

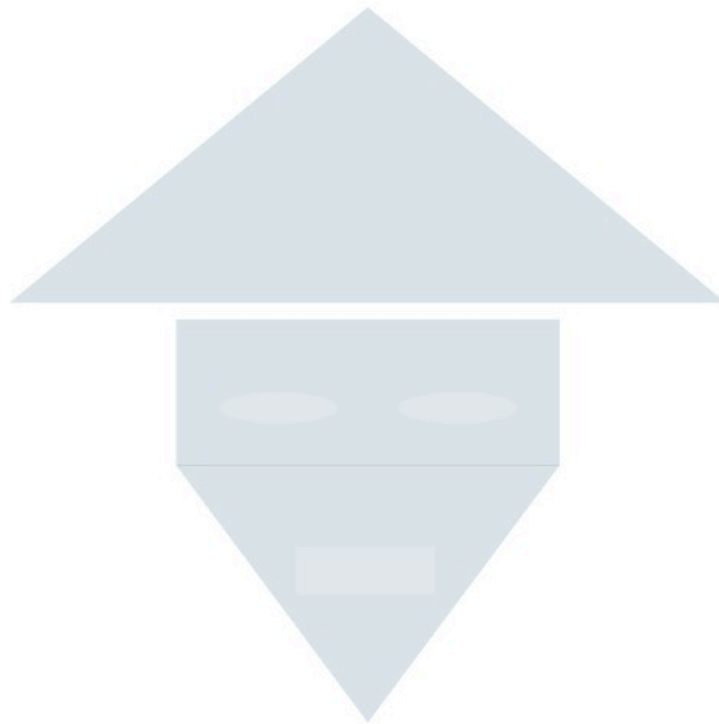


Program In-Service
Program Curriculum

Przygotowane przez CARDET
& AKLUB



NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET

SYSTEM



Ta praca jest licencjonowana na podstawie

[Uznanie autorstwa Creative Commons - Niekomercyjne - BezPochodne 4.0 Licencja międzynarodowa.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Część 1 - Warsztaty wprowadzające.....	4
Część 2 - Program szkoleń w miejscu pracy.....	7
Jednostka szkoleniowa 1: Cyfrowe Pomieszczenia Ucieczkowe w Edukacji: Definicje, cechy charakterystyczne i zastosowanie	7
Jednostka szkoleniowa 2: Rozważania instruktażowe dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych.....	12
Jednostka szkoleniowa 3: Wiedza i rozważania techniczne dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych.....	18
Część 3 - Samodzielna nauka on-line.....	22



NEET

SYSTEM

Wprowadzenie

Program doskonalenia zawodowego i podręcznik NEET-SYSTEM mają na celu podniesienie umiejętności edukatorów dorosłych pracujących bezpośrednio z NEETs, aby mogli oni wykorzystać potencjał innowacyjnych edukacyjnych pomieszczeń ewakuacyjnych online, które zostaną opracowane w ramach projektu NEE-SYSTEM. W efekcie końcowym będą oni w stanie pomóc członkom grupy docelowej NEET w rozwijaniu wybranych kluczowych kompetencji, które są wysoko cenione na europejskim rynku pracy i zacząć odwracać te trendy w każdym z krajów partnerskich.

Program doskonalenia zawodowego obejmuje łącznie 40 godzin nauki podzielonych na 3 różne etapy w następujący sposób

- Etap 1 - specjalny 5-godzinny warsztat wprowadzający, który odbędzie się w każdym kraju partnerskim jako przygotowanie do międzynarodowego wydarzenia szkoleniowego;
- Etap 2 - 3-dniowy, 20-godzinny program szkoleniowy wspierający nauczycieli dorosłych w rozwijaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji pedagogicznych do prowadzenia szkoleń w dynamicznych środowiskach internetowych i skutecznego zarządzania nowymi relacjami uczeń/opiekun, które są kluczowym elementem udanego partnerstwa edukacyjnego; oraz szkolenie nauczycieli dorosłych w zakresie tworzenia własnych internetowych zasobów edukacyjnych opartych na wyzwaniach. To 20 godzinne szkolenie bezpośrednio zostanie przeprowadzone podczas międzynarodowej imprezy szkoleniowej w Wielkiej Brytanii w miesiącu 16.
- Etap 3 - będzie obejmował 15 godzin samodzielnej nauki wspomaganą on-line poprzez portal e-learningowy.

Szkolenia w miejscu pracy kładą znaczny nacisk na naukę online i badają rolę edukatorów w interaktywnych środowiskach online. W związku z tym, zasoby NEE-SYSTEM-u służące jako "escape-room" mają na celu wprowadzenie szerokiej gamy nowych środowisk do procesu uczenia się, a poprzez proces szkoleniowy zostanie zapewnione, że: opiekunowie będą czuć się komfortowo pracując z nowymi zasobami w tych nietradycyjnych środowiskach uczenia się; będą w pełni świadomi korzyści, jakie uczenie się online może przynieść w pracy ze zmarginalizowanymi grupami docelowymi; oraz będą świadomi zagrożeń, jakie wiążą się z pracą w środowisku online.

Część 1 - Warsztaty wprowadzające

Warsztat wprowadzający zostanie przeprowadzony we wszystkich krajach partnerskich z udziałem 2 uczestników. To właśnie ci uczestnicy wezmą udział w szkoleniu w Lancaster w Wielkiej Brytanii, a następnie będą wspierać realizację lokalnych szkoleń dla NEET w każdym z krajów partnerskich. Warsztaty będą miały charakter informacyjny i skoncentrują się na przygotowaniu uczestników do drugiej fazy, 3-dniowego, 20-godzinnego programu szkoleniowego.

