



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**



WP3 – Μαθήματα «Αποδράστε από την κλιματική κρίση»

Ενότητα 9 – Δραστηριότητες στην πλατφόρμα

EcoMystery

Το πρόγραμμα EcoMystery:

Διαδραστικά δωμάτια απόδρασης για την
ευαισθητοποίηση σχετικά με την κλιματική κρίση και



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Εταίροι του έργου



UNIVERZITA
KOMENSKÉHO
V BRATISLAVE

Bluechain



ecomystery.eu



[EcoMystery](https://www.facebook.com/EcoMystery)



[@ecomystery](https://www.instagram.com/ecomystery)

Δραστηριοποίηση σχετικά με την κλιματική κρίση και την ενεργή
συμμετοχή των πολιτών στην σχολική εκπαίδευση

(2024-1-IT02-KA220-SCH-000248873)

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που
εκφράζονται είναι αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν
απαραίτητα αυτές της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εθνικού Οργανισμού Erasmus+
INDIRE. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο διαχειριστικός φορέας μπορούν να
θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

Άδεια Creative Commons



CC BY-NC 4.0

Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International

Η παρούσα άδεια απαιτεί από τους επαναχρησιμοποιούντες να αναφέρουν τον
δημιουργό. Επιτρέπει στους επαναχρησιμοποιούντες να διανέμουν, να



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

αναδιαμορφώνουν, να προσαρμόζουν και να αξιοποιούν το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή, αποκλειστικά για μη εμπορικούς σκοπούς.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Πίνακας περιεχομένων

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery.....	3
Εισαγωγή.....	3
Μαθησιακοί Στόχοι.....	4
Απαιτούμενος χρόνος.....	5
Θεωρητικό μέρος.....	7
Δραστηριότητες στην τάξη.....	9
Βήμα 1: Καλώς ήρθατε στην πλατφόρμα EcoMystery.....	9
Βήμα 2: Το μενού.....	12
Βήμα 3: Επιλέξτε την πρώτη σας αποστολή.....	13
Βήμα 4: Γνωρίστε τον οδηγό σας και διαβάστε την πρώτη σας αποστολή.....	16
Βήμα 5: Μάθετε τους χειρισμούς του παιχνιδιού.....	18
Βήμα 6: Μπείτε στο σπίτι.....	21
Βήμα 7: Αλληλεπίδραση με τον μπαμπά.....	23
Βήμα 8: Διαβάστε την εργασία.....	24
Βήμα 9: Βρείτε τα αντικείμενα και ταξινομήστε τα σωστά.....	26



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Εισαγωγή

Η πλατφόρμα EcoMystery είναι ένα ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον όπου οι μαθητές εξερευνούν περιβαλλοντικές και κλιματικές προκλήσεις μέσω διαδραστικού παιχνιδιού τύπου «escape room». Η Ενότητα 9 εισάγει τους μαθητές σε αυτό το περιβάλλον και τους προετοιμάζει να ξεκινήσουν με αυτοπεποίθηση την πρώτη αποστολή του EcoMystery.

Σε αυτό το στάδιο του μαθήματος, οι μαθητές συνδέουν τις γνώσεις, τις ιδέες και τις δραστηριότητες που ανέπτυξαν μέσα από το εκπαιδευτικό υλικό «Escape the Climate Crisis» με τον διαδραστικό κόσμο της πλατφόρμας EcoMystery. Μέσω της παιχνιδοποίησης, οι έννοιες που διερευνήθηκαν στις προηγούμενες ενότητες μετατρέπονται σε ψηφιακές προκλήσεις, στοιχεία, αποφάσεις και αποστολές. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές ενθαρρύνονται να εφαρμόσουν όσα έχουν μάθει σε ένα πιο διασκεδαστικό, ενεργό και προσανατολισμένο στην επίλυση προβλημάτων περιβάλλον.

