Το χρησιμοποιήσαμε για να αναγκάσουμε τους μαθητές να έχουν πρόσβαση σε διαδικτυακούς μαθησιακούς πόρους ενσωματωμένους σε διαδραστικά παιχνίδια για να μάθουν δεξιότητες με διασκεδαστικό τρόπο: σταυρόλεξα για να μάθουν όρους του Instagram, κείμενα που συμπληρώνουν κενά για να ακολουθήσουν μια διαδικασία

Το **Genially** είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο "όλα σε ένα" για τη δημιουργία εντυπωσιακών παρουσιάσεων, διαδραστικών εικόνων, infographics, φακέλων, κουίζ, βιογραφικών, κ.λπ. και τον εμπλουτισμό τους με διαδραστικότητα και εφέ κινούμενης εικόνας σε δευτερόλεπτα.

Οι πολλές διαδραστικές επιλογές του Genially κατέστησαν δυνατή τη δημιουργία διαδικτυακών παιχνιδιών, όπως παζλ, αλλά και την ενσωμάτωση ενός ρομπότ σε ένα παιχνίδι.

Το **Canva** είναι μια πλατφόρμα γραφιστικής σχεδίασης, που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία γραφικών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεων, αφισών, εγγράφων και άλλου οπτικού περιεχομένου. Η εφαρμογή περιλαμβάνει πρότυπα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι χρήστες. Η πλατφόρμα είναι δωρεάν για χρήση και προσφέρει συνδρομές επί πληρωμή, όπως το Canva Pro και το Canva for Enterprise για πρόσθετες λειτουργίες. Το 2021, η Canva λάνσαρε ένα εργαλείο επεξεργασίας βίντεο. Οι χρήστες μπορούν επίσης να πληρώσουν για την εκτύπωση και αποστολή φυσικών προϊόντων.

Το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία ελκυστικού περιεχομένου που θα προστεθεί στα δωμάτια διαφυγής-παραδείγματα χρήσης του είναι η δημιουργία βιογραφικών σημειωμάτων, η επεξεργασία φωτογραφιών, η δημιουργία γραφικών στοιχείων για να γίνει το περιβάλλον πιο φιλικό. Επιπλέον, το CANVA επιτρέπει τη δημιουργία λογότυπων και εμβλημάτων που μπορούν να προστεθούν στο τέλος των δωματίων απόδρασης.

Το SnatchBot είναι μια πλατφόρμα δημιουργίας chatbot χωρίς κωδικοποίηση ή τεχνικές δεξιότητες. Μπορείτε να προσαρμόσετε και να δημοσιεύσετε το bot σας σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες.	Διαθέτουν ήδη ένα κατάστημα με συνομιλιακό ρομπότ, συμπεριλαμβανομένου ενός στο GDPR. Το χρησιμοποιήσαμε επειδή μας επέτρεπε να μάθουμε περισσότερα για τους νόμους μιλώντας με το ρομπότ, αλλά και να κάνουμε ένα κουίζ.
Το Prezi επιτρέπει σε οποιονδήποτε μπορεί να σχεδιάσει μια ιδέα σε μια χαρτοπετσέτα να δημιουργήσει και να εκτελέσει εκπληκτικές μη γραμμικές παρουσιάσεις με σχέσεις, μεγέθυνση σε λεπτομέρειες και προσαρμογή στον εναπομείναντα χρόνο, χωρίς να χρειάζεται να παραλείψετε διαφάνειες.	Το χρησιμοποιήσαμε για να κάνουμε ένα πολύ μεγάλο infographic διαδραστικό ως JPEG για να κρύψουμε τους υπερσυνδέσμους
Το uMap σας επιτρέπει να δημιουργήσετε χάρτες online με στρώματα OpenStreetMap σε ένα λεπτό και να τους ενσωματώσετε στον ιστότοπό σας.	Δημιουργήσαμε έναν διαδικτυακό χάρτη για να διευκολύνουμε τους χρήστες να βρουν τις ανεξάρτητες αρχές προστασίας δεδομένων στη χώρα τους και τις ιστοσελίδες τους.
"Η Creative Commons είναι ένας παγκόσμιος μη κερδοσκοπικός οργανισμός που επιτρέπει την κοινή χρήση και επαναχρησιμοποίηση της δημιουργικότητας και της γνώσης μέσω της παροχής δωρεάν νομικών εργαλείων. Τα νομικά εργαλεία βοηθούν όσους θέλουν να ενθαρρύνουν την επαναχρησιμοποίηση των έργων τους προσφέροντάς τα για χρήση υπό γενναιόδωρους, τυποποιημένους όρους- όσους θέλουν να κάνουν δημιουργικές χρήσεις των έργων- και όσους θέλουν να επωφεληθούν από αυτή τη συμβίωση. Το όραμά τους είναι να βοηθήσουν τους άλλους να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητες του διαδικτύου.	Αυτός ο δικτυακός τόπος μας έδωσε τη δυνατότητα να συγκεντρώσουμε πληροφορίες σχετικά με τις διάφορες Κοινές Επιλογές Άδειας Χρήσης και να δημιουργήσουμε μια δραστηριότητα που περιλαμβάνεται στο εισαγωγικό δωμάτιο διαφυγής, προκειμένου να δώσουμε στους χρήστες την ευκαιρία να γνωρίζουν τις επιλογές που έχουν για να παραχωρήσουν στο κοινό την άδεια χρήσης του δημιουργικού τους έργου σύμφωνα με το νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων. Στην άσκηση, οι χρήστες θα πρέπει να επιλέξουν και να σημειώσουν τον σωστό ορισμό.
Η Teaching Treasure είναι μια πλατφόρμα όπου μπορείτε να βρείτε διδακτικά εργαλεία όπως εκπαιδευτικά παιχνίδια, διαδραστικές δραστηριότητες στο διαδίκτυο, εκτυπώσιμα φύλλα εργασίας, ιδέες για έργα και σχέδια μαθήματος για την επίτευξη ορισμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων.	Αυτή η πλατφόρμα ήταν χρήσιμη για την ανάπτυξη των δωματίων διαφυγής, καθώς συμπεριλάβαμε τον σύνδεσμο προς μια διαδικτυακή δραστηριότητα σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα που έπρεπε να συμπληρώσουν οι χρήστες, έτσι ώστε με την ολοκλήρωση της άσκησης να διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με την παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων.
Το CopyrightUser.org είναι ένας ανεξάρτητος διαδικτυακός πόρος που έχει ως στόχο να καταστήσει τη νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας προσιτή στους δημιουργούς, τους επαγγελματίες των μέσων ενημέρωσης, τους επιχειρηματίες, τους φοιτητές και το κοινό. Στόχος είναι να παρέχει απαντήσεις στις πιο πιεστικές ανησυχίες που έχουν οι δημιουργοί σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα, βοηθώντας τους να κατανοήσουν τα δικαιώματά τους.	Αυτός ο ιστότοπος μας έδωσε συμβουλές για το πώς να αναπτύξουμε την ιστορία μέσω της οποίας αναπτύχθηκαν τα δωμάτια διαφυγής. Ήταν επίσης χρήσιμο για τη δημιουργία ενός κουίζ σχετικά με τη χρήση και τους όρους των πνευματικών δικαιωμάτων.

To Pexels είναι ένας πάροχος φωτογραφιών και φωτογραφιών αρχείου που μπορούν να χρησιμοποιηθούν οπουδήποτε δωρεάν. Όλες οι φωτογραφίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν δωρεάν ακόμη και για εμπορικές χρήσεις.	Οι εικόνες στο Pexels είναι εντελώς δωρεάν και αδειοδοτημένες με την άδεια χρήσης του Pexels. Στην ανάπτυξη δωματίων απόδρασης, είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε οπτικά ευχάριστο υλικό και το Pexels προσφέρει αυτή τη δυνατότητα δωρεάν.
To Google Arts and Culture είναι ίσως η καλύτερη εκπαιδευτική πλατφόρμα τεχνών και πολιτισμού που διατίθεται δωρεάν. Πρόκειται για μια μη κερδοσκοπική πρωτοβουλία που διαθέτει περιεχόμενο από πάνω από 2000 κορυφαία μουσεία και αρχεία που έχουν συνεργαστεί με το Ινστιτούτο Πολιτισμού της Google. Οι χρήστες μπορούν εύκολα να βρουν έργα τέχνης, κοντινά μουσεία, να παίξουν παιχνίδια τέχνης, να δημιουργήσουν μια συλλογή έργων τέχνης και πολλά άλλα.	Το εκπαιδευτικό υλικό Google Arts & Culture μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για την ανάπτυξη του Digital Escape Room. Κάνοντας κύλιση και πειραματισμό με τα διάφορα παιχνίδια που προσφέρει η πλατφόρμα, μπορείτε να εμπνευστείτε για να δημιουργήσετε τις δικές σας εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τη μορφή ενός δωματίου απόδρασης.
To Gitmind είναι ένας επαγγελματικός κατασκευαστής χαρτών μυαλού για καταιγισμό ιδεών, σχεδιασμό έργων, ανάπτυξη, δράση και πολλές άλλες δημιουργικές εργασίες. Με αυτό το εργαλείο μπορείτε να καταγράψετε τις ιδέες και τις εμπνεύσεις σας και να τις δομήσετε ανάλογα για να δημιουργήσετε οπτικά ευχάριστους χάρτες που θα σας βοηθήσουν να βάλετε τις σκέψεις σας σε μια σειρά.	Το Gitmind χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του Escape Room, παρέχοντας ένα προσαρμοσμένο πρότυπο ανάλυσης SWOT. Οι χρήστες μπορούν να ολοκληρώσουν την ανάλυση SWOT προσθέτοντας σχόλια σε κάθε προτεινόμενο πλαίσιο. Οι άλλοι μπορούν να δουν τι πρόσθεσε ο καθένας ως σχόλιο, επομένως λειτουργεί επίσης ως διαδραστικό, εργαλείο συνεργασίας για να διασφαλίσει ότι οι χρήστες μπορούν να εμπνευστούν από τους άλλους και να εμπνευστούν οι ίδιοι.
To Powtoon πωλεί λογισμικό animation βασισμένο στο cloud για τη δημιουργία κινούμενων παρουσιάσεων και βίντεο επεξήγησης με κινούμενα σχέδια. Το e-Tool μπορεί να χρησιμοποιηθεί για προσωπικούς, εκπαιδευτικούς ή επιχειρηματικούς/επαγγελματικούς σκοπούς. Είναι δωρεάν, πολύ φιλικό προς το χρήστη που σας δίνει την ευκαιρία να δημιουργήσετε παρουσιάσεις με το δικό σας σενάριο, voiceover και οπτικό υλικό	Το Powtoon προσφέρει εξαιρετικά πρότυπα για παρουσιάσεις που χρησιμοποιήθηκαν στα δωμάτια διαφυγής, παρέχοντας εισαγωγικές οδηγίες για τις προκλήσεις που ακολούθησαν.
To Thinglink είναι ένας δωρεάν ιστότοπος που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν μια ιστοσελίδα με μια εικόνα με hotspots. Με το πέρασμα του ποντικιού πάνω στα hotspots θα εμφανιστεί περισσότερο περιεχόμενο, βίντεο, εικόνες, κείμενο και σύνδεσμοι προς άλλες ιστοσελίδες.	Το Thinglink μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως το εργαλείο που φέρνει κοντά όλες τις προκλήσεις. Μια κύρια εικόνα μπορεί να έχει τη λειτουργία του "δωματίου" από το οποίο ο χρήστης προσπαθεί να αποδράσει, και μπορείτε να προσθέσετε hotspots στις εικόνες που εμφανίζουν τα στοιχεία και τις προκλήσεις για την απόδραση από το δωμάτιο.

Ενσωμάτωση σε μαθησιακές δραστηριότητες

Η ιδέα της παιχνιδοποίησης, η οποία βρίσκεται στον πυρήνα του ER, είναι γνωστή στη μη τυπική εκπαίδευση. Είναι ένας νέος τρόπος να γίνει η μάθηση παιγνιώδης και να συνδεθεί με τον τρόπο σκέψης των νέων, χρησιμοποιώντας ό,τι τους ενδιαφέρει γενικά. Οι άνθρωποι είναι από τη φύση τους περίεργοι και το εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης είναι το ιδανικό περιβάλλον για την αξιοποίηση αυτής της επιθυμίας για μάθηση.