Przygotowanie do imprezy szkoleniowej w miejscu pracy			
Cel	Celem części 1 jest przedstawienie uczestnikom filozofii oraz podstawowych pojęć i terminologii projektu NEET-SYSTEM. Szczególny nacisk zostanie położony na rolę edukatora dorosłych w szkoleniu NEET-SYSTEMU.		
Efekty uczenia się			
Po ukończeniu jednostki edukacyjnej uczestnicy będą mogli:			
Wiedza	<ul style="list-style-type: none"> • Opisać podstawowy cel i cele projektu NEET-SYSTEM; • Opisać charakterystykę i potrzeby grupy docelowej NEET; • Podkreślenie znaczenia projektu dla grupy docelowej NEET; • Omówienie kwestii związanych z rolą edukatorów dorosłych w edukacji NEET; • Opisać podstawowe elementy programu nauczania, które będą realizowane podczas TTE; 		
Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Zademonstrowanie chęci udziału w TTE; • Wymiana poglądów na temat zawartości TTE; • Skuteczne komunikowanie się z innymi uczestnikami podczas TTE. 		
Kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> • Uczestniczyć aktywnie w TTE; • Pracuj indywidualnie i w grupach w celu realizacji zadań edukacyjnych; • Przejęcie odpowiedzialności za wykonanie wszystkich zadań przydzielonych dla każdej czynności podczas TTE. 		
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
A1.1	<i>Prezentacja uczestników i prezentacja projektu</i>	Face-to-face	1-2 godziny
Przegląd treści	Krok 1: Instruktor wita uczestników i przeprowadza ćwiczenie przełamywania lodu w celu poznania się nawzajem. (patrz A1.1_ANNEX 1) - 20 min.		

	<p>Krok 2: Następnie instruktor przedstawia informacje o programach Erasmus+ w ogóle, a następnie bardziej szczegółowo o projekcie NEET-SYSTEM, koncentrując się na jego filozofii, metodologii i dostępnych narzędziach oraz zachęca do dyskusji wśród uczestników. (patrz A1.1._ANNEX 2) -40 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Działalność lodołamaczy			
Dyskusja			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Projektor			
Prelegenci			
Zasoby			
Prezentacje PPT (A.1.1_ANNEX 1, A1.1._ANNEX 2)			
Metoda oceny			
NIE DOTYCZY			
Referencje			
Strona internetowa projektu NEET-SYSTEM: https://neet-system.eu/			
Strona NEET-SYSTEM Project FB: Projekt Neet-System / https://www.facebook.com/pages/category/Community/NEET-System-Project-257532031614821/			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
A1.2	<i>Grupa docelowa NEET: charakterystyka i potrzeby</i>	Face-to-face	2-3 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Instruktor prosi uczestników o przeprowadzenie burzy mózgów na temat cech i potrzeb grupy docelowej NEET poprzez zapisanie swoich pomysłów na flipcharcie. Wszyscy uczestnicy są proszeni o przedstawienie swoich uwag. -40 min.</p> <p>Krok 2: Następnie instruktor przedstawia informacje o ich wspólnych cechach i potrzebach w całej UE. Szczególny nacisk kładzie się na rolę edukatorów dorosłych (metody i podejścia komunikacyjne, które mogą być wykorzystane do motywowania NEET i jakie bariery muszą pokonać w procesie uczenia się) (patrz A1.2_ANNEX 1) -20 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor dzieli się z uczestnikami matrycą efektów uczenia się. Daje on uczestnikom trochę czasu na zastanowienie się nad efektami uczenia się każdej z kompetencji i zrozumienie ich znaczenia dla grupy docelowej NEET. Instruktor</p>		

	<p>zachęca uczestników do dyskusji w celu odpowiedzi na pytania. (patrz A1.2 ZAŁĄCZNIK 2) -40 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie kompetencji i efektów uczenia się oraz sposobu, w jaki mogą one być zastosowane w środowisku edukacyjnym poprzez refleksję nad treścią poprzedniej prezentacji. Osoba prowadząca zachęca również uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów. -20 min.</p>
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)	
Wykład Dyskusja	
Wymagane materiały	
Komputer (Desktop/Laptop) Projektor Flipchart Markery	
Zasoby	
Prezentacja PPT (A1.2_ANNEX 1) Materiały: Matryca efektów uczenia się (A1.2 ZAŁĄCZNIK 2)	
Metoda oceny	
N /A	
Referencje	
<ul style="list-style-type: none"> • Event MD Studio Team (2 sierpnia 2019). <i>61 lodołamaczy na bardziej zaangażowaną imprezę</i>. Odebrane z: https://www.eventmanagerblog.com/ice-breakers • Komisja Europejska (n.d.). Co to jest Erasmus? Dostępny pod adresem: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en. 	

SYSTEM

Część 2 - Program szkoleń w miejscu pracy

Program szkolenia w miejscu pracy będzie 3-dniowym, 20-godzinnym programem szkoleniowym wspierającym nauczycieli dorosłych w rozwijaniu umiejętności i kompetencji pedagogicznych niezbędnych do prowadzenia szkoleń w dynamicznych środowiskach internetowych. Program będzie obejmował różne rodzaje działań, w większości dostosowane do technik i praktyk nauczania osób dorosłych. W szczególności obejmie on działania praktyczne, które będą wspierać uczących się w angażowaniu się w znaczące doświadczenia związane z uczeniem się oraz w lepszym zrozumieniu potencjału zasobów pomieszczeń ewakuacyjnych i korzyści, jakie nauka online może przynieść w pracy z marginalizowanymi grupami docelowymi. Pozwoli to również dorosłym edukatorom na samodzielną pracę i opracowanie własnych zasobów edukacyjnych opartych na wyzwaniach związanych z pomieszczeniem ewakuacyjnym online. Wreszcie, wyżej wymienione wydarzenie przygotuje uczestników do pracy podczas fazy 3, gdzie będą musieli przejść 15-godziną samodzielną naukę, która będzie wspierana przez portal e-learningowy NEET-SYSTEM.