Αυτή η ενότητα λειτουργεί ως καθοδηγούμενη περιήγηση. Αντί να παρουσιάζεται η πλατφόρμα απλώς ως τεχνικό εργαλείο, οι μαθητές καλωσορίζονται στον κόσμο του EcoMystery μέσω του ίδιου Avatar που εμφανίζεται στο παιχνίδι. Το Avatar λειτουργεί ως εικονικός οδηγός, απευθυνόμενος απευθείας στους μαθητές, υποστηρίζοντάς τους βήμα προς βήμα και δημιουργώντας συνέχεια μεταξύ του εκπαιδευτικού οδηγού και της πλήρους εμπειρίας του «δωματίου απόδρασης».

Σκοπός αυτής της ενότητας είναι να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν πώς να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα, να περιηγούνται στον ψηφιακό χώρο του παιχνιδιού, να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα και να ακολουθούν τις οδηγίες του παιχνιδιού πριν ξεκινήσουν την πλήρη περιπέτεια του EcoMystery. Η ενότητα



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη, σε εργαστήριο ΤΠΕ ή ως προετοιμασία για την εργασία στο σπίτι πριν οι μαθητές παίξουν το παιχνίδι.

Μαθησιακοί Στόχοι

Μέχρι το τέλος αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα είναι σε θέση:

Γνώσεις και δεξιότητες

- Να έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα EcoMystery χρησιμοποιώντας τις οδηγίες και τα στοιχεία σύνδεσης που παρέχονται από τον εκπαιδευτικό.
- Να περιηγούνται στο κύριο μενού και να κατανοούν πώς να ξεκινήσουν το σεμινάριο ή τη δραστηριότητα του παιχνιδιού.
- Να χρησιμοποιούν τα βασικά χειριστήρια του παιχνιδιού για να κινούνται, να κοιτάζουν γύρω τους, να τρέχουν, να πηδούν, να κάνουν παύση και να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα.
- Να ακολουθούν τις οδηγίες που παρέχονται από το Avatar του EcoMystery.
- Να αναγνωρίζουν τη σύνδεση μεταξύ του σεμιναρίου της πλατφόρμας και της πρώτης αποστολής «δωματίου απόδρασης» του EcoMystery.

Μάθηση μέσω παιχνιδιού και δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων

- Εξερευνήστε ένα ψηφιακό περιβάλλον προσεκτικά και με συγκεκριμένο σκοπό.
- Εντοπίστε τα διαδραστικά αντικείμενα και κατανοήστε πώς να τα χρησιμοποιείτε.
- Ακολουθήστε τις οδηγίες βήμα προς βήμα για να ολοκληρώσετε μια απλή πρόκληση εξάσκησης.
- Αναπτύξτε αυτοπεποίθηση πριν εισέλθετε στο πλήρες περιβάλλον του παιχνιδιού.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Δεξιότητες του 21ου αιώνα που αναπτύσσονται

- Ψηφιακή παιδεία
- Επίλυση προβλημάτων
- Κριτική σκέψη
- Προσοχή στη λεπτομέρεια
- Αυτονομία και αυτοπεποίθηση
- Συνεργασία, εάν η δραστηριότητα πραγματοποιείται σε ζεύγη ή μικρές ομάδες

Σχετικοί Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης

- ΣΒΑ 4: Ποιοτική εκπαίδευση
- ΣΒΑ 12: Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή
- ΣΒΑ 13: Δράση για το κλίμα

Σχετικές δεξιότητες:

Τεχνολογική παιδεία (ψηφιακές δεξιότητες του 21ου αιώνα)

Σχετικοί Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης:

4. Ποιοτική εκπαίδευση

13. Δράση για το κλίμα

Απαιτούμενος χρόνος

Η κύρια δραστηριότητα διαρκεί περίπου **30–40** λεπτά.

- Προτεινόμενη χρονική κατανομή:
- Εισαγωγή από τον εκπαιδευτικό: 5 λεπτά
- Εκπαιδευτικό πρόγραμμα με καθοδήγηση από το Avatar: 20–25 λεπτά
- Μικρές ασκήσεις εξάσκησης: 5–10 λεπτά
- Φύλλο αναστοχασμού μαθητή: 10–15 λεπτά



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Εάν η δραστηριότητα χρησιμοποιείται ως προετοιμασία για την εργασία στο σπίτι, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν το σεμινάριο ατομικά και στη συνέχεια να συμπληρώσουν το φύλλο αναστοχασμού πριν από τη συνεδρία του παιχνιδιού στην τάξη.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Θεωρητικό μέρος

Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στην **ψηφιακή ετοιμότητα** και στη **μάθηση μέσω παιχνιδιού**. Πριν οι μαθητές ασχοληθούν με το πλήρες escape room του EcoMystery, πρέπει να νιώσουν άνετα στη χρήση της πλατφόρμας και στην κίνηση μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εξηγήσουν ότι η πλατφόρμα EcoMystery δεν είναι μόνο ένας χώρος παιχνιδιού, αλλά κυρίως ένας **χώρος μάθησης**. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν ψηφιακές ενέργειες, όπως μετακίνηση, παρατήρηση, επιλογή και αλληλεπίδραση, για να λύσουν προκλήσεις που σχετίζονται με την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και τη δράση για το κλίμα.

Το άβαταρ (Ekko) βοηθά τους μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Δίνει οδηγίες, ενθαρρύνει την εξερεύνηση και δημιουργεί μια αφηγηματική σύνδεση μεταξύ του εκπαιδευτικού οδηγού και του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο, η πλατφόρμα γίνεται πιο προσιτή, ειδικά για μαθητές που ενδεχομένως δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία με παιχνίδια.

Βασικές έννοιες που πρέπει να παρουσιάσουν οι εκπαιδευτικοί:

- Ένα ψηφιακό «δωμάτιο απόδρασης» είναι **ένα μαθησιακό περιβάλλον βασισμένο στο παιχνίδι**, όπου οι μαθητές επιλύουν εργασίες, ακολουθούν στοιχεία και ολοκληρώνουν αποστολές.
- Η **πλατφόρμα EcoMystery** χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδιού για να βοηθήσει τους μαθητές να εξερευνήσουν περιβαλλοντικά ζητήματα με διαδραστικό τρόπο.
- Το πρώτο βήμα πριν από την επίλυση του μυστηρίου είναι να μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τα χειριστήρια.
- Το **άβαταρ** (Ekko) είναι ο οδηγός των μαθητών και θα τους υποστηρίξει καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

- Η ψηφιακή εξερεύνηση μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να εξασκήσουν δεξιότητες της καθημερινής ζωής, όπως η **προσεκτική παρατήρηση**, η **λήψη αποφάσεων**, η **επίλυση προβλημάτων** και η **ομαδική εργασία**.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Δραστηριότητες στην τάξη

Βήμα 1: Καλώς ήρθατε στην πλατφόρμα EcoMystery



Ο εκπαιδευτικός ή το Avatar (Εκκο) παρουσιάζει την πλατφόρμα. Οι μαθητές κατανοούν ότι εισέρχονται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον τύπου «escape room», όπου αργότερα θα επιλύσουν περιβαλλοντικές προκλήσεις.

Εκκο / Δάσκαλος – Πλαίσιο για ανάγνωση:

Οι **φυσαλίδες διαλόγου** που περιλαμβάνονται σε αυτό το κεφάλαιο έχουν σχεδιαστεί για **διπλή χρήση**. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τις διαβάσουν δυνατά κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ή να τις χρησιμοποιήσουν αργότερα ως «Εco-διάλογο» σε υλικό που απευθύνεται στους μαθητές. Το κείμενο είναι γραμμένο σε φιλικό και αφηγηματικό ύφος, ώστε να

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery



Γεια σας! Το όνομά μου είναι **Ekko!**
Χαίρομαι πολύ που είστε εδώ!

Πριν ξεκινήσουμε την πραγματική **αποστολή του EcoMystery**, πρέπει να προετοιμαστούμε. Θα σας καθοδηγήσω βήμα προς βήμα, ώστε να μάθετε πώς να περιηγείστε στην πλατφόρμα, να αναζητάτε στοιχεία και να αλληλεπιδράτε με τον κόσμο γύρω σας.

Σημείωση για τους εκπαιδευτικούς:

Σε αυτό το στάδιο, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να διαβεβαιώσουν τους μαθητές ότι δεν χρειάζεται να είναι έμπειροι παίκτες. Ο σκοπός του σεμιναρίου είναι να βοηθήσει όλους να νιώσουν άνετα πριν από την κύρια δραστηριότητα.