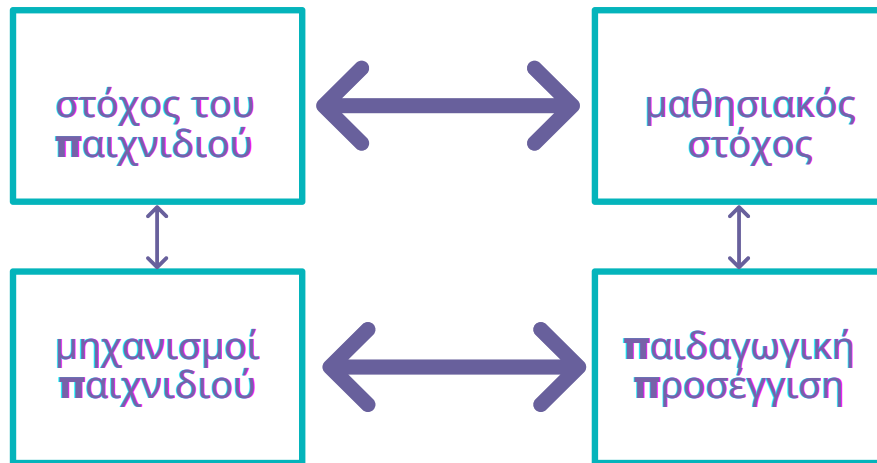
Οι παιδαγωγικές στρατηγικές μάθησης με τις οποίες οι ER συνδυάζονται καλά, εκτός από τη μάθηση με βάση το παιχνίδι, είναι η μάθηση με βάση το πρόβλημα, η συνεργατική μάθηση και η ενεργητική μάθηση, οι οποίες είναι παιδαγωγικές στρατηγικές που συναντώνται συχνά στη μη τυπική μάθηση.

Υπάρχουν διάφοροι λόγοι για τους οποίους οι ER είναι ένα εξαιρετικά κατάλληλο εργαλείο για περιβάλλοντα μη τυπικής εκπαίδευσης:

- Οι ER προσφέρουν εναλλακτικές και ελκυστικές προσεγγίσεις για τους εκπαιδευόμενους ώστε να αποκτήσουν νέες πληροφορίες, ικανότητες ή στάσεις,
- Οι ER μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ελέγξουν το επίπεδο κατανόησης, δεξιοτήτων, γνώσεων και προόδου κάποιου,
- Οι ERs μπορούν να βοηθήσουν στη σύνδεση των πληροφοριών με μια πολυαισθητηριακή, αποτελεσματική, ενεργή ή πρακτική μνήμη,
- Τα ER είναι μαθητοκεντρικά, θέτοντας τις ανάγκες του μαθητή σε προτεραιότητα και αναθέτοντάς του την ευθύνη,
- χρησιμοποιώντας την περιέργεια και την εφευρετικότητά τους, οι μαθητές ενθαρρύνονται να πειραματιστούν και να αποτύχουν,
- χρησιμοποιώντας τις δικές τους ικανότητες και μαθησιακές προτιμήσεις, οι εκπαιδευόμενοι ενθαρρύνονται από τα ΕΕ να είναι προληπτικοί και να αναζητούν τις δικές τους λύσεις,
- στις ΕΕ, ο εκπαιδευτής υποστηρίζει τη μάθηση παρατηρώντας και εμπλέκοντας τους μαθητές – αλλά μόνο όταν το ζητούν,
- Οι ER ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα και χρησιμοποιούν ποικίλους πόρους,
- Οι ER παρέχουν χώρο για διάφορα μαθησιακά στυλ,
- Οι ΕΕ έχουν σημαντικό αντίκτυπο στις συμπεριφορές και τις στάσεις των χρηστών και, επιπλέον, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Λόγω αυτής της ευελιξίας, οι ER μπορούν να ενσωματωθούν στη μη τυπική μάθηση είτε ως αυτόνομη δραστηριότητα είτε ως μέρος μιας σειράς άλλων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, για παράδειγμα, ως εισαγωγή στο θέμα ή ακριβώς το αντίθετο – στο τέλος ως δραστηριότητα αξιολόγησης. Τα ER είναι κατάλληλα για χρήση σε όλα τα μαθησιακά περιβάλλοντα και είναι κατάλληλα για ένα ευρύ φάσμα μαθητών όσον αφορά την ηλικία, τις πνευματικές ικανότητες, την εθνικότητα και το υπόβαθρο. Η βασική προϋπόθεση για να καταστούν κατάλληλες είναι η τροποποίηση της μεθόδου και του σχεδιασμού της αίθουσας ανάλογα με τις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών και του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος.

Για τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης οι εκπαιδευτικοί καθορίζουν τους μαθησιακούς στόχους και τα μαθησιακά αποτελέσματα (που περιγράφονται στο τμήμα 3 της ενότητας ΓΙΑΤΙ) και έναν στόχο του παιχνιδιού. Η πρόθεση των εκπαιδευτικών θα πρέπει να είναι ότι με την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού, οι μαθητές επιτυγχάνουν τους μαθησιακούς στόχους και τα επιθυμητά μαθησιακά αποτελέσματα. Στα εκπαιδευτικά ERs η ευθυγράμμιση των μαθησιακών στόχων, του στόχου του παιχνιδιού, της παιδαγωγικής και της μηχανικής του παιχνιδιού στο σχεδιασμό είναι ένα κρίσιμο στοιχείο. Αυτό ισχύει όχι μόνο για τα εκπαιδευτικά ER, αλλά και για τα εκπαιδευτικά παιχνίδια γενικότερα.



Αυτό που είναι σημαντικό να κατανοήσουμε όταν ενσωματώνουμε μια τόσο καινοτόμο προσέγγιση όπως οι ΕΕ στη μη τυπική μάθηση, είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού. Σε αντίθεση με τις κλασικές μεθοδολογίες μάθησης, η λειτουργία του εκπαιδευτή είναι αρκετά διαφορετική - να βοηθά και να προπονεί παρά να ηγείται και να προσφέρει σαφή κατεύθυνση σε δύσκολες συνθήκες. Οι ομάδες δεν θα πρέπει να σταματούν όταν κάνουν κάτι λάθος ή κινούνται προς τη λάθος κατεύθυνση, εκτός αν ζητήσουν συγκεκριμένα βοήθεια, επειδή τα λάθη αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της διαδικασίας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι κύριες λειτουργίες του εκπαιδευτή είναι: 1) παρακολούθηση, 2) καθοδήγηση, 3) παροχή συμβουλών και 4) ενημέρωση.

Η τελευταία λειτουργία που αναφέρθηκε (ενημέρωση) είναι σημαντική. Η παρουσία ενός χώρου για τον αναστοχασμό της εμπειρίας αποτελεί κρίσιμο στοιχείο για τη μάθηση και είναι αυτό που ορίζει το ER ως εκπαιδευτικό δωμάτιο διαφυγής. Αυτό το στοιχείο του αναστοχασμού πρέπει να ενσωματωθεί στο σχεδιασμό του εκπαιδευτικού ER καθώς και να προγραμματιστεί όταν το ER ενσωματώνεται στη μη τυπική μάθηση. Είναι σημαντικό να παρέχεται χώρος για απολογισμό, καθώς προσφέρει στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να αναπολήσουν την εμπειρία, να αμφισβητήσουν αυτό που συνέβη, να δώσουν ή/και να λάβουν ανατροφοδότηση και να συνειδητοποιήσουν τη μάθησή τους. Αυτός ο χώρος απολογισμού μπορεί να επιτρέψει την οικοδόμηση μιας κοινής κατανόησης της όλης διαδικασίας με την αξιολόγηση των επιμέρους αποτελεσμάτων και των χρησιμοποιούμενων λύσεων για κάθε εργασία, καθώς και την αξιολόγηση των συμμετεχόντων για να διαπιστωθεί αν έχουν επιτύχει τους μαθησιακούς στόχους. Ένας χώρος αναστοχασμού επιτρέπει επίσης να ολοκληρωθεί η αφήγηση του δωματίου διαφυγής και να εξηγηθεί ο σκοπός του όλου εκπαιδευτικού νοήματος της συγκεκριμένης διαδικασίας ER.

Τμήμα 4: Το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης CO-ART

Στην ενότητα 4 παρουσιάζεται η προσέγγιση που σχεδιάστηκε στο πλαίσιο του έργου CO-ART για την κατάρτιση εργαζομένων σε θέματα νεολαίας, ηγετών νεολαίας, εκπαιδευτικών και εκπαιδευτών στην ανάπτυξη, δοκιμή και πιλοτική εφαρμογή των δικών τους διαδικτυακών δωματίων απόδρασης. Ο σκοπός του προγράμματος είναι:

- να προωθήσει τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαδικτυακή διδασκαλία/μάθηση,
- να εξοπλίσει τους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας με τις γνώσεις, τις δεξιότητες, τις ικανότητες και τα εργαλεία για να σχεδιάσουν τους δικούς τους μαθησιακούς πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις και να τους χρησιμοποιήσουν ως διαδραστικό εργαλείο στις δικές τους δραστηριότητες διδασκαλίας/μάθησης σε διάφορα πλαίσια μη τυπικής εκπαίδευσης.

Το πρόγραμμα κατάρτισης βασίζεται στο περιεχόμενο του παρόντος εγχειριδίου και περιλαμβάνει αναφορές στους αναπτυγμένους πλούσιους σε μέσα ενημέρωσης και διαδραστικούς πόρους και παρέχει έναν βήμα προς βήμα οδηγό για το σχεδιασμό τους. Η κατάρτιση και το Εγχειρίδιο έχουν ως στόχο να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτές νέων στην περαιτέρω παροχή ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης σε άλλους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, ηγέτες νέων και εκπαιδευτές στις χώρες/περιοχές τους.

Η κατάρτιση καλύπτει:

- την έννοια των διαδικτυακών δωματίων απόδρασης και εξηγεί το ρόλο τους στο πλαίσιο της μη τυπικής μάθησης,
- παρουσιάζει 24 διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης που σχεδιάστηκαν από τους εταίρους του έργου CO-ART και τα συνδέει με τα μαθησιακά αποτελέσματα - γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ψηφιακή τεχνολογία και την επιχειρηματικότητα,
- πώς να σχεδιάσετε τα δικά σας δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιώντας ελεύθερα διαθέσιμα εργαλεία,
- πώς να ενσωματώσετε τα δωμάτια απόδρασης στη μαθησιακή διαδικασία.

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα δοκιμάστηκε πιλοτικά από τις 5 έως τις 8 Ιουλίου 2022 στη Ρίγα της Λετονίας με 24 συμμετέχοντες από τη Λετονία, την Πολωνία, τη Γαλλία, την Ισπανία, την Κύπρο και την Ελλάδα.



Μαθησιακοί στόχοι & βασικά μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθησιακοί στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι οι ακόλουθοι:

- να εξοικειωθούν οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας με τις νέες προσεγγίσεις που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση και ενσωμάτωση των νέων πόρων στα εργαστήρια και τις εκπαιδεύσεις,
- να δοθεί έμφαση στην εργασία σε νέα, δυναμικά διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα και στη χρήση εργαλείων ΤΠΕ πλούσιων σε πολυμέσα,
- να διερευνήσουν τους διαφορετικούς ρόλους των εργαζομένων σε θέματα νεολαίας και των εκπαιδευτών κατά την εφαρμογή της ΕΕ είναι η μη τυπική εκπαίδευση.