Jednostka szkoleniowa 1: Cyfrowe Pomieszczenia Uciezkowe w Edukacji: Definicje, cechy charakterystyczne i zastosowanie

Digital Escape Rooms in Education: Definicje, cechy charakterystyczne i zastosowanie	
Cel	Celem Jednostki Edukacyjnej 1 jest dostarczenie ogólnych informacji na temat tego, w jaki sposób gry mogą być wykorzystywane w celu przekształcenia praktyki nauczania w środowisku edukacyjnym.
Efekty uczenia się Po ukończeniu jednostki edukacyjnej uczestnicy będą mogli:	
Wiedza	<ul style="list-style-type: none"> • Opiszcie koncepcję gry; • Rozróżnienie między grami a grami w pokoju uciezki; • Rozpoznaj wartość gier w środowisku edukacyjnym w erze cyfrowej. • Wymień korzyści płynące z gryfikacji w nauczaniu i uczeniu się.
Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Sformułować sposób, w jaki gry mogą być zintegrowane w środowisku edukacyjnym zgodnie z ich tematyką; • Zaplanuj lekcję, która zintegruje gry w pokojach ewakuacyjnych podczas instruktażu; • Przedstawić zalecenia dotyczące korzystania z gier w pomieszczeniach ewakuacyjnych w środowisku edukacyjnym.
Kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> • Bądź zmotywowany do zmiany swoich praktyk dydaktycznych za pomocą nowych ścieżek kształcenia (gry w klasy escape room); • Zintegruj w ich instrukcjach gry w pokoju uciezki;

	<ul style="list-style-type: none"> Rozwijaj możliwości uczenia się, które wzmocnią nauczanie poprzez stosowanie zasad gryfikacji. 		
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
A1.1	<i>Wprowadzenie do korzystania z gier w edukacji</i>	Face-to-face	2 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Prowadzący wita uczestników i krótko przedstawia ogólny zarys działania i celów nauczania. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor przeprowadza burzę mózgów na temat koncepcji gry i gamifikacji. Wszyscy uczestnicy proszeni są o podanie swojego wkładu (patrz A1.1 ZAŁĄCZNIK 1) - 40 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor przeprowadza szczegółową prezentację na temat koncepcji gryfikacji i wprowadza jej podstawowe elementy (patrz A1.1 ZAŁĄCZNIK 2) - 35 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie kwestii związanych z grą i sposobu, w jaki może ona być zastosowana w ustawieniach edukacyjnych, poprzez refleksję nad treścią poprzedniej prezentacji. Osoba prowadząca zachęca również uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów. - 35 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Burza mózgów Wykład Dyskusja			
Wymagane materiały			
Flipchart Markery Komputer (Desktop/Laptop) Projektor			
Zasoby			
Prezentacje PPT (A1.1 ZAŁĄCZNIK 1, A1.1 ZAŁĄCZNIK 2)			
Metoda oceny			
Działanie refleksyjne			
Referencje			
<ul style="list-style-type: none"> Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). Uciek! A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. <i>International Journal of Serious Games</i>, 4 (3), 73-86. Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016, październik). Uciek! Ramy do tworzenia akcji na żywo, interaktywnych gier do nauki na poziomie wyższym/dalszym i rozwoju umiejętności miękkich. Dostępne pod adresem: https://pureportal.coventry.ac.uk/files/11916604/escapedcomb.pdf. 			

- Denning, T., Lerner, A., Shostack, A., & Kohno, T. (2013). *Control-Alt-Hack: projektowanie i ocena gry karcianej pod kątem świadomości i edukacji w zakresie bezpieczeństwa komputerowego*. Dostępny pod adresem: <https://tamaradenning.net/files/papers/ccs479-denning.pdf>.
- Edwards, K. (2009). Tradycyjna gra w ponadczasową krainę: Graj w kultury w społecznościach Aborygenów i Wyspiarza z Cieśniny Torresa. *Australian Aboriginal Studies*, (2), 32.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: Księga soczewek*. Dostępna pod adresem: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>.
- Prensky, M. (2001). *Zabawa, zabawa i gry: Co sprawia, że gry angażują użyteczne zasoby*. Dostępny pod adresem: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjVsc7zqLPhAhUHxoUKHRE3AvkQFjAAegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.marcprensky.com%2Fwriting%2FPrensky%2520-%2520Digital%2520Game-Based%2520Learning-Ch5.pdf&usg=AOvVaw03z1bVuxUfxRtafypIcnwe>
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektowanie gier edukacyjnych: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.

Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
A1.2	<i>Wprowadzenie do pomieszczeń ewakuacyjnych</i>	Face-to-face	2 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Osoba prowadząca krótko przedstawia ogólny zarys działania i cele nauki. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor przedstawia informacje na temat gier "Escape Rooms Games" z naciskiem na ich definicje i charakterystykę. Zachęca on uczestników do dyskusji w celu odpowiedzi na pytania. (patrz A1.2 ZAŁĄCZNIK 1) - 35 min.</p> <p>Etap 3: Następnie instruktor wykonuje czynność z wykorzystaniem kart na potrzeby korzystania z pomieszczeń ewakuacyjnych w ramach edukacji (patrz: A1.2 ZAŁĄCZNIK 2_Kartami przewodnimi - Instrukcje, A1.2 ZAŁĄCZNIK 2_Płytką z kartami przewodnimi, A1.2 ZAŁĄCZNIK_Kartami przewodnimi) - 45 min.</p> <p>Krok 4: Po zakończeniu ćwiczenia z użyciem kart flash instruktor prosi uczestników o wzięcie udziału w quizie online i sprawdzenie swojej wiedzy. - 30 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Wykład Dyskusja Gra z kartami błyskawicznymi			

