

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3: ΔΕΙΓΜΑ

Δημιουργός/οί: Speaker Erasmus+ project (συμμετοχή: Τζήμας Δημήτριος)

Χρονολογία: 2021

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER:

- <https://bit.ly/3Ro2CHb>
- <https://github.com/dimtzimas/OERsEscapeRooms>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: Εκπαιδευτικά Δωμάτια απόδρασης

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: Αγγλικά

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια & Δευτεροβάθμια

Όνομα/Τίτλος OER: Escape Rooms

Λέξεις κλειδιά: Εκπαιδευτικά Δωμάτια απόδρασης, παιγνιώδης μάθηση, επίλυση προβλημάτων, γραμμή μάθησης

Σύντομη περιγραφή: Τα τελευταία χρόνια, τα Escape Rooms (ER) – Δωμάτια Απόδρασης έχουν προκαλέσει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς, καθώς είναι ενδιαφέροντα και συναρπαστικά. Ωστόσο, οι υπάρχουσες λύσεις είναι συχνά δαπανηρές, διατίθενται μόνο σε ψηφιακή μορφή ή δεν ικανοποιούν τις ανάγκες των εκπαιδευτικών σε σχέση με την ποιότητα ή/και την προσβασιμότητα. Για να βοηθήσει πραγματικά τους εκπαιδευτικούς, το συγκεκριμένο πρόγραμμα παρέχει έτοιμο περιεχόμενο καθώς και πρακτικές συμβουλές σχετικά με την εφαρμογή των δραστηριοτήτων αυτού του είδους στην τάξη για την εκμάθηση ξένων γλωσσών (Αγγλικά).

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ στον τύπο του OER):

Τύπος OER	Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 μονάδες ανά OER με μέγιστο το 20)
Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές)	
Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες	
Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	
Εφαρμογές Λογισμικού	
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	
AR/VR/MR Αντικείμενα	X
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας:

Στόχος του προγράμματος είναι η καλλιέργεια της πολυγλωσσίας και ποικιλομορφίας στην ΕΕ μέσα από την προώθηση καλών πρακτικών για την εφαρμογή των ER στα ξενόγλωσσα μαθήματα. Οι δραστηριότητες του προγράμματος αποτελούνται από ένα σενάριο, με το οποίο οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν την κατανόηση και παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου στην ξένη γλώσσα μέσα από την επίλυση γλωσσικών γρίφων, την αποκρυπτογράφηση γραπτών και προφορικών μηνυμάτων, την επικοινωνία στη γλώσσα-στόχο και την εξερεύνηση ενός περιβάλλοντος γεμάτο με προκλήσεις και στοιχεία με τελικό στόχο την απόδραση από το δωμάτιο.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Η εκμάθηση γλωσσών συνιστά μια διαδικασία που απαιτεί τακτική εξάσκηση και εμβάθυνση, προκειμένου οι μαθητές να αναπτύξουν τις τέσσερις βασικές γλωσσικές δεξιότητες, συγκεκριμένα την κατανόηση γραπτού λόγου (reading), την κατανόηση προφορικού λόγου (listening), την παραγωγή γραπτού λόγου (writing) και την παραγωγή προφορικού λόγου (speaking).

Οι εκπαιδευτικοί ξένων γλωσσών αναζητούν διαρκώς καινοτόμες δραστηριότητες που θα τους επιτρέψουν να καλλιεργήσουν τις παραπάνω δεξιότητες των μαθητών τους. Ανάμεσα σε αυτά τα μέσα, προτάθηκαν και δοκιμάστηκαν από τους εταίρους κάποια εργαλεία ΤΠΕ, όπως είναι κωδικοί QR, τεχνητή νοημοσύνη, επαυξημένη πραγματικότητα, φωνητική αναγνώριση.

Ο παρών πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει)

ΝΑΙ