Τα βασικά μαθησιακά αποτελέσματα του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης είναι ότι ως αποτέλεσμα της κατάρτισης οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας (ηγέτες νέων, εκπαιδευτές) θα πρέπει να είναι σε θέση να

- Να εντοπίζουν και να αξιολογούν καινοτόμες μεθόδους και εργαλεία μη τυπικής μάθησης για τη διαδικτυακή εργασία των νέων,
- Να εφαρμόζουν το πλαίσιο δεξιοτήτων ENTRECOMP και DIGCOMP 2.1 στην εργασία με τους νέους, όντας σε θέση να εντοπίζουν τους κύριους τομείς ικανοτήτων που πρέπει να αντιμετωπιστούν στους νέους,
- Να αναστοχάζονται τις δικές τους γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητες που είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική διαδικτυακή εργασία με τους νέους,
- Εξηγήστε τι είναι τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης και ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά τους σε σχέση με τη μη τυπική εκπαίδευση,
- Να δοκιμάζουν, να αξιολογούν και να εφαρμόζουν τα διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής και τους πόρους για διαδικτυακή μάθηση που σχεδιάστηκαν στο πλαίσιο του έργου CO-ART στη δική τους πρακτική στην εργασία με νέους,
- Να σχεδιάζουν τα δικά τους διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης (συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης τακτικής, δομής, λειτουργικότητας) για να τα εφαρμόσουν στην εργασία με νέους,
- Εφαρμογή ποικίλων διαδικτυακών εργαλείων για την υλοποίηση πλούσιων σε μέσα και διαδραστικής διαδικτυακής μάθησης (συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού και της εφαρμογής δωματίων απόδρασης),
- Να αξιολογούν και να παρέχουν ανατροφοδότηση σε διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης και διαδικτυακές εκδηλώσεις μάθησης που έχουν σχεδιαστεί από συναδέλφους τους,
- Να σχεδιάζουν τις δικές τους μοναδικές μεθοδολογίες για αποτελεσματική διαδικτυακή μάθηση με τη χρήση διαδικτυακών δωματίων διαφυγής για νέους και να τις παρουσιάζουν σε άλλους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας,
- Να προσδιορίζουν τους διάφορους ρόλους των λειτουργών νεολαίας και των εκπαιδευτών στο πλαίσιο της διαδικτυακής μάθησης,
- Να ενεργούν ως επαγγελματίες με αυτοπεποίθηση στο διαδικτυακό περιβάλλον,
- Να μεταδίδουν τις νεοαποκτηθείσες γνώσεις σχετικά με την αποτελεσματική διευκόλυνση της διαδικτυακής μάθησης σε άλλους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας, ηγέτες νέων και εκπαιδευτές.

Η συνολική δομή του προγράμματος κατάρτισης

Το υποκεφάλαιο που ακολουθεί παρουσιάζει τη συνολική δομή του τρόπου με τον οποίο το πρόγραμμα κατάρτισης εφαρμόστηκε από την κοινοπραξία του έργου CO-ART με σκοπό την πιλοτική εφαρμογή και δοκιμή του και, στη συνέχεια, τη βελτίωσή του. Ωστόσο, ο σκοπός της ενότητας 3 είναι να δώσει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας μια σαφή κατανόηση για το πώς μπορούν οι ίδιοι να οργανώσουν μια παρόμοια κατάρτιση προκειμένου να διαδώσουν το διαδικτυακό εκπαιδευτικό ER ως μεθοδολογία στο δικό τους νομό, την περιοχή, τον τομέα και τα πεδία εργασίας. Αυτό σημαίνει ότι οι αναγνώστες του εγχειριδίου θα πρέπει να αξιολογήσουν οι ίδιοι ποια βήματα του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι τα πιο εφαρμόσιμα στη δική τους κατάσταση. Ενδεχομένως, αν δεν υλοποιείται ένα διεθνές εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το Μέρος I και το Μέρος IV μπορούν να παραλειφθούν.

Μέρος I.

Εισαγωγική εκδήλωση - υλοποιήθηκε σε κάθε χώρα εταίρο ως προετοιμασία για τη διακρατική εκδήλωση κατάρτισης στη Λετονία. Σκοπός της ήταν να παρουσιάσει το έργο CO-ART, να ενημερώσει σχετικά με την υλικοτεχνική υποδομή και τα απαραίτητα υλικά/εξοπλισμό (π.χ. ηλεκτρονικός υπολογιστής) που πρέπει να μεταφερθούν στον τόπο διεξαγωγής της κατάρτισης.

Μέρος II.

Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο & αυτοκατευθυνόμενη μάθηση στο διαδίκτυο μέσω της πύλης ηλεκτρονικής μάθησης - Οι 4ήμερες δραστηριότητες κατάρτισης περιλαμβάνουν εργασία τόσο σε διαδικτυακό όσο και σε μη διαδικτυακό περιβάλλον.

Η δια ζώσης κατάρτιση αποσκοπεί στην υποστήριξη των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας και των εκπαιδευτών ώστε να αναπτύξουν τους δικούς τους διαδικτυακούς ψηφιακούς πόρους μάθησης που βασίζονται σε προκλήσεις.

Στόχος της αυτοκατευθυνόμενης μάθησης στο διαδίκτυο είναι η ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την παροχή εργαστηρίων και τμημάτων κατάρτισης σε δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα και την επιτυχή διαχείριση των νέων, ψηφιακών σχέσεων μεταξύ εκπαιδευομένων και εκπαιδευτών.

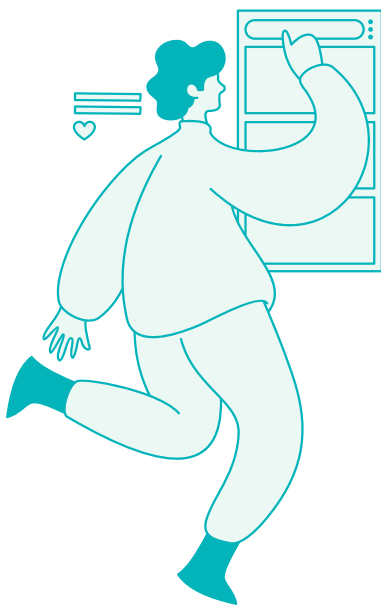
Μέρος III.

Αξιολόγηση της κατάρτισης: Κάθε συμμετέχων κατέθεσε ένα ερωτηματολόγιο εισόδου και εξόδου για να εντοπίσει βελτιώσεις στη μαθησιακή του διαδικασία και ταυτόχρονα να λάβει ανατροφοδότηση σχετικά με την υλοποίηση του εκπαιδευτικού γεγονότος. Οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν την ποιότητα του περιεχομένου, τον επαγγελματισμό των συντονιστών, τη δυναμική της ομάδας, την υλικοτεχνική υποδομή και άλλες πτυχές που προσδιορίστηκαν.

Μέρος IV.

Συνέχεια. Μετά την κατάρτιση, οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας από κάθε χώρα εταίρο ήταν υπεύθυνοι για την οργάνωση της δοκιμής των πόρων του έργου CO-ART με τουλάχιστον 10 άλλους εργαζόμενους σε θέματα νεολαίας σε τοπικό ή διεθνές επίπεδο. Σχεδιάστηκε ειδικό ερωτηματολόγιο και συλλέχθηκαν δεδομένα σχετικά με τις δοκιμές για περαιτέρω ανάλυση.

Η δομή της 4ήμερης εκπαίδευσης



Στο υποκεφάλαιο που ακολουθεί παρουσιάζεται η ημερήσια διάρθρωση του τρόπου με τον οποίο το πρόγραμμα κατάρτισης εφαρμόστηκε από την κοινοπραξία του έργου CO-ART με σκοπό την πιλοτική εφαρμογή και δοκιμή του και, στη συνέχεια, τη βελτίωσή του. Ωστόσο, ο σκοπός της ενότητας 3 είναι να δώσει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας μια σαφή εικόνα για το πώς μπορούν οι ίδιοι να οργανώσουν μια παρόμοια εκπαίδευση προκειμένου να διαδώσουν το διαδικτυακό εκπαιδευτικό ER ως μεθοδολογία στο δικό τους νομό, την περιοχή, τον τομέα και τους τομείς εργασίας. Αυτό σημαίνει ότι οι αναγνώστες του εγχειριδίου θα πρέπει να αξιολογήσουν οι ίδιοι ποια βήματα του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι τα πιο εφαρμόσιμα στη δική τους κατάσταση. Ενδεχομένως, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων, ένα μέρος των δραστηριοτήτων της Ημέρας 4 μπορεί να γίνει την Ημέρα 3, ολοκληρώνοντας έτσι νωρίτερα την Ημέρα 4.

Η δομή της 4ήμερης κατάρτισης βασίζεται στο περιεχόμενο του παρόντος εγχειριδίου. Ως εκ τούτου, για όλες τις συνεδρίες εργασίας μπορείτε να βρείτε υλικό και περιεχόμενο σε αυτές τις σελίδες.

Την 1η ημέρα, πραγματοποιείται τόσο η παρουσίαση των δωματίων απόδρασης CO-ART όσο και η δοκιμή των δωματίων απόδρασης CO-ART. Σας προτείνουμε να μην παραλείψετε αυτά τα βήματα, αλλά να χρησιμοποιήσετε τους πλούσιους πόρους του έργου ως έναν τρόπο για να εισαγάγετε τους εκπαιδευόμενούς σας στην έννοια των εκπαιδευτικών ψηφιακών δωματίων διαφυγής με συγκεκριμένα πρακτικά παραδείγματα. Ένας από τους λόγους για τους οποίους η Ημέρα 1 περιέχει δοκιμές ER, είναι έτσι ώστε όταν έρθει η Ημέρα 2 που περιέχει τη θεωρία της αυτονομίας ενός ER, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν ήδη βιώσει ένα ER παίζοντας οι ίδιοι και θα είναι πιο εύκολο να αντιληφθούν τη θεωρία και αργότερα να την εφαρμόσουν στην πράξη. Την Ημέρα 2 υπάρχει μια συνεδρία ανατροφοδότησης από τη δοκιμή του CO-ART ER – αυτό έχει ως στόχο να συζητηθεί με τους εκπαιδευόμενους ποιες ερωτήσεις μπορεί να έχουν ήδη από αυτή την εμπειρία και να διασφαλιστεί ότι αυτές θα απαντηθούν στις επόμενες συνεδρίες.

Ημέρα 1

Θέμα: Τι είναι ένα ψηφιακό δωμάτιο απόδρασης, πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί και πώς μοιάζει;

Μεθοδολογία:

Μετωπική παρουσίαση

Ομαδική εργασία

Καλώς ήρθατε στην εκπαίδευση CO-ART!

Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης και εισαγωγή των συμμετεχόντων.

Τι είναι ένα ψηφιακό διάλειμμα;

Διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης στη μη τυπική μάθηση & ενσωμάτωση των ER σε δραστηριότητες μη τυπικής μάθησης

Παρουσίαση των δωματίων απόδρασης CO-ART:

- Πλαίσια μάθησης: επιχειρηματικές και ψηφιακές ικανότητες
- Μαθησιακοί πόροι CO-ART – επισκόπηση των 24 ER
- Δοκιμή των δωματίων απόδρασης CO-ART Escape Rooms.



Ημέρα 2

Θέμα: Σχεδιάζοντας το δικό σας δωμάτιο απόδρασης – θεωρία

Μεθοδολογία:

Μετωπική παρουσίαση

Ομαδική εργασία

Καλώς ήρθατε στη 2η ημέρα!

Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της ημέρας.

Συνεδρία ανατροφοδότησης από τη δοκιμή CO-ART ER.

Επισκόπηση της ανατομίας ενός ER: ΓΙΑΤΙ, ΤΙ, ΠΩΣ

ΓΙΑΤΙ: οι μαθησιακοί στόχοι και τα μαθησιακά αποτελέσματα

ΤΙ: το περιεχόμενο και η ιστορία

ΠΩΣ: η τεχνική πλευρά της δημιουργίας του δωματίου απόδρασης

Πόροι για την ηλεκτρονική μάθηση (παρουσίαση των εργαλείων ΤΠΕ).

Συγκρότηση των ομάδων για την εργασία πάνω στα δικά τους δωμάτια απόδρασης.

Εργασία σε ομάδες: κατασκευή των δικών τους δωματίων απόδρασης – ιδεοληψία και καταιγισμός ιδεών για τα θέματα

Ημέρα 3

-

Θέμα: Σχεδιάζοντας το δικό σας δωμάτιο απόδρασης – πρακτική

Μεθοδολογία:

Μετωπική παρουσίαση

Ομαδική εργασία

Καλώς ήρθατε στην 3η ημέρα!

Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της ημέρας.

Εργασία σε ομάδες: ιδεολογία σχετικά με την ενσωμάτωση των ER στη μαθησιακή δραστηριότητα, ανάπτυξη μιας ιστορίας και ιδεών για τις προκλήσεις

Εργασία σε ομάδες: η τεχνική κατασκευή των δικών τους δωματίων απόδρασης

Εργασία σε ομάδες: οριστικοποίηση των δωματίων απόδρασης



Ημέρα 4

Θέμα: Σχεδιάζοντας το δικό σας δωμάτιο απόδρασης – πρακτική

Μεθοδολογία:

Μετωπική παρουσίαση

Ομαδική εργασία

Καλώς ήρθατε στην 4η ημέρα!

Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της ημέρας.

Παρουσίαση των δωματίων απόδρασης και ανατροφοδότηση σχετικά με τα δωμάτια απόδρασης.

Ανατροφοδότηση και συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων από την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση.

Αξιολόγηση της κατάρτισης.

Παρουσίαση των δωματίων απόδρασης και των μαθησιακών δραστηριοτήτων στις οποίες θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν. Ανατροφοδότηση σχετικά με τα δωμάτια απόδρασης από τους εκπαιδευτές.

Αξιολόγηση της εκπαίδευσης

Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων μάθησης, διδασκαλίας και κατάρτισης, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης, εκφράζοντας τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους σχετικά με την εμπειρία τους. Οι συμμετέχοντες έμειναν ικανοποιημένοι από τη γενική οργάνωση της κατάρτισης, ιδίως από τη συνεργατική ομαδική ατμόσφαιρα που δημιουργήθηκε μεταξύ τους, την ευκαιρία δικτύωσης με άλλους επαγγελματίες από όλη την Ευρώπη και τη διευκόλυνση της μαθησιακής διαδικασίας. Οι στόχοι που είχαν τεθεί πριν από την κατάρτιση επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό. Οι συμμετέχοντες κατανόησαν σε βάθος τον τρόπο ενσωμάτωσης των αιθουσών απόδρασης σε μια μαθησιακή διαδικασία, τον τρόπο σχεδιασμού των δικών τους αιθουσών απόδρασης με βάση τη μεθοδολογία του έργου και κατανόησαν την έννοια των διαδικτυακών αιθουσών απόδρασης και τον ρόλο τους στη μη τυπική μάθηση.

Συμπέρασμα:

Οι εκπαιδευτικοί σε όλο τον κόσμο έχουν παρακινηθεί να ενσωματώσουν αίθουσες διαφυγής σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ως αποτέλεσμα της παγκόσμιας αύξησης των δωματίων διαφυγής για αναψυχή, καθώς και στο πλαίσιο της πρόσφατης αύξησης της διαδικτυακής μάθησης λόγω της πανδημίας. Καθώς τα δωμάτια απόδρασης γίνονται όλο και πιο δημοφιλή τόσο στην τυπική όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση, υπάρχει ανάγκη για κατευθυντήριες γραμμές σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας και λειτουργίας των δωματίων απόδρασης σε εκπαιδευτικά πλαίσια. Το παρόν εγχειρίδιο δημιουργήθηκε ακριβώς για αυτόν τον σκοπό. Οι ειδικοί της εκπαίδευσης θα επωφεληθούν από τις προτάσεις του Εγχειριδίου για το σχεδιασμό και την εφαρμογή δωματίων απόδρασης, διότι αυτά τα νέα μαθησιακά περιβάλλοντα θα βοηθήσουν τους μαθητές να αποκτήσουν γνώσεις και ικανότητες πιο αποτελεσματικά. Σε αντίθεση με τα δωμάτια απόδρασης αναψυχής, οι παίκτες στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης πρέπει να εκπληρώνουν εκπαιδευτικούς στόχους προκειμένου να προχωρήσουν στο παιχνίδι. Το παρόν εγχειρίδιο έχει καθορίσει τον τρόπο ευθυγράμμισης των μηχανισμών του παιχνιδιού και των εκπαιδευτικών μαθησιακών στόχων και αποτελεσμάτων. Ελπίζουμε να αποκτήσετε νέες γνώσεις και όρεξη για παιχνίδι!



Παράρτημα - Μαθησιακά αποτελέσματα που αντιμετωπίζονται από το έργο CO-ART

ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ				
ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Επίπεδα	Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του πόρου, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:				
1) ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΕΥΚΑΙΡΙΩΝ 2) ΗΘΙΚΗ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΗ ΣΚΕΨΗ	Εισαγωγικά	- Εντοπισμός ευκαιριών στους σχετικούς δημιουργικούς τομείς, - Αναγνωρίζουν τις ανάγκες και τις προκλήσεις σε έναν συγκεκριμένο δημιουργικό τομέα. - Αναγνώριση ηθικών συμπεριφορών στον τομέα του πολιτισμού και της δημιουργίας. - Χρήση της βιώσιμης σκέψης σε δημιουργικές δραστηριότητες προς όφελος της κοινότητας και της κοινωνίας. - Διαφοροποιήστε τις αλλαγές και τον αντίκτυπο που μπορούν να επιτύχουν οι δημιουργικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες.	- Ικανός να δημιουργεί αξία μέσω δημιουργικών δραστηριοτήτων στην τοπική κοινότητα και το περιβάλλον. - Ικανότητα αντιμετώπισης προκλήσεων και αναγκών στην τοπική κοινότητα και το περιβάλλον μέσω δημιουργικών δράσεων. - Ικανός να διακρίνει διάφορους τομείς εντός του CCS όπου μπορεί να δημιουργηθεί αξία. - Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν τους ρόλους των διαφόρων ενδιαφερομένων στον δημιουργικό τομέα. - Είναι σε θέση να αναγνωρίζουν ειλικρινείς και υπεύθυνες συμπεριφορές και ηθικές αξίες και να περιγράφουν τη σημασία τους στο πλαίσιο του CCS. - Να είναι σε θέση να ορίζουν παραδείγματα ηθικών συμπεριφορών στο πλαίσιο πολιτιστικών, δημιουργικών και καλλιτεχνικών δράσεων. - Ικανός να εντοπίζει φιλικές προς το περιβάλλον συμπεριφορές εντός του CCS. - Να είναι σε θέση να επιλέγουν και να διακρίνουν τον αντίκτυπο στην κοινότητα και τη γενικότερη κοινωνία που δημιουργείται μέσω καλλιτεχνικών και δημιουργικών δράσεων.	- Ενημέρωση για το ΚΣΣ στο τοπικό πλαίσιο, συμπεριλαμβανομένης της επίγνωσης των προκλήσεων, των αναγκών και των ευκαιριών. - Ενημέρωση και ενδιαφέρον για τις αρχές της ηθικής συμπεριφοράς και της βιώσιμης σκέψης στο πλαίσιο του CCS. - Επέκταση της νοοτροπίας όσον αφορά το περιβάλλον όπου οι δημιουργικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες μπορούν να δημιουργήσουν αντίκτυπο.
	Ενδιάμεσο	Εξηγήστε, πώς διαφορετικές ευκαιρίες μπορούν να συμβάλουν σε δημιουργικές και καλλιτεχνικές δράσεις.	Ικανός να εντοπίζει εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων και αντιμετώπισης προκλήσεων που σχετίζονται με	Προληπτική στάση για την αναζήτηση ευκαιριών στον τομέα ενδιαφέροντος.

	Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	- Αναγνωρίζουν εναλλακτικούς τρόπους επίλυσης προβλημάτων και αντιμετώπισης προκλήσεων στους δημιουργικούς και καλλιτεχνικούς τομείς εργασίας. - Εξηγήστε, ποιες είναι οι διάφορες ομάδες-στόχοι μιας συγκεκριμένης δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης και ποιες είναι οι ανάγκες της ομάδας-στόχου. - Κατανόηση των αρχών ηθικής σκέψης στη λήψη αποφάσεων στο πλαίσιο του CCS. - Να κατανοήσουν τις αρχές της ηθικής σκέψης της κατανάλωσης και της παραγωγής στο πλαίσιο του ΚΚΣ, καθώς και συγκεκριμένες καλλιτεχνικές δράσεις. - Να διακρίνουν τις βιώσιμες και μη βιώσιμες πρακτικές και τον αντίκτυπό τους στο πλαίσιο του πολιτισμού, της τέχνης και των δημιουργικών δράσεων. - Κατανόηση των λογιστικών αρχών για τους πόρους που σχετίζονται με τις δημιουργικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες.	δημιουργικές και καλλιτεχνικές δραστηριότητες. - Ικανός να καθορίσει μια ευρύτερη ομάδα στόχου/χρήστη για μια συγκεκριμένη δημιουργική/καλλιτεχνική δράση και να καθορίσει τις ανάγκες ανάλογα. - Ικανός να διακρίνει τα διάφορα πλαίσια στο πλαίσιο του CCS όπου μπορεί κανείς να δημιουργήσει αξία. - Ικανός να εντοπίζει προσωπικές, κοινωνικές και επαγγελματικές ευκαιρίες στο πλαίσιο του CCS. - Ικανός να εφαρμόζει ηθική σκέψη στις διαδικασίες παραγωγής δημιουργικών/καλλιτεχνικών δράσεων. - Να είναι σε θέση να παράγει μια δήλωση προβλήματος που αφορά μη βιώσιμες πρακτικές στο πλαίσιο του CCS.	- Ανοιχτό και περίεργο μυαλό για την εφαρμογή νέων και εναλλακτικών λύσεων στον τομέα ενδιαφέροντος. - Επίδειξη ενδιαφέροντος για τη δημιουργία νέων επιχειρήσεων ή τη βελτίωση των υφιστάμενων στον τομέα ενδιαφέροντος. - Ευλικρίνεια και ακεραιότητα ως προς τη λήψη αποφάσεων. - Νοοτροπία προσανατολισμένη προς την αλλαγή και τη μελλοντική ανάπτυξη στο πλαίσιο του CCS.
	Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη	- Εξηγήστε τις προσεγγίσεις για τον εντοπισμό επιχειρηματικών ευκαιριών μιας δημιουργικής δραστηριότητας. - Εκτιμήστε τον κατάλληλο χρόνο για την αξιοποίηση των ευκαιριών των δημιουργικών και καλλιτεχνικών πεδίων. - Εντοπισμός των προκλήσεων μεταξύ αντιτιθέμενων αναγκών και συμφερόντων. - Προσδιορισμός των ορίων των συστημάτων που σχετίζονται με τις δράσεις στο πλαίσιο του CCS - Να αποδεικνύουν πώς συγκεκριμένες δημιουργικές/καλλιτεχνικές δράσεις και επιχειρήσεις σχετίζονται με ευρύτερα θέματα.	- Ικανός να εφαρμόζει τις γνώσεις και την κατανόηση για τη διαχείριση δημιουργικών/καλλιτεχνικών δράσεων, πρωτοβουλιών και επιχειρήσεων. - Ικανός να τροποποιεί τις υπάρχουσες συνήθειες πρακτικές ώστε να δημιουργεί αξία με διαφορετικούς τρόπους προς όφελος της δημιουργικής/καλλιτεχνικής πρωτοβουλίας, του έργου ή της επιχείρησης. - Ικανός να αναπτύσσει ανάλυση αναγκών σύμφωνα με τους σχετικούς ενδιαφερόμενους φορείς CCS. - Ικανότητα ανάλυσης υφιστάμενων πρωτοβουλιών, έργων ή επιχειρήσεων στο πλαίσιο του CCS και εντοπισμού ευκαιριών για την περαιτέρω ανάπτυξή τους.	- Επιχειρηματική, αναλυτική και προσανατολισμένη στο μέλλον νοοτροπία με έμφαση στους δημιουργικούς και καλλιτεχνικούς τομείς. - Ανάληψη πρωτοβουλιών και ανάληψη ευθύνης για την προώθηση ηθικών συμπεριφορών και βιώσιμης σκέψης στο πλαίσιο δημιουργικών/καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων, έργων ή επιχειρήσεων. - Συνειδητοποίηση των διαφόρων ευκαιριών, πλαισίων και εναλλακτικών λύσεων στο πλαίσιο του ΚΚΣ.