Długopisy / ołówki			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop) Projektor Materiały informacyjne (karty flash) Długopisy / ołówki Połączenie z Internetem (Quiz online)			
Zasoby			
Prezentacje (A1.2 ZAŁĄCZNIK 1, A1.2 ZAŁĄCZNIK 2_Karty pamięci flashAktualność,) Dokument Pdf z kartami przewodowymi (A1.2 ZAŁĄCZNIK 2_Płytką z kartami przewodowymi, A1.2 ZAŁĄCZNIK 2_Kartami przewodowymi)			
Metoda oceny			
Quiz online (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfctrLPLAQiEvtuQC_azpXCgGKxjz38ixVzISRxlD0hqzBtBQ/viewform)			
Referencje			
<ul style="list-style-type: none"> • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf • Nicholson, S. (2016). <i>Zapytaj dlaczego: Tworzenie lepszych doświadczeń dla graczy poprzez środowiskowe opowiadanie historii i spójność w projektowaniu pomieszczeń do ucieczki</i>. Dostępne na stronie http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf. • Nicholson, S. (2015). <i>Zaglądając za zamkniętymi drzwiami: Przegląd pomieszczeń ewakuacyjnych</i>. Dostępne pod adresem: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf. • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Ucieczka z pokoju gier: Czy możesz zmienić uprzejmą sytuację w miłą?</i> Dostępne na stronie: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq 			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
A1.3	<i>Pomieszczenia do gryfikacji i ucieczki</i>	Face-to-face	1,5 godziny
Przegląd treści	<p>Etap 1: Instruktor przedstawia krótko przegląd działania i cele nauki. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor prowadzi zajęcia w kawiarni World Café na temat technik grania w gry Escape Room. (patrz A1.3 ZAŁĄCZNIK 1) - 55 min.</p> <p>Krok 3: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie kwestii związanych z grą i sposobu, w jaki może ona zostać zastosowana w środowisku edukacyjnym, poprzez refleksję nad wnioskami z</p>		

	zajęć w kawiarni światowej. Prezentuje on również przykład zasobów projektu NEET-SYSTEM. Osoba prowadząca zachęca uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów. - 25 min.
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)	
Praca grupowa Dyskusja	
Wymagane materiały	
Flipchart Markery	
Zasoby	
Prezentacja PPT (A1.3 ZAŁĄCZNIK 1)	
Metoda oceny	
Aktywność refleksyjna	
Referencje	
<ul style="list-style-type: none"> • Nicholson, S. (2016). <i>Zapytaj dlaczego: Tworzenie lepszych doświadczeń dla graczy poprzez środowiskowe opowiadanie historii i spójność w projektowaniu pomieszczeń do ucieczki</i>. Dostępne na stronie http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf. • Nicholson, S. (2015). <i>Zaglądamy za zamkniętymi drzwiami: Przegląd pomieszczeń ewakuacyjnych</i>. Dostępne pod adresem: http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf. • Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i> [Google Books version]. Odebrane z: https://books.google.com.cy/books?hl=en&lr=&id=UM-xyczrZuQC&oi=fnd&pg=PP13&dq=salen+zimmerman+znaczące+gry&ots=2BHIAYeHZw&sig=HNtkW3XSfkKckGbmHJePrDcYFU&redir_esc=y#v=onepage&q=salen%20zimmerman%20meaningful%20play&f=false • Tang, S., Hanneghan, M., & El Rhalibi, A. (2009). Wprowadzenie do nauki opartej na grach. Dostępne pod adresem: http://biblio.uabcs.mx/html/libros/pdf/9/c1.pdf. • Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: Nie tylko cyfrowi tubylcy są niespokojni. <i>Recenzja EDUCAUSE</i>, 41(2), 16. • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Ucieczka z pokoju gier: Czy możesz zmienić uprzejmą sytuację w miłą?</i> Dostępne na stronie: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq 	

Jednostka szkoleniowa 2: Rozważania instruktażowe dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych

Rozważania instruktażowe dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych			
Cel	Celem Jednostki Edukacyjnej 2 jest dostarczenie informacji w zakresie tworzenia, rozwoju i wdrażania gier w pomieszczeniach ewakuacyjnych poprzez położenie nacisku na techniki narracji i strategię instruktażowe. Ma ona również na celu dostarczenie informacji na temat ryzyka i możliwych negatywnych czynników związanych z uczeniem się online.		
Efekty uczenia się Po ukończeniu jednostki edukacyjnej uczestnicy będą mogli:			
Wiedza	<ul style="list-style-type: none"> • Opisz charakterystykę wciągających narracji dotyczących pomieszczeń ewakuacyjnych • Wymień zasady nauki w oparciu o gry komputerowe; • Zidentyfikuj skuteczne metody pedagogiczne w celu włączenia gier w pomieszczeniach ewakuacyjnych do praktyki nauczania. • Opisać zagrożenia związane ze środowiskiem online; • Zabezpieczenie przed ewentualnymi negatywnymi czynnikami związanymi z nauką online. 		
Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Dostosuj sesję treningową tak, aby wprowadzić w niej zgrabne podejście; • Zastosuj zasady nauki oparte na grach, aby stworzyć swoje własne gry w pokoju ucieczki; • Przekształcają swoje praktyki nauczania poprzez tworzenie zabawnych, pełnych wyzwań i kreatywnych gier cyfrowych; • Stymulowanie zainteresowania ich klasą tematem; • Opracowanie kreatywnych narracji w celu wprowadzenia koncepcji. 		
Kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> • Eksperyment w trakcie projektowania praktyki dydaktycznej w zakresie tworzenia narracji do gier komputerowych w pomieszczeniu ewakuacyjnym; • W codziennych instrukcjach należy uwzględnić istotne wyzwania związane z pomieszczeniem ewakuacyjnym; • Rozwiązywanie problemów instruktażowych poprzez stosowanie zasad gryfikacji w celu uproszczenia tematu; • Stworzyć wciągające środowisko do nauki w swoich klasach poprzez wykorzystanie gier komputerowych. 		
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania

B1.1	Pokoje ewakuacyjne Narracje	Face-to-face	1,5 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Prowadzący wita uczestników i krótko przedstawia ogólny zarys działania i celów nauczania. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Po pierwsze, instruktor wykonuje ćwiczenie z kartami flash Dos i Dont w zakresie Narracji do pomieszczenia ucieczki i prosi uczestników o pracę w parach. Osoba prowadząca zachęca również uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor przeprowadza prezentację na temat technik narracyjnych, które mogą być wykorzystane do opracowania narracji do Sali Ucieczki. (patrz B1.1 ZAŁĄCZNIK 2) - 15 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy proszeni są o omówienie technik narracji poprzez refleksję nad treścią poprzedniej prezentacji. Prezentowane są im również przykładowe zasoby projektu NEET-SYSTEM. - 15 min.</p> <p>Krok 5: Po zakończeniu ćwiczenia z użyciem kart flash instruktor prosi uczestników o wzięcie udziału w quizie online i sprawdzenie swojej wiedzy. -30 min</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Praca grupowa Wykład Dyskusja			
Wymagane materiały			
Materiały informacyjne Długopisy / ołówki Komputer Projektor Połączenie z Internetem (Quiz online)			
Zasoby			
Dokumenty Pdf - Rozdanie wraz z listą dawek i nie (B1.1 ZAŁĄCZNIK 1_Narratywy dawek i tonów_karty flash, B1.1 ZAŁĄCZNIK 1_Narratywy dawek i tonów_karta flashowa) PPT Prezentacja (B1.1 ZAŁĄCZNIK 2)			
Metoda oceny			
Quiz online (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdH2pA2ySvTk1qR58hspWaknhhp3ak7brQ5RzEED2p1rHhfhg/viewform)			
Referencje			
<ul style="list-style-type: none"> Howard, J. (2008). <i>Questy: Projektowanie, teoria i historia w grach i narracjach</i>. Dostępne pod adresem: https://content.taylorfrancis.com/books/download?dac=C2010-0-47512-0&isbn=9781439880814&format=googlePreviewPdf. 			

- Nicholson, S. (2016). *Zapytaj dlaczego: Tworzenie lepszych doświadczeń dla graczy poprzez środowiskowe opowiadanie historii i spójność w projektowaniu pomieszczeń do ucieczki*. Dostępne na stronie <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>.
- Nicholson, S. (2015). *Zaglądając za zamkniętymi drzwiami: Przegląd pomieszczeń ewakuacyjnych*. Dostępne pod adresem: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: Księga soczewek*. Dostępna pod adresem: <http://www.aisacademics.com/wp-content/uploads/2017/07/GAD101-Introduction-to-Game-Development.pdf>.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Ucieczka z pokoju gier: Czy możesz zmienić uprzejmą sytuację w miłą?* Dostępne na stronie: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>

Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
B1.2	<i>Tworzenie sensownych Wyzwania Pokoju Ucieczki</i>	Face-to-face	2 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Osoba prowadząca krótko przedstawia ogólny zarys działania i cele nauki. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor dzieli się materiałami informacyjnymi, które zawierają studium przypadku dotyczące tworzenia istotnych wyzwań związanych z pomieszczeniem ewakuacyjnym i prosi uczestników o pracę w parach nad materiałami informacyjnymi. Studium przypadku będzie stanowić przykład zasobów projektu NEET-SYSTEM. (patrz B1.2 ZAŁĄCZNIK 1) - 50 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor prosi uczestników, aby podzielili się z resztą klasy swoimi wynikami z pracy w parach. - 30 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie kwestii stworzenia sensownych wyzwań związanych z pomieszczeniem do ucieczki poprzez refleksję nad poprzednim działaniem. - 30 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Praca grupowa Dyskusja			
Wymagane materiały			
Materiały informacyjne Długopisy/ołówki			
Zasoby			
Dokument słowny - Materiały zawierające studium przypadku (B1.2 ZAŁĄCZNIK 1)			

Metoda oceny			
Aktywność refleksyjna			
Referencje			
<ul style="list-style-type: none"> • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf • Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). <i>Ucieczka z pokoju gier: Czy możesz zmienić uprzejmą sytuację w miłą?</i> Dostępne na stronie: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usq=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq 			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
B1.3	<i>Rozważania instruktażowe dotyczące projektowania gier Escape Room Games</i>	Face-to-face	1,5 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Osoba prowadząca krótko przedstawia ogólny zarys działania i cele nauki. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor dzieli się materiałami informacyjnymi, które zawierają praktyczne przykłady i ćwiczenia dotyczące aspektów instruktażowych w zakresie projektowania gier w pomieszczeniach ewakuacyjnych i prosi uczestników o pracę w parach. (patrz B1.3 ZAŁĄCZNIK 1) - 40 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor prosi uczestników, aby podzielili się z resztą klasy swoimi wynikami z pracy w parach. - 20 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie projektu gier w pokoju ewakuacyjnym oraz sposobu, w jaki może on być zastosowany w ustawieniach edukacyjnych poprzez refleksję nad treścią poprzednich ćwiczeń. Osoba prowadząca zachęca również uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów. - 20 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Praca grupowa			
Wymagane materiały			
Materiały informacyjne Długopisy/ołówki			
Zasoby			
Dokument słowny z praktycznymi przykładami i ćwiczeniami (B1.3 ZAŁĄCZNIK 1)			
Metoda oceny			
Aktywność refleksyjna			

Referencje

- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. & Wood, O. (2017). Uciek! A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4 (3), 73-86.
- Nicholson, S. (2016). *Zapytaj dlaczego: Tworzenie lepszych doświadczeń dla graczy poprzez środowiskowe opowiadanie historii i spójność w projektowaniu pomieszczeń do ucieczki*. Dostępne na stronie <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>.
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektowanie gier edukacyjnych: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: Nie tylko cyfrowi tubylcy są niespokojni. *Recenzja EDUCAUSE*, 41(2), 16.

Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
B1.4	<i>Ryzyko i możliwe negatywne czynniki związane z nauką online</i>	Face-to-face	1,5 godziny
Przegląd treści	<p>Krok 1: Osoba prowadząca krótko przedstawia ogólny zarys działania i cele nauki. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Instruktor prosi uczestników o przeprowadzenie burzy mózgów na temat zagrożeń i możliwych negatywnych czynników związanych z uczeniem się przez Internet, zapisując swoje pomysły na flipcharcie. Wszyscy uczestnicy proszeni są o przedstawienie swoich uwag. - 30 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor przeprowadza prezentację na temat zagrożeń i możliwych negatywnych czynników związanych z nauką online. Osoba prowadząca zachęca również uczestników do zadawania pytań i/lub wyrażania swoich myśli i pomysłów. (patrz ZAŁĄCZNIK B1.4 ppt) - 20 min.</p> <p>Krok 4: Po zakończeniu ćwiczenia z użyciem kart flash instruktor prosi uczestników o wykonanie ćwiczenia bezpieczeństwa online w cyfrowym świecie. - 30 min (patrz ZAŁĄCZNIK)</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Burza mózgów Wykład Dyskusja			
Wymagane materiały			
Flipchart Komputer Projektor Rynki Połączenie z Internetem (Quiz online)			

Zasoby

Prezentacja PPT (patrz ZAŁĄCZNIK)

Metoda oceny

Bezpieczeństwo online w świecie cyfrowym - ćwiczenie (zob. ZAŁĄCZNIK)

Referencje

Riva G., Wiederhold B.K. & Cipresso P. (2015). The Psychology of Social Networking Vol.1, Personal Experience in Online Communities. Walter de Gruyter GmbH & Co KG Place.

Odzyskane z:

[https://play.google.com/store/books/details/The Psychology of Social Networking Vol 1 Personal?id=8UcnDgAAQBAJ](https://play.google.com/store/books/details/The_Psychology_of_Social_Networking_Vol_1_Personal?id=8UcnDgAAQBAJ)

WPS Marketing (2017). A Guide to Effective Communication in Today's Digital World.

Odzyskany 19 grudnia 2019 r. z <https://blog.wps.com/a-guide-to-effective-communication-in-todays-digital-world>

Bezpieczeństwo online. NSPCC. (2019) Uzyskano 19 grudnia 2019 r. na stronie

<https://www.nspcc.org.uk/keeping-children-safe/online-safety/>.

Simmonds, R. (2019) What Every Young Professional Should Know About Social Media.

Odebrane 19 grudnia 2019 r. z <https://rosssimmonds.com/young-professional-social-media/>.

Uniwersytet Maryville (2019). Ultimate Guide to Professional Communication for Young Adults in the Digital Age. Odebrany 19 grudnia 2019 r. na stronie

<https://online.maryville.edu/online-bachelors-degrees/communications/guide-to-professional-communication-for-young-adults/>.

Komisarz ds. e-Safety. Twoja cyfrowa reputacja. Odebrane 19 grudnia 2019 r. ze strony

<https://www.esafety.gov.au/young-people/your-digital-reputation>.

Stosowane systemy edukacyjne. Czym jest cyfrowe obywatelstwo (i jak go uczyć)?

Odzyskane 19 grudnia 2019 r. z <https://www.aeseducation.com/career-readiness/what-is-digital-citizenship>.

Jak być profesjonalistą w mediach społecznościowych! (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=VynmGy6GLEs>

Jednostka szkoleniowa 3: Wiedza i rozważania techniczne dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych

Wiedza i rozważania techniczne dotyczące rozwoju cyfrowych pomieszczeń ewakuacyjnych			
Cel	Celem jednostki szkoleniowej 3 jest dostarczenie informacji w zakresie metodologii i rozwoju technicznego cyfrowych gier escape roomowych.		
Efekty uczenia się Po ukończeniu jednostki edukacyjnej uczestnicy będą mogli:			
Wiedza	<ul style="list-style-type: none"> Opisz proces tworzenia cyfrowego pokoju ewakuacyjnego za pomocą Google Forms Software; Określ podstawowe funkcje programu Google Forms Software oraz sposób ich zastosowania podczas tworzenia cyfrowych gier escape roomowych; Wymień korzyści płynące z używania Google Forms Software do tworzenia cyfrowych gier escape roomowych. 		
Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> Zastosuj inny zestaw pytań do tworzenia cyfrowych gier escape roomowych; Tworzenie multimedialnych reprezentacji treści merytorycznych w postaci cyfrowych gier escape roomowych; Przekazuj informacje zwrotne w zależności od odpowiedzi uczniów; Podziel się online cyfrową grą w pokoju ewakuacyjnym z kolegami i/lub studentami. 		
Kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> Stwórzcie cyfrowe gry escape roomowe dla swoich klas, które będą zawierały co najmniej 3 wyzwania; Dopasuj cyfrowe gry escape roomowe do zawartości merytorycznej; Zmierzyć osiągnięcia ucznia poprzez cyfrowe gry komputerowe w pokoju ucieczki. 		
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
C1.1	<i>Metodologia tworzenia Digital Escape Room Games</i>	Face-to-face	1 godzina
Przegląd treści	<p>Krok 1: Trener wita uczestników i krótko przedstawia przegląd działań i celów nauczania. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Trener przedstawia jeden z przykładów pomieszczenia ewakuacyjnego opracowanego w ramach projektu NETT SYSTEM - 30 min.</p>		

