

A1.2: Online kviz Pobjeći Soba Definicije i karakteristike



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Online verzija dostupna je ovdje:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxiz38ixVzISRxlD0_hqzBtBQ/viewform

1. dio

PRVO PITANJE

Kada igrate digitalne Escape Room Igre vjerojatno će vam trebati internetska veza.

- A. Istina
- B. Laž

Točan odgovor: ISTINA

DRUGO PITANJE

Digital Escape Room Igre se koriste isključivo u rekreacijske svrhe, a ne za obrazovne aktivnosti.

- A. Istina
- B. Laž

Točan odgovor : laž

TREĆE PITANJE

Digital Escape Room igra može se koristiti u obrazovnim kontekstima jer se mogu razviti na način usmjeren na tečaj.

- A. Istina
- B. Laž

Točan odgovor : Istina

ČETVRTO PITANJE

Digital Escape Room Igre nisu dobar izbor za promicanje interaktivnog učenja.

- A. Istina
- B. Laž

Točan odgovor : Laž

PETO PITANJE

Smisljena igra znače da igra ima svrhu i da je vezana uz veću priču.

A. Istina

B. Laž

Točan odgovor : Istina



NEET

SYSTEM

Drugi dio

Utakmicu za i protiv korištenja Escape Room Igre tijekom nastave prakse.

duboko razumijevanje, distrakcija, ograničene tehnološke vještine, aktivno učenje, razočaranje, suradnja, motivacija, zabava, upravljanje ponašanjem, iskustvo protoka

Za	protiv

Točni odgovori:

Za:

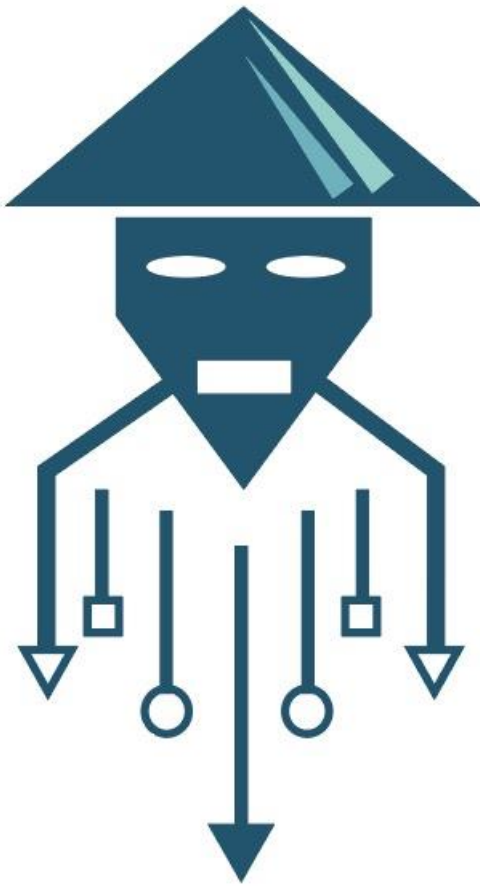
razumijevanje, aktivno učenje, suradnja, motivacija, zabava, iskustvo protoka

Protiv:

ometanje pažnje, ograničene tehnološke vještine, upravljanje ponašanjem, razočaranje

NEET

SYSTEM



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034