		• Να κατανοήσουν πώς οι δημιουργικές/καλλιτεχνικές δράσεις πρέπει να υποστηρίζουν ευρύτερες ηθικές αξίες της ισότητας, της δικαιοσύνης, της κοινωνικής δικαιοσύνης κ.λπ. • Ενημέρωση για τις επιπτώσεις των δημιουργικών/καλλιτεχνικών δράσεων εντός των υφιστάμενων περιορισμών. • Ανάλυση και συζήτηση των μεθόδων λειτουργικής και στρατηγικής λογοδοσίας στο πλαίσιο του CCS.	• Ικανός να διευκολύνει ηθικές συμπεριφορές σε σχετικούς τομείς ενδιαφέροντος και επιρροής. • Να είναι σε θέση να αναλύουν τον αντίκτυπο που έχει μια δημιουργική/καλλιτεχνική δράση στο περιβάλλον και το αντίστροφο. • Να είναι σε θέση να διατυπώσει το σκοπό της εκτίμησης, παρακολούθησης και αξιολόγησης των επιπτώσεων στο πλαίσιο ενός δημιουργικού/καλλιτεχνικού έργου, μιας πρωτοβουλίας ή μιας επιχείρησης. • Να είναι σε θέση να διακρίνει τι είναι εισροή, εκροή, αποτελέσματα και αντίκτυπος μιας συγκεκριμένης δημιουργικής καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο πλαίσιο του ΚΚΣ.	
Εμπειρογνώμονας Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	• Εκτίμηση της αξίας των ευκαιριών στο πλαίσιο του CCS. • Καθορισμός ευκαιριών και εντοπισμός συνεργειών για την επίτευξη υψηλότερων αποτελεσμάτων με δημιουργικά έργα. • Σχεδιάστε δημιουργικά έργα, πρωτοβουλίες ή επιχειρηματικές δραστηριότητες για την αντιμετώπιση των πιθανών μελλοντικών αναγκών. • Να διακρίνετε τάσεις, απειλές και σημάδια αλλαγής που μπορούν να ωφελήσουν τη δημιουργία μιας καλλιτεχνικής επιχειρηματικής δραστηριότητας. • Αξιολόγηση των σχετικών τάσεων CCS για την επίτευξη νέων επιχειρηματικών ευκαιριών. • Προτεραιότητα στις ηθικές συμπεριφορές και διευκόλυνση της εφαρμογής τους στους δημιουργικούς και καλλιτεχνικούς τομείς. • Διαφοροποίηση των πλεονεκτημάτων και μειονεκτημάτων των περιβαλλοντικών επιπτώσεων σε δημιουργικές	• Εφαρμόστε τις κατάλληλες αποφάσεις για την παρακολούθηση σε διαφορετικό επίπεδο ανάλογα με τις ευκαιρίες. • Ικανός να διακρίνει ευκαιρίες και να τις αξιοποιεί γρήγορα προς όφελος ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης. • Ικανός να επιλέγει και να οργανώνει τις ευκαιρίες για μεγαλύτερο όφελος. • Ικανότητα δημιουργίας εργαλείων και μεθόδων για την αντιστοίχιση των αναγκών με τις λύσεις και την πρόβλεψη μελλοντικών αναγκών εντός και εκτός του CCS. • Ικανός να οργανώσει την ομάδα με τρόπο που να εντοπίζει τα σημάδια των αλλαγών και να οδηγεί σε νέες ευκαιρίες εντός και εκτός του CCS. • Ικανότητα δημιουργίας δράσεων κατά ανήθικων συμπεριφορών στο ΚΚΣ. • Ικανός να εφαρμόζει την εκτίμηση επιπτώσεων, την παρακολούθηση των επιπτώσεων και την αξιολόγηση των επιπτώσεων των σχετικών έργων, πρωτοβουλιών ή επιχειρήσεων.	• Θαρραλέα, με κίνητρα και περιέργεια • Ανταγωνιστική στάση, προσανατολισμένη στον αντίκτυπο και στην επίτευξη. • Νοοτροπία προσανατολισμένη στο μέλλον, την ανάπτυξη και την ανάπτυξη. • Ενημέρωση για τις αλλαγές, τις τάσεις και τις απειλές στον τομέα και άμεση αντίδραση σε αυτές. • Υπεύθυνη στάση έναντι των ενδιαφερομένων μερών.	

		πρωτοβουλίες, έργα και επιχειρηματικές δραστηριότητες. • Παρακολούθηση και αξιολόγηση του αντίκτυπου μιας δημιουργικής πρωτοβουλίας, έργου ή επιχειρηματικής δραστηριότητας.	• Ικανότητα σχεδιασμού τρόπων και λύσεων για να είναι υπεύθυνος έναντι όλων των ενδιαφερόμενων μερών.	
3) ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΗ ΠÓΡΩΝ 4) ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΙΔΕΙΑ	Εισαγωγικά Ο μαθητής βασίζεται στην υποστήριξη άλλων.	• Να κατανοήσουν την αξία της ανταλλαγής πόρων στον δημιουργικό τομέα. • Περιγράψτε τρόπους με τους οποίους οι πόροι μπορούν να διαρκέσουν περισσότερο στο πλαίσιο μιας δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης. • Προσδιορίστε τρόπους αποτελεσματικής χρήσης του χρόνου. • Να αναγνωρίζουν καταστάσεις κατά την ανάπτυξη μιας δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης που απαιτούν υποστήριξη. • Εκτιμήστε τη χρήση των χρημάτων στο πλαίσιο μιας δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης. • Εξηγήστε το ρόλο της φορολογίας στην παροχή αγαθών και υπηρεσιών στο πλαίσιο του ΚΚΣ.	• Ικανός να αναγνωρίζει τους περιορισμούς των πόρων για την ανάπτυξη δημιουργικών/καλλιτεχνικών δράσεων. • Να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν την υπεύθυνη χρήση των πόρων για την ανάπτυξη μιας δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης. • Ικανός να αναγνωρίζει τον χρόνο ως σπάνιο πόρο για την ανάπτυξη μιας δημιουργικής/καλλιτεχνικής δράσης. • Ικανός να εντοπίζει πηγές βοήθειας ανάλογα με τις ανάγκες που απαιτεί η δημιουργική δραστηριότητα. • Ικανός να εξηγεί βασικές οικονομικές έννοιες. • Ικανός να περιγράψει έναν απλό προϋπολογισμό με υπεύθυνο τρόπο για μια μικρής κλίμακας δημιουργική δραστηριότητα. • Ικανός να διακρίνει τους κύριους τύπους εισοδήματος στο πλαίσιο του ΚΚΣ. • Να είναι σε θέση να περιγράψει τον σκοπό της φορολογίας.	• Εκτίμηση των πόρων και των αγαθών. • Ευθύνη για τη χρήση των πόρων. • Να είστε ανοιχτοί στο να δέχεστε βοήθεια και υποστήριξη, όταν χρειάζεται. • Επίγνωση βασικών χρηματοοικονομικών και οικονομικών εννοιών. • Επίγνωση των βασικών χρηματοοικονομικών και οικονομικών αρχών.
	Ενδιάμεσο Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	• Κατανόηση των αρχών της κυκλικής οικονομίας και της αποδοτικότητας των πόρων στο πλαίσιο του ΚΚΣ. • Περιγράψτε τις έννοιες του καταμερισμού εργασίας για την ανάπτυξη δημιουργικών/καλλιτεχνικών πρωτοβουλιών ή σχεδίων.	• Ικανός να επιλέγει και να διαχειρίζεται τους απαραίτητους πόρους σύμφωνα με τις ιδέες. • Ικανός να χρησιμοποιεί υπεύθυνα και αποτελεσματικά τους πόρους για την ανάπτυξη δημιουργικών/καλλιτεχνικών πρωτοβουλιών και έργων. • Εφαρμόστε αποτελεσματικές μεθόδους διαχείρισης του χρόνου για την ανάπτυξη	• Συνειδητή και υπεύθυνη χρήση των πόρων. • Θάρρος να ζητάτε υποστήριξη και βοήθεια όταν είναι απαραίτητο. • Ενημέρωση για τις διάφορες ευκαιρίες χρηματοδότησης. • Ευθύνη έναντι της φορολογίας και λογοδοσία.

		• Διαβάστε καταστάσεις αποτελεσμάτων και ισολογισμούς. • Αξιολογήστε τις ανάγκες ταμειακών ροών ενός έργου/μιας πρωτοβουλίας/μιας δραστηριότητας. • Προσδιορίζουν και εξηγούν τις διάφορες μορφές και δομές των δημιουργικών/καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων. • Προσδιορίστε τις φορολογικές απαιτήσεις για μια δημιουργική/καλλιτεχνική πρωτοβουλία ή έργο.	• δημιουργικών/καλλιτεχνικών πρωτοβουλιών και έργων. • Ικανός να εντοπίζει και να καταγράφει τους σχετικούς ενδιαφερόμενους φορείς για την υποστήριξη της ανάπτυξης δημιουργικών/καλλιτεχνικών ιδεών, πρωτοβουλιών και έργων. • Ικανός να περιγράψει τον προϋπολογισμό ενός δημιουργικού έργου/πρωτοβουλίας. • Ικανός να εντοπίζει πηγές χρηματοδότησης (δημόσιες και ιδιωτικές) για την ανάπτυξη/διατήρηση μιας δημιουργικής πρωτοβουλίας ή έργου. • Ικανότητα εκτίμησης των κύριων λογιστικών και φορολογικών υποχρεώσεων για την εκπλήρωση των φορολογικών απαιτήσεων για μια δημιουργική/καλλιτεχνική πρωτοβουλία ή έργο.	• Επίγνωση ειδικότερων χρηματοοικονομικών και οικονομικών εννοιών.
Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη	• Να κατανοήσουν πώς να αντιμετωπίζουν τους περιορισμένους πόρους για την ανάπτυξη δημιουργικού/καλλιτεχνικού έργου ή επιχειρηματικής δραστηριότητας. • Να κατανοήσουν το μη υλικό κόστος της χρήσης πόρων για την ανάπτυξη ενός δημιουργικού/καλλιτεχνικού έργου, μιας πρωτοβουλίας ή μιας επιχειρηματικής δραστηριότητας. • Υποστήριξη άλλων προς την κατεύθυνση αποτελεσματικών πρακτικών διαχείρισης του χρόνου στο πλαίσιο των δημιουργικών έργων. • Προσδιορισμός ψηφιακών λύσεων που θα βοηθήσουν στη διαχείριση των πόρων για την ανάπτυξη δημιουργικών έργων και πρωτοβουλιών. • Κατανόηση των εννοιών του οικονομικού προγραμματισμού και των προβλέψεων	• Ικανός να επιλέγει και να συνδυάζει αναλόγως τους αποκτηθέντες πόρους. • Εφαρμόστε αποτελεσματικές διαδικασίες διαχείρισης πόρων για την ανάπτυξη δημιουργικών έργων. • Διαχειριστείτε αποτελεσματικά τον χρόνο σας, ώστε να αντιμετωπίσετε την παραγωγικότητα του προσωπικού ή/και της ομάδας σας προς την κατεύθυνση δημιουργικών έργων. • Ικανός να βρει την κατάλληλη υποστήριξη για την πλήρη ανάπτυξη ενός δημιουργικού έργου. • Ικανός να διαμορφώνει οικονομικούς δείκτες (κέρδος, αύξηση πωλήσεων, κεφάλαιο κίνησης) ενός δημιουργικού έργου. • Εφαρμογή των καταλληλότερων πηγών χρηματοδότησης για την έναρξη/ανάπτυξη ενός δημιουργικού έργου.	• Επίγνωση των διαδικασιών που επηρεάζουν την παραγωγικότητα του ατόμου και της ομάδας. • Συνειδητοποίηση των πιθανών βελτιώσεων στην αποτελεσματική χρήση και διαχείριση των πόρων. • Προσανατολισμένος στην επίτευξη του μεγαλύτερου δυνατού πλεονεκτήματος από τις πιθανές ευκαιρίες. • Ενημέρωση για τις ευκαιρίες δημόσιας και ιδιωτικής χρηματοδότησης για την περαιτέρω ανάπτυξη δημιουργικών σχεδίων.	

		για τη μετατροπή των ιδεών σε βιώσιμες δράσεις. - Αξιολογήστε τα δημόσια και ιδιωτικά προγράμματα στήριξης επιχειρήσεων, τις προσκλήσεις, τους διαγωνισμούς για την ανάπτυξη δημιουργικών δράσεων. - Κατανοήστε πώς οι οικονομικές αποφάσεις επηρεάζουν τη φορολογία.	Εφαρμογή κατάλληλων οικονομικών αποφάσεων με βάση τα ισχύοντα φορολογικά καθεστώτα	
	Εμπειρογνώμονας Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	- Αξιολογήστε τους βασικούς πόρους που απαιτούνται για την υποστήριξη της καινοτομίας, της νέας επιχείρησης ή της επιχείρησης στο πλαίσιο του ΚΚΣ. - Προσδιορίστε τα οφέλη της αποδοτικής χρήσης των πόρων για έναν οργανισμό/ένα άτομο στο πλαίσιο του CCS. - Να κατανοήσουν τα οφέλη της κυκλικής οικονομίας για τον οργανισμό/το άτομο στο πλαίσιο του CCS - Κατασκευάστε αποτελεσματικές διαδικασίες διαχείρισης χρόνου για την ανάπτυξη και υλοποίηση ενός δημιουργικού έργου. - Ανάλυση της οικονομικής κατάστασης ενός δημιουργικού έργου/πρωτοβουλίας/επιχείρησης. - Αξιολογήστε τις δυνατότητες επένδυσης σε μια δημιουργική επιχείρηση. - Κατανόηση πιο σύνθετων φορολογικών καθεστώτων.	- Είναι σε θέση να σχεδιάζει επαρκείς πόρους για τα διάφορα βήματα ενός σχεδίου δράσης ενός δημιουργικού έργου/ επιχείρησης. - Ικανός να σχεδιάζει και να ενσωματώνει καινοτόμους τρόπους που θα μετρούν και θα μειώνουν τις αρνητικές επιπτώσεις ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης στο περιβάλλον, την κοινότητα και την κοινωνία. - Ικανός να αναπτύσσει αποτελεσματικές διαδικασίες διαχείρισης του χρόνου ανάλογα με τις ειδικές ανάγκες του δημιουργικού έργου/ επιχείρησης. - Ικανός να δημιουργήσει ένα δίκτυο ευέλικτων και ευέλικτων ενδιαφερομένων μερών για την υποστήριξη ενός δημιουργικού έργου/επιχειρηματικής ιδέας. - Εφαρμόστε αποτελεσματικές μεθόδους διαχείρισης εργασιών. - Εφαρμογή χρηματοοικονομικών δεικτών για την ανάλυση της χρηματοοικονομικής υγείας ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης και των ανταγωνιστών του. - Να είναι σε θέση να δημιουργήσουν ένα σχέδιο για τη χρηματοοικονομική και οικονομική βιωσιμότητα ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης. - Ικανός να αναπτύσσει στρατηγική για την άντληση κεφαλαίων από διάφορες πηγές για την εξασφάλιση των εσόδων ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης.	- Ορθολογική και δομημένη προσέγγιση όσον αφορά την κατανομή των πόρων και των καθηκόντων και τον οικονομικό προγραμματισμό. - Καινοτομία και νοοτροπία προσανατολισμένη στον αντίκτυπο. - Επικέντρωση στην αποτελεσματικότητα και την αξία - Ενημέρωση για τον υφιστάμενο ανταγωνισμό. - Ενδιαφέρεται για ανάπτυξη και περαιτέρω εξέλιξη. - Ενημέρωση για τα πιο σύνθετα φορολογικά συστήματα.

5) ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΑΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑΣ, ΤΗΣ ΑΣΑΦΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΙΝΔΥΝΟΥ 6) ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΆΛΛΟΥΣ	Εισαγωγικά Ο μαθητής βασίζεται στην υποστήριξη άλλων	- Ανάλυση προσαρμοσμένων προσεγγίσεων για να οδηγήσετε μια δημιουργική δραστηριότητα ή πρωτοβουλία σε επιτεύγματα. - Αναγνωρίστε την πρόσθετη αξία της ποικιλομορφίας στη διαδικασία παραγωγής και υλοποίησης ιδεών. - Αναγνωρίζουν πώς τα ατομικά συναισθήματα, οι συμπεριφορές και οι στάσεις επηρεάζουν τους άλλους και το αντίστροφο. - Κατανοήστε την αξία της ενεργητικής ακρόασης. - Να κατανοήσουν τις αρχές της ομαδικής εργασίας. - Αναγνωρίζουν πώς να συμβάλλουν σε απλά δημιουργικά έργα, πρωτοβουλίες, επιχειρηματικές δραστηριότητες. - Κατανοήστε την έννοια και τις μορφές των ενώσεων, των συνεργασιών, της ομότιμης υποστήριξης.	- Ικανός να περιγράφει τους πιθανούς κινδύνους που σχετίζονται με μια δημιουργική δραστηριότητα, πρωτοβουλία ή έργο. - Ικανός να παίρνει ρίσκα και αποφάσεις στο δημιουργικό έργο, αγκαλιάζοντας το φόβο του λάθους. - Εφαρμόστε συμπεριφορές που δείχνουν ενσυναίσθηση όταν εργάζεστε με άλλους. - Εφαρμόζει τις αρχές της ενεργητικής ακρόασης όταν ακούει άλλες ιδέες για την επίτευξη των προσωπικών/ομαδικών στόχων. - Ικανός να εργάζεται ατομικά και με άλλους, να αναλαμβάνει διαφορετικούς ρόλους και να αναλαμβάνει ευθύνες. - Ικανός να εμπλέξει άλλους ανθρώπους σε μια δημιουργική δραστηριότητα, πρωτοβουλία, έργο. - Ικανός να ξεκινήσει τη δικτύωση.	- Επίγνωση των υφιστάμενων κινδύνων. - Επίγνωση της συναισθηματικής νοημοσύνης και των επιπτώσεών της σε άτομα και ομάδες. - Ευαισθητοποίηση και σεβασμός της διαφορετικότητας. - Συνειδητοποίηση των πλεονεκτημάτων που μπορούν να προσθέσουν οι διαφορές σε ένα έργο, μια πρωτοβουλία, έναν οργανισμό κ.λπ. - Προθυμία για ομαδική εργασία, συνεργασία και δημιουργία νέων δικτύων.
	Ενδιάμεσο Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	- Κατανοήστε το ρόλο των πληροφοριών στη λήψη αποφάσεων και στη μείωση των κινδύνων. - Κατανοήστε τους πιθανούς κινδύνους και διαφοροποιήστε τους σχετικούς παράγοντες. - Προσδιορίστε τις ατομικές προτιμήσεις και ανάλογα με αυτές αναλύστε τα οφέλη της αυτοαπασχόλησης ή των εναλλακτικών επιλογών σταδιοδρομίας. - Κατανοήστε πώς η ποικιλομορφία συμβάλλει στις ιδέες και τις ευκαιρίες. - Κατανοήστε πώς η συναισθηματική νοημοσύνη και η υποστήριξη μπορούν να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση και επίλυση συγκρούσεων.	- Ικανός να εφαρμόζει κριτική σκέψη και να λαμβάνει τεκμηριωμένες αποφάσεις που μπορούν να μειώσουν τους κινδύνους σε μια δημιουργική δράση, ένα έργο ή μια απλή επιχειρηματική δραστηριότητα. - Ικανός να προάγει την ποικιλομορφία και να συνδυάζει διαφορετικές συνεισφορές για την επίτευξη μιας πολύτιμης δημιουργικής πρωτοβουλίας, έργου, επιχειρηματικής δραστηριότητας. - Ικανότητα παρουσίασης ιδεών, έργων και πρωτοβουλιών με αυτοπεποίθηση. - Συνεργασία με άλλα άτομα και ομάδες για δημιουργικά έργα και επιχειρηματικές δραστηριότητες. - Ικανός να δημιουργήσει νέες σχέσεις για να λάβει την απαραίτητη υποστήριξη,	- Συνειδητοποίηση της σημασίας των πληροφοριών και των πηγών πληροφόρησης για την πρόβλεψη και τη μείωση των κινδύνων. - Λήψη αποφάσεων για ατομικές επιλογές σταδιοδρομίας. - Κριτική και ορθολογική νοοτροπία. - Αυτοπεποίθηση για την παρουσίαση ιδεών και σχεδίων. - Εστίαση στην επίλυση προβλημάτων και συγκρούσεων. - Συνειδητοποίηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και αναγνώριση της σημασίας της συναισθηματικής υποστήριξης.

			συμπεριλαμβανομένης της συναισθηματικής υποστήριξης. Κατανόηση και εφαρμογή των αρχών της κοινής ιδιοκτησίας ιδεών, έργων και πρωτοβουλιών.	
	Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη	- Να αναγνωρίζουν πότε οι πληροφορίες είναι ελλιπείς και να προσδιορίζουν εναλλακτικούς τρόπους λήψης αποφάσεων. - Κατανοήστε την έννοια των προσιτών απωλειών στο πλαίσιο ενός δημιουργικού έργου. - Να αξιολογούν τους κινδύνους και τα αναμενόμενα οφέλη για τη λήψη αποφάσεων στο πλαίσιο ενός δημιουργικού έργου/επιχείρησης. - Αναγνωρίστε συμπεριφορές που εμποδίζουν τα προσωπικά ή ομαδικά συμφέροντα. - Περιγράψτε τεχνικές για τη διαχείριση των σχέσεων με τις ομάδες-στόχους. - Αναγνωρίζουν το συνδυασμό δεξιοτήτων, γνώσεων και στάσεων που απαιτούνται σε μια ομάδα. - Αναγνωρίστε ποιο είναι το σωστό προφίλ ανθρώπων για την υποστήριξη μιας δραστηριότητας δημιουργίας αξίας στο ΚΣΔ.	- Να λαμβάνετε τεκμηριωμένες αποφάσεις με βάση διαφορετικές απόψεις όταν το επίπεδο αβεβαιότητας είναι υψηλό στο πλαίσιο ενός δημιουργικού έργου/επιχειρηματικής δραστηριότητας. - Ικανός να αναπτύσσει σχέδιο αξιολόγησης και διαχείρισης κινδύνων για να καθοδηγεί τις επιλογές του ατόμου ή της ομάδας και να συγκρίνει δημιουργικά έργα/επιχειρήσεις. - Ικανός να κάνει συμβιβασμούς στο πλαίσιο της ομάδας ή όταν εργάζεται ατομικά. - Εφαρμόστε μεθόδους ενεργητικής ακρόασης και κατάλληλες στρατηγικές για να ανακαλύψετε και να αντιμετωπίσετε τις ανάγκες συγκεκριμένων ομάδων-στόχων. - Ικανός να χρησιμοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες για να συνεργαστεί με άλλες κοινότητες για να δημιουργήσει αξία. - Εφαρμόστε τεχνικές και εργαλεία για την υποστήριξη και τη διευκόλυνση της ομαδικής εργασίας και τη διασφάλιση της καλύτερης απόδοσης των ατόμων. - Ικανότητα προληπτικής δικτύωσης για την εξεύρεση κατάλληλων ατόμων που θα	- Συνειδητοποίηση εναλλακτικών τρόπων λήψης αποφάσεων. - Επίγνωση των εργαλείων και των εννοιών για την αξιολόγηση και τη διαχείριση των κινδύνων. - Υποστηρίζει την ποικιλομορφία σε μια ομάδα/επιχείρηση. - Αντιμετώπιση των αναγκών των τελικών χρηστών. - Υποστηρικτική προς τις ανάγκες της ομάδας και τη δραστηριότητα δημιουργίας αξίας. - Προληπτική στάση όσον αφορά τη δικτύωση και τη συμμετοχή των κατάλληλων ατόμων.

			υποστηρίζουν ένα δημιουργικό έργο ή μια επιχειρηματική δραστηριότητα.	
	Εμπειρογνώμονας Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	- Ανάλυση των στοιχείων των καταστάσεων που είναι αβέβαιες και διφορούμενες στο πλαίσιο του ΚΣΚ. - Αξιολογήστε και εκτιμήστε τους υφιστάμενους και πιθανούς κινδύνους που σχετίζονται με το έργο, την ιδέα, την επιχείρηση. - Αξιολογήστε τις συγκρούσεις για να τις διαχειριστείτε αποτελεσματικά. - Κατανόηση των αναγκών των ομάδων-στόχων με την ανάλυση ευρέος φάσματος πηγών πληροφοριών. - Κατανοήστε τις ανάγκες της ομάδας και τις δυνατότητές της, ακόμη και όταν εργάζεστε εξ αποστάσεως. - Κατανοήστε τις μεθόδους για το πώς να εμπλέξετε με επιτυχία άτομα και ομάδες σε μια ομάδα και ένα ευρύτερο δίκτυο.	- Εφαρμόστε στρατηγικές για τη συλλογή και παρακολούθηση δεδομένων και τη λήψη αποφάσεων βάσει στοιχείων. - Ικανός να αξιολογεί τους κινδύνους στους οποίους εκτίθεται ένα δημιουργικό έργο/επιχείρηση λόγω διαφόρων αλλαγών. - Ικανός να αναπτύσσει στρατηγικές για τη μείωση του κινδύνου να καταστεί ένα δημιουργικό έργο/επιχείρηση παρωχημένο. - Ικανός να βρίσκει ιδέες και να δημιουργεί αξία και εκτός του πλαισίου ενός οργανισμού, έργου ή επιχείρησης. - Εφαρμόστε αποτελεσματικές στρατηγικές διαχείρισης συγκρούσεων. - Ικανός να συνεργάζεται με μια ομάδα εξ αποστάσεως για την ανάπτυξη και την υλοποίηση δημιουργικού έργου/επιχείρησης. - Ικανότητα σχεδιασμού φυσικών και εικονικών χώρων για τη διευκόλυνση και την ενθάρρυνση της ομαδικής εργασίας. - Ικανός να σχεδιάζει μεθόδους και κίνητρα για να επιτρέπει την ποιοτική ομαδική εργασία. - Ανάπτυξη αποτελεσματικών διαδικασιών που θα εμπλέκουν μακροπρόθεσμα διάφορους ενδιαφερόμενους.	- Δομημένη προσέγγιση για μακροπρόθεσμες επενδύσεις, λήψη αποφάσεων. - Προσανατολισμός σε μακροπρόθεσμες στρατηγικές, δράσεις και συμμετοχή ατόμων και δικτύων. - Μεγάλη επίγνωση των κινδύνων που επηρεάζουν τις δράσεις και τους τομείς. - Προσανατολισμένος στην αποτελεσματική επίλυση συγκρούσεων. - Νοοτροπία προσανατολισμένη στη δράση.
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ				
ΒΑΣΙΚΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ	Επίπεδο	Γνώση	Δεξιότητες	Στάσεις
Με την επιτυχή ολοκλήρωση αυτού του πόρου, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να:				
1) ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕΣΩ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ	Εισαγωγικά	- Αναγνωρίζουν απλά ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες. - Να κατανοούν απλούς κανόνες συμπεριφοράς κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	- Ικανός να συνεργάζεται με άλλους χρησιμοποιώντας απλά ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες. - Ικανός να χρησιμοποιεί ψηφιακές τεχνολογίες και να αλληλεπιδρά σε ψηφιακά	- Στάση προσανατολισμένη προς τη συνεργασία, μεταξύ άλλων στα ψηφιακά περιβάλλοντα. - Συνειδητοποίηση ότι υπάρχουν ειδικοί κανόνες και τεχνογνωσία και στα ψηφιακά περιβάλλοντα.
2) ΝΕΤΙQUETTE	Ο μαθητής βασίζεται στην			

	υποστήριξη άλλων	• Προσδιορίστε απλούς τρόπους και στρατηγικές επικοινωνίας ανάλογα με την ομάδα-στόχο. • Αναγνώριση των πτυχών της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στα ψηφιακά περιβάλλοντα.	περιβάλλοντα εφαρμόζοντας απλούς κανόνες συμπεριφοράς και τεχνογνωσία. • Ικανός να επιλέγει απλούς τρόπους και στρατηγικές επικοινωνίας που απευθύνονται σε συγκεκριμένες ομάδες-στόχους. • Ικανότητα διάκρισης απλών πτυχών πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Συνειδητοποίηση ότι διαφορετικές ομάδες-στόχοι απαιτούν διαφορετικούς τρόπους και στρατηγικές επικοινωνίας. • Επίγνωση των πτυχών της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Απαιτείται κάποια καθοδήγηση.
	Ενδιάμεσο Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	• Αναγνωρίστε καλά καθορισμένα και συνήθη ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για συνεργατικές διαδικασίες. • Να περιγράφουν τους κανόνες συμπεριφοράς και την τεχνογνωσία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Κατανόηση των στρατηγικών επικοινωνίας ανάλογα με τα ακροατήρια. • Κατανόηση των πτυχών της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Ικανός να συνεργάζεται με άλλους μέσω καλά καθορισμένων και συνηθισμένων ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για συνεργατικές διαδικασίες. • Ικανότητα επίλυσης απλών και σαφώς καθορισμένων προβλημάτων μέσω ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών. • Ικανός να συζητήσει στρατηγικές επικοινωνίας προσαρμοσμένες σε συγκεκριμένα ακροατήρια. • Να είναι σε θέση να συζητούν τις πτυχές της πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Επίγνωση των απλών προβλημάτων και των ψηφιακών εργαλείων και συμπεριφορών στο διαδίκτυο για την επίλυσή τους. • Επίγνωση των προσωπικών αναγκών και του τρόπου με τον οποίο αυτές μπορούν να καλυφθούν μέσω ψηφιακών εργαλείων και περιβαλλόντων. • Προσανατολισμένος στην ανεξάρτητη επίλυση σαφώς καθορισμένων και μη ρουτινιακών προβλημάτων.
	Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει ευθύνη και πρωτοβουλία	• Κατανόηση των πιο προηγμένων ψηφιακών εργαλείων και της τεχνολογίας για τη διασφάλιση της συνεργασίας. • Αναλύστε πιο σύνθετα πλαίσια συνεργασιών όπου μπορούν να εφαρμοστούν ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογία. • Κατανόηση των αρχών του συν-περιορισμού και της συν-δημιουργίας δεδομένων, πόρων και γνώσης.	• Ικανός να προτείνει ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες για τη διευκόλυνση της συνεργασίας και την καθοδήγηση των άλλων. • Ικανότητα επιλογής και εφαρμογής των καταλληλότερων ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών ανάλογα με τις ατομικές και ομαδικές ανάγκες. • Προσαρμογή και εφαρμογή των πλέον κατάλληλων κανόνων συμπεριφοράς και τεχνογνωσίας κατά τη χρήση τεχνολογιών και την αλληλεπίδραση σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Επίγνωση των ατομικών και ομαδικών αναγκών σε σύνθετα πλαίσια. • Επίγνωση των κατάλληλων προτύπων συμπεριφοράς και τεχνογνωσίας στο διαδικτυακό περιβάλλον και τρόποι προσαρμογής τους αναλόγως. • Συνειδητοποίηση των διαφορετικών ακροατηρίων και των κατάλληλων στρατηγικών επικοινωνίας • Επίγνωση των προηγμένων πτυχών πολιτιστικής και γενεαλογικής

			• Προσαρμογή και εφαρμογή των καταλληλότερων στρατηγικών επικοινωνίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Εφαρμόστε διάφορες πτυχές πολιτισμικής και γενεαλογικής ποικιλομορφίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	ποικιλομορφίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
	Εμπειρογνώμονας Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	• Γνώση των ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη συνεργασία στον τομέα του CCS/της καλλιτεχνικής επιχειρηματικότητας. • Γνώσεις σχετικά με τη συν-δημιουργία και τη συν-δημιουργία δεδομένων, πόρων και γνώσεων μέσω ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογίας για την υποστήριξη μιας καλλιτεχνικής επιχείρησης ή άλλης δραστηριότητας CCS. • Γνώση του συγκεκριμένου τομέα στον οποίο μπορούν να γίνουν βελτιώσεις. • Προχωρημένες γνώσεις σχετικά με την ψηφιακή εθιμοτυπία και τις κατάλληλες συμπεριφορές.	• Εντοπισμός και αξιολόγηση σύνθετων προβλημάτων με τη χρήση συνεργατικών διαδικασιών και τη συνδιαμόρφωση και συνδημιουργία δεδομένων. • Ικανότητα ενσωμάτωσης προσωπικών εμπειριών και γνώσεων σε συνεργασία μέσω ψηφιακών εργαλείων για επαγγελματικούς λόγους. • Ικανός να ενσωματώσει την προσωπική του εμπειρία και γνώση για να καθοδηγήσει άλλους να συνεργαστούν μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών. • Προτείνετε νέες ιδέες και λύσεις για την επίλυση σύνθετων προβλημάτων μέσω ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών. • Εφαρμόστε λύσεις σχετικά με την ψηφιακή εθιμοτυπία και το σεβασμό διαφορετικών ακροατηρίων. • Να είστε σε θέση να επιλύετε προβλήματα που προκύπτουν κατά τη διαδικτυακή σας επικοινωνία (π.χ. αρνητικά/ανάρμοστα σχόλια για τη δημιουργική σας εργασία). • Ανάπτυξη κανόνων και κατευθυντήριων γραμμών για την κατάλληλη συμπεριφορά κατά την αλληλεπίδραση στο διαδίκτυο.	• Συνειδητοποίηση πιο σύνθετων ψηφιακών διαδικασιών συνεργασίας. • Επίγνωση πιο σύνθετων και προηγμένων προτύπων συμπεριφοράς και τεχνογνωσίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Συνειδητοποίηση των προσωπικών γνώσεων που μπορούν να ενσωματωθούν για την υποστήριξη άλλων σε συνεργασία μέσω ψηφιακών τεχνολογιών. • Επίγνωση των ειδικών ακροατηρίων και της κατάλληλης επικοινωνίας και συμπεριφοράς κατά την αλληλεπίδραση στο διαδίκτυο.
3) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ	Εισαγωγικά Ο μαθητής βασίζεται στην	• Προσδιορισμός τρόπων δημιουργικής έκφρασης με τη χρήση απλών ψηφιακών μέσων. • Βασικές γνώσεις σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης ψηφιακού περιεχομένου.	• Ικανός να ακολουθεί οδηγίες για να εντοπίζει τρόπους δημιουργίας/επεξεργασίας απλού περιεχομένου σε απλές μορφές που θα προωθούσαν το ατομικό δημιουργικό έργο στο διαδίκτυο.	• Τρόποι ευαισθητοποίησης για τη δημιουργία απλού ψηφιακού περιεχομένου. • Επίγνωση των υφιστάμενων εργαλείων και της τεχνολογίας για τη δημιουργία/επεξεργασία απλού

4) ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΔΕΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ	υποστήριξη άλλων	Αναγνωρίζουν απλούς κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών που ισχύουν για τη χρήση δημιουργικού περιεχομένου στο διαδίκτυο.	- Ακολουθώντας πρότυπα και σεμινάρια που μπορούν να επιλέξουν τρόπους δημιουργικής έκφρασης με ψηφιακά μέσα. - Να είναι σε θέση να εντοπίζουν απλούς κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών χρήσης για την προστασία της δημιουργικής εργασίας στο διαδίκτυο.	δημιουργικού περιεχομένου μέσω ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογίας. Συνειδητοποίηση ότι τα πνευματικά δικαιώματα και οι άδειες χρήσης ισχύουν και για το διαδικτυακό περιεχόμενο.
	Ενδιάμεσο Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	- Προσδιορισμός διαφορετικών μορφών δημιουργίας/επεξεργασίας περιεχομένου και καλλιτεχνικής έκφρασης. - Περιγράψτε ποιοι είναι οι κανόνες για τα διαδικτυακά πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης.	- Ικανότητα δημιουργίας/επεξεργασίας πιο σύνθετου περιεχομένου χρησιμοποιώντας διαφορετικές μορφές και εργαλεία. - Ικανός να χρησιμοποιεί ανεξάρτητα διάφορα ψηφιακά εργαλεία και τεχνικές για να εκφράζεται δημιουργικά και να ανταποκρίνεται σε συγκεκριμένες προσωπικές ανάγκες. - Ικανός να συζητά τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης στο διαδίκτυο σύμφωνα με τις προσωπικές του ανάγκες.	- Επίγνωση ποικίλων ψηφιακών μέσων για τη δημιουργία/επεξεργασία περιεχομένου και την καλλιτεχνική έκφραση. - Επίγνωση των προσωπικών αναγκών και των μη συνηθισμένων προβλημάτων που μπορούν να αντιμετωπιστούν δημιουργικά μέσω ψηφιακών εργαλείων.
	Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη	- Κατανόηση των προηγμένων ψηφιακών μέσων για την ανάπτυξη δημιουργικού περιεχομένου. - Κατανοήστε και περιγράψτε τα ψηφιακά εργαλεία και τις τεχνικές που απαιτούνται για την πραγματοποίηση αλλαγών στο δημιουργικό περιεχόμενο στο διαδίκτυο. - Κατανόηση των αναγκών ενός μεμονωμένου έργου τέχνης και ανάλυση των καταλληλότερων κανόνων πνευματικών δικαιωμάτων/ αδειοδότησης για την προστασία του στο διαδίκτυο.	- Ικανός να χρησιμοποιεί τα καταλληλότερα ψηφιακά μέσα για την ανάπτυξη βιογραφικού σημειώματος/ χαρτοφυλακίου με δημιουργικό τρόπο. - Ανάλυση ποικίλων κανόνων που αφορούν τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης δεδομένων, ψηφιακών πληροφοριών και περιεχομένου και διαβούλευση με άλλους. - Εφαρμόστε τους πλέον κατάλληλους κανόνες πνευματικών δικαιωμάτων και αδειών χρήσης στο διαδίκτυο για την προστασία της προσωπικής δημιουργικής εργασίας στο διαδίκτυο.	- Επίγνωση των ψηφιακών εργαλείων και τεχνικών σε προχωρημένο επίπεδο. - Επίγνωση των κατάλληλων εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αλλαγή και τη βελτίωση του δημιουργικού περιεχομένου.
	Εμπειρογνώμονας	Προσδιορισμός παραγόντων που σχετίζονται με τη δημιουργία/έκδοση περιεχομένου σε διάφορες μορφές και την αυτοέκφραση με ψηφιακά μέσα.	Εφαρμόστε τη γνώση και την εμπειρία διαφόρων ψηφιακών εργαλείων και τεχνικών για να καθοδηγήσετε άλλους στην ανάπτυξη ψηφιακού περιεχομένου προς όφελος ενός	Ενημέρωση για εξειδικευμένα και κατάλληλα εργαλεία και τεχνολογίες για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου και την προστασία του.

	Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	Κατανόηση εξειδικευμένων λύσεων για την εφαρμογή των πνευματικών δικαιωμάτων και των αδειών χρήσης για την προστασία του δημιουργικού περιεχομένου στο ψηφιακό περιβάλλον.	δημιουργικού έργου/ μιας καλλιτεχνικής επιχείρησης. - Να είναι σε θέση να αναπτύξουν ένα διαδραστικό βιογραφικό σημείωμα/ χαρτοφυλάκιο χρησιμοποιώντας κατάλληλο λογισμικό και προγράμματα online και offline. - Ικανός να προτείνει νέα εργαλεία και μεθόδους για τη διευκόλυνση της δημιουργικής δημιουργίας περιεχομένου στο διαδίκτυο και την προστασία του. - Να είναι σε θέση να εφαρμόζουν τα πνευματικά δικαιώματα και τις άδειες χρήσης για την προβολή και την αγορά δημιουργικών έργων στο διαδίκτυο. - Ικανός να προτείνει νέες λύσεις για τη διευκόλυνση της προστασίας του δημιουργικού έργου στο διαδίκτυο.	- Ενημέρωση για πιθανές βελτιώσεις στην προστασία του δημιουργικού περιεχομένου στο διαδίκτυο. - Ενημέρωση για πιθανές βελτιώσεις στον τομέα της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου. - Προσανατολίζεται σε νέες ιδέες και λύσεις για τη δημιουργία δημιουργικού περιεχομένου στο διαδίκτυο και τον τρόπο προστασίας του.
5) ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΙΔΙΩΤΙΚΗΣ ΖΩΗΣ 6) ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΤΗΣ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΥΗΜΕΡΙΑΣ	Εισαγωγικά Ο μαθητής βασίζεται στην υποστήριξη άλλων	- Προσδιορισμός απλών τρόπων χρήσης και κοινής χρήσης προσωπικών δεδομένων με ταυτόχρονη προστασία του εαυτού μου και των άλλων από ζημιές. - Προσδιορίστε απλές δηλώσεις πολιτικής απορρήτου για το πώς χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα σε ψηφιακές υπηρεσίες όπου μπορούν να λάβουν χώρα δημιουργικές δραστηριότητες. - Προσδιορισμός απλών ψηφιακών τεχνολογιών για κοινωνική ευημερία και ένταξη κατά την εργασία σε ένα δημιουργικό έργο στο διαδίκτυο.	- Να είναι σε θέση να επιλέγουν τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής κατά την ανταλλαγή πληροφοριών σχετικά με το δημιουργικό έργο σε ψηφιακά περιβάλλοντα. - Ανάλυση απλών τρόπων αποφυγής κινδύνων για την υγεία και απειλών για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για γενικούς σκοπούς. - Επιλέξτε απλούς τρόπους για να διασφαλίσετε την ατομική προστασία από πιθανούς κινδύνους σε ψηφιακά περιβάλλοντα κατά την εργασία σε ένα δημιουργικό έργο στο διαδίκτυο.	- Επίγνωση των βασικών κανόνων ασφαλείας κατά την εργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα και τεχνολογίες. - Ενημέρωση για τους βασικούς κανόνες προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής. - Ενημέρωση για τις δηλώσεις πολιτικής απορρήτου στις ψηφιακές υπηρεσίες. - Συνειδητοποίηση των επιπτώσεων των ψηφιακών τεχνολογιών στη σωματική και ψυχολογική ευεξία και υγεία. - Επίγνωση των υφιστάμενων κινδύνων και απειλών για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση τεχνολογιών και επιγγραμμικών περιβαλλόντων.

	Ενδιάμεσο Ο μαθητής οικοδομεί ανεξαρτησία	• Περιγράψτε και συζητήστε τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Αναγνωρίστε τις δηλώσεις πολιτικής απορρήτου σχετικά με τον τρόπο χρήσης των προσωπικών δεδομένων στις ψηφιακές υπηρεσίες. • Προσδιορισμός και συζήτηση των ψηφιακών τεχνολογιών για την κοινωνική ευημερία και ένταξη. • Κατανοήστε τρόπους αποφυγής κινδύνων για την υγεία σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Είναι σε θέση να εξηγήει και να συζητά τους τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής κατά την εργασία σε • Δυνατότητα εύρεσης δηλώσεων πολιτικής απορρήτου για τον τρόπο χρήσης των προσωπικών δεδομένων σε ιστότοπους όπου μπορεί να δημοσιευτεί και να προωθηθεί δημιουργικό περιεχόμενο. • Είναι σε θέση να εξηγήσει τους τρόπους με τους οποίους αποφεύγονται οι απειλές για την ψυχολογική και σωματική ευεξία όταν χρησιμοποιούνται διαδικτυακά περιβάλλοντα για την προώθηση της δημιουργικής εργασίας. • Να είναι σε θέση να διατηρήσει μια συζήτηση σχετικά με τα ψηφιακά εργαλεία και τις τεχνολογίες για την εξασφάλιση της ευημερίας και της ενσωμάτωσης κατά την προώθηση της δημιουργικής εργασίας στο διαδίκτυο.	• Ενημέρωση για τους τρόπους χρήσης και ανταλλαγής πληροφοριών με τρόπο που δεν βλάπτει τα προσωπικά δεδομένα και την ιδιωτική ζωή. • Σεβασμός προς τις δηλώσεις πολιτικής απορρήτου στις ψηφιακές υπηρεσίες. • Επίγνωση των τρόπων αποφυγής των απειλών για την ευημερία κατά την εργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
	Προχωρημένο Ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη	• Αξιολογήστε τους καταλληλότερους τρόπους προστασίας των δεδομένων σε ψηφιακά/ επιγραφμικά περιβάλλοντα. • Ανάλυση των υφιστάμενων νόμων και πολιτικών που αφορούν την προστασία των δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Κατανοήστε τις καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν με τη χρήση προσωπικών δεδομένων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	• Να είναι σε θέση να διακρίνουν και να επιλέγουν τους καταλληλότερους τρόπους προστασίας των προσωπικών δεδομένων κατά την κοινοποίηση ψηφιακού περιεχομένου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση της δημιουργικής εργασίας. • Είναι σε θέση να αξιολογήσει εάν τα προσωπικά δεδομένα σε λογαριασμούς μέσω κοινωνικής δικτύωσης που προορίζονται για την προώθηση ψηφιακού περιεχομένου χρησιμοποιούνται σύμφωνα με τις ευρωπαϊκές πολιτικές και τους νόμους περί προστασίας δεδομένων. • Ικανός να ξεπερνά πολύπλοκες καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν με τη χρήση προσωπικών δεδομένων κατά τη χρήση των	• Ενημέρωση για την προστασία των δεδομένων κατά την κοινή χρήση ψηφιακού περιεχομένου στο διαδίκτυο. • Ενημέρωση για τους ευρωπαϊκούς νόμους και τις πολιτικές που αφορούν την προστασία των δεδομένων. • Ενημερωμένοι για τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα προσωπικά δεδομένα σε διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα.

			μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως η αφαίρεση φωτογραφιών ή προσωπικών πληροφοριών σύμφωνα με τις ευρωπαϊκές πολιτικές προστασίας δεδομένων. • Ικανός να χρησιμοποιεί και να ενθαρρύνει άλλους να χρησιμοποιούν μια ποικιλία ψηφιακών τεχνολογιών για να διασφαλίσει την κοινωνική ευημερία και ένταξη. • Να είναι σε θέση να απαριθμούν τους καταλληλότερους τρόπους αποφυγής κινδύνων για την υγεία και απειλών για τη σωματική και ψυχολογική ευεξία κατά τη χρήση διαδικτυακών περιβαλλόντων για την προώθηση της δημιουργικής εργασίας.	
Εμπειρογνώμονας Ο εκπαιδευόμενος οδηγεί το μετασχηματισμό, την καινοτομία και την ανάπτυξη	• Αξιολόγηση των προσωπικών γνώσεων και εμπειριών που σχετίζονται με την προστασία των δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής κατά την εργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Προσδιορισμός των σημείων στα οποία μπορεί να σημειωθεί πρόοδος όσον αφορά την προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής κατά την προώθηση της δημιουργικής εργασίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Αξιολόγηση των προσωπικών γνώσεων και εμπειριών που σχετίζονται με την υγεία και την ευημερία σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Προσδιορίστε πού μπορεί να σημειωθεί πρόοδος ώστε να διασφαλιστεί η σωματική και ψυχολογική ευεξία σε ψηφιακά περιβάλλοντα κατά την εργασία με δημιουργικό περιεχόμενο.	• Ικανός να προστατεύει τον εαυτό του και άλλα άτομα που συμμετέχουν σε μια δημιουργική δραστηριότητα από ζημιές που σχετίζονται με την προστασία δεδομένων. • Ικανός να προτείνει προτάσεις για τη βελτίωση της προστασίας των δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε ψηφιακά περιβάλλοντα, ιδίως κατά την ανάπτυξη/προώθηση δημιουργικού περιεχομένου στο διαδίκτυο. • Ικανός να δημιουργήσει ψηφιακή εκστρατεία για τους πιθανούς κινδύνους για την υγεία από τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για επαγγελματικούς λόγους, όπως η προώθηση και η δημοσίευση δημιουργικού έργου στο διαδίκτυο, η οποία μπορεί να υποστηρίξει άλλους εργαζόμενους στο CCS και επίδοξους επιχειρηματίες στον τομέα της τέχνης. • Ικανός να δημιουργήσει ένα blog/ vlog σχετικά με τρόπους προστασίας της προσωπικής/ επαγγελματικής ευημερίας και αντιμετώπισης αρνητικών σχολίων ή πιθανών κινδύνων, προωθώντας παράλληλα δημιουργικό περιεχόμενο στο διαδίκτυο.	• Ενημέρωση για τις πιθανές βελτιώσεις στον τομέα της προστασίας των δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε σχέση με τη δημιουργική εργασία σε ψηφιακά περιβάλλοντα. • Προληπτική και υπεύθυνη στάση απέναντι στην προστασία των προσωπικών δεδομένων και της ιδιωτικής ζωής σε επιγραμμικά περιβάλλοντα. • Ενημέρωση για τις πιθανές βελτιώσεις για την αποφυγή τυχόν απειλών που σχετίζονται με την υγεία και τη διασφάλιση της ευημερίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα, ιδίως κατά την προώθηση της δημιουργικής εργασίας στο διαδίκτυο. • Προληπτική και υπεύθυνη στάση για τη διασφάλιση της σωματικής και ψυχολογικής ευεξίας σε ψηφιακά περιβάλλοντα.	



UPSKILLING ARTPRENEURS