	<p>Krok 3: Następnie instruktor prosi uczestników o podzielenie się swoimi doświadczeniami i pytaniami dotyczącymi rozwoju pomieszczeń ewakuacyjnych. - 10 min.</p> <p>Krok 4: Uczestnicy są proszeni o przedyskutowanie wyzwań związanych z metodologią ucieczki z pokoju, poprzez refleksję nad poprzednimi ćwiczeniami i prezentacją. - 10 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Praca grupowa			
Wykład			
Dyskusja			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Projektor			
Materiały informacyjne			
Długopisy / ołówki			
Zasoby			
Podręcznik NEET SYSTEMU			
Metoda oceny			
Aktywność refleksyjna			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
C1.2	<i>Podręcznik użytkownika do formularzy Google</i>	Face-to-face	2 godziny
Przegląd treści	<p>Etap 1: Trener krótko przedstawia ogólny zarys działania i celów nauczania. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Trener postępuje zgodnie z instrukcjami podręcznika w sekcji "Krótki podręcznik użytkownika do formularzy Google" i przedstawia krok po kroku, jak tworzyć i edytować formularze google. Uczestnicy szkolenia śledzą proces na swoich komputerach. - 90 min</p> <p>Krok 3: Prezentacja stworzonych form i quizów - 20 min.</p> <p>Krok 4: Dyskusja i rozwiązywanie problemów. - 10 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Demonstracja			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Projektor			
Dostęp do Internetu			
Konto Gmail			
Zasoby			
Podręcznik NEET SYSTEMU			
Metoda oceny			

Rozwój produktu (Escape Rooms Game)			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
C1.3	Stwórz moją własną Cyfrową Grę Ucieczkową	Face-to-face	4,5 godziny
Przegląd treści	<p>Etap 1: Trener krótko przedstawia ogólny zarys działania i celów nauczania. - 10 min.</p> <p>Krok 2: Trener postępuje zgodnie z instrukcjami zawartymi w podręczniku w sekcji "Tworzenie Wyzwania dotyczące pomieszczeń ewakuacyjnych w formularzach Google" i przedstawia krok po kroku, jak tworzyć i edytować formularze Google.</p> <p>Uczestnicy w parach śledzą proces i przygotowują własne pomieszczenie do uciezki. Trener wykorzysta Podręcznik, w którym cały proces jest opisany krok po kroku i wspólnie przejdą przez niego wszyscy uczestnicy - 20 min.</p> <p>Krok 3: Następnie instruktor prosi uczestników, aby podzielili się z resztą klasy swoimi wynikami z pracy w parach. - 20 min.</p> <p>Krok 4: Prezentacja stworzonych form i quizów - 20 min.</p> <p>Krok 5: Dyskusja i rozwiązywanie problemów technicznych. - 20 min.</p>		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Praca grupowa Dyskusja			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop) Projektor Dostęp do Internetu Konto Gmail			
Zasoby			
Podręcznik NEET SYSTEMU			
Metoda oceny			
Rozwój produktu (Digital Escape Room Game)			
Referencje			
<ul style="list-style-type: none"> • Heikkinen, O., & Shumeyko, J. (2016). <i>Projektowanie pokoju uciezki z modelem piramidy doświadczalnej</i>. Dostępne pod adresem: https://core.ac.uk/download/pdf/45600683.pdf. • López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at: https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf 			

- Nicholson, S. (2016). *Zapytaj dlaczego: Tworzenie lepszych doświadczeń dla graczy poprzez środowiskowe opowiadanie historii i spójność w projektowaniu pomieszczeń do ucieczki*. Dostępne na stronie <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>.
- Nicholson, S. (2015). *Zaglądając za zamkniętymi drzwiami: Przegląd pomieszczeń ewakuacyjnych*. Dostępne pod adresem: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- Selinker, M., & Snyder, T. (2013). *Puzzle Craft: The Ultimate Guide on how to Construct Every Kind of Puzzle*. Puzzlewright Press.
- Tang, S. & Hanneghan, M. (2015). Projektowanie gier edukacyjnych: A Pedagogical Approach, *IGI Global*, 181-198. doi: 10.4018/978-1-61520-781-7.ch008.
- Wsparcie Google (n.d.). Jak korzystać z Google Forms. Odebrane z: <https://support.google.com/docs/answer/6281888?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=en>
- Porter, D. (2016, 28 lipca). *Google Forms Full Tutorial From Start To Finish - Jak korzystać z Google Forms* [Plik wideo]. Odebrane z: <https://www.youtube.com/watch?v=LxlfPLPI0wM>.



NEET

SYSTEM

Część 3 - Samodzielna nauka on-line

Podczas tej części szkolenia wszyscy uczestnicy będą musieli zapoznać się z materiałami szkoleniowymi i zastosować to, czego nauczyli się podczas zadania szkoleniowego. Zadanie instruktażowe będzie obejmowało wybór obszaru kompetencji będącego przedmiotem ich zainteresowania oraz zastosowanie umiejętności instruktażowych i technicznych w celu opracowania co najmniej 2 Wyzwania związane z pomieszczeniem ewakuacyjnym poprzez wykonanie 15-godzinnej pracy w oparciu o matrycę wyników nauczania projektu NEET-SYSTEM. W szczególności, ich zadania będą obejmować:

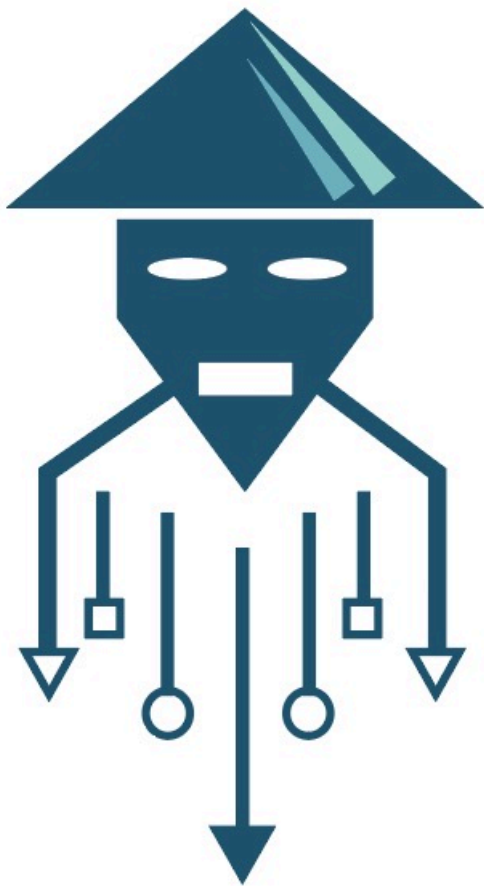
Projektowanie, tworzenie i rozwój pomieszczeń ewakuacyjnych Wyzwania			
Cel	Celem części 3 jest umożliwienie uczestnikom zapoznania się z materiałami szkoleniowymi, tak aby mogli budować kompetencje i wreszcie rozwijać własne cyfrowe pomieszczenia ewakuacyjne podczas samodzielnej nauki.		
Efekty uczenia się			
Po ukończeniu jednostki edukacyjnej uczestnicy będą mogli:			
Wiedza	<ul style="list-style-type: none"> • Zdefiniuj koncepcję cyfrowej gry w pokoju ucieczki; • Opisać metodologie, strategię i podejścia instruktażowe w odniesieniu do rozwoju cyfrowych gier escape roomowych; • Wymień kilka udanych technik narracyjnych do tworzenia cyfrowych gier escape roomowych; • Wymień kilka zasad uczenia się w oparciu o gry. 		
Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • Zastosuj zasady nauki w oparciu o gry, aby stworzyć cyfrowe gry escape roomowe; • Korzystaj z oprogramowania Google Forms Software w celu tworzenia cyfrowych gier escape roomowych, które zawierają różne rodzaje pytań i ćwiczeń; • W celu lepszego zrozumienia koncepcji, do cyfrowych gier escape roomowych należy włączyć reprezentacje multimedialne; • Podziel się cyfrowymi grami z pokoju ucieczki. 		
Kompetencje	<ul style="list-style-type: none"> • Rozwijaj zabawne, ambitne i kreatywne cyfrowe gry escape room na czterech poziomach: Wstępny, średniozaawansowany, zaawansowany i ekspercki w zależności od poziomu kompetencji, który ma być przedmiotem zainteresowania. 		
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
3.1	<i>Projektowanie, tworzenie i rozwój zasobów pomieszczeń</i>	Online	3-6 godzin (w tym samodzielne uczenie się, projektowanie i rozwój)

	<i>ewakuacyjnych dla poziomu wstępnego (opcjonalnie)</i>		
Przegląd treści	<p>Wyzwanie "Escape Room Challenge" dla poziomu wprowadzającego, które zostanie zrealizowane, będzie obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • efekty uczenia się, które należy osiągnąć • Narracja wprowadzająca • Wyzwanie w formacie bogatym w multimedia, np. zdjęcia, prezenty itp. • przesłanie z gratulacjami w oparciu o narrację 		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Nauka online Nauka we własnym tempie			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop) Dostęp do Internetu Konto Gmail			
Zasoby			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Metoda oceny			
Rozwój produktu (Digital Escape Room Game)			
Referencje			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
3.2	<i>Projektowanie, tworzenie i rozwój zasobów pomieszczeń ewakuacyjnych dla poziomu pośredniego (opcjonalnie)</i>	Online	4-8 godzin (w tym samodzielne uczenie się, projektowanie i rozwój)
Przegląd treści	<p>Wyzwanie "Escape Room Challenge" dla poziomu pośredniego, które zostanie zrealizowane, będzie obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • efekty uczenia się, które należy osiągnąć • Narracja wprowadzająca • Wyzwanie w formacie bogatym w multimedia, np. zdjęcia, prezenty itp. • przesłanie z gratulacjami w oparciu o narrację 		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			

Nauka online			
Nauka we własnym tempie			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Dostęp do Internetu			
Konto Gmail			
Zasoby			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Metoda oceny			
Rozwój produktu (Digital Escape Room Game)			
Referencje			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
3.3	<i>Projektowanie, tworzenie i rozwój zasobów pomieszczeń ewakuacyjnych dla poziomu zaawansowanego (opcjonalnie)</i>	Online	4-8 godzin (w tym samodzielne uczenie się, projektowanie i rozwój)
Przegląd treści	<p>Wyzwanie "Escape Room Challenge" dla poziomu zaawansowanego, który zostanie wyprodukowany, będzie obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"> • efekty uczenia się, które należy osiągnąć • Narracja wprowadzająca • Wyzwanie w formacie bogatym w multimedia, np. zdjęcia, prezenty itp. • przesłanie z gratulacjami w oparciu o narrację 		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Nauka online			
Nauka we własnym tempie			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Dostęp do Internetu			
Konto Gmail			
Zasoby			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Metoda oceny			

Rozwój produktu (Digital Escape Room Game)			
Referencje			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Działalność Kod	Tytuł działania	Rodzaj działalności	Czas nauki dla danego działania
3.2	<i>Projektowanie, tworzenie i rozwój zasobów pomieszczeń ewakuacyjnych dla poziomu eksperckiego (opcjonalnie)</i>	Online	4-8 godzin (w tym samodzielne uczenie się, projektowanie i rozwój)
Przegląd treści	Wyzwanie "Escape Room Challenge" dla poziomu eksperckiego, które zostanie zrealizowane, będzie obejmować: <ul style="list-style-type: none"> • efekty uczenia się, które należy osiągnąć • Narracja wprowadzająca • Wyzwanie w formacie bogatym w multimedia, np. zdjęcia, prezenty itp. • przesłanie z gratulacjami w oparciu o narrację 		
Metody dostarczania treści (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, itp.)			
Nauka online			
Nauka we własnym tempie			
Wymagane materiały			
Komputer (Desktop/Laptop)			
Dostęp do Internetu			
Konto Gmail			
Zasoby			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			
Metoda oceny			
Rozwój produktu (Digital Escape Room Game)			
Referencje			
NEET-SYSTEM Handbook for Training Professionals to the Use of Digital Escape Room Games in Educational Settings.			

Wszyscy uczestnicy będą musieli zgłosić swoją pracę do partnerstwa w celu uzyskania certyfikatów. Termin realizacji tego zadania zostanie ustalony po zakończeniu szkolenia, które odbędzie się w Wielkiej Brytanii.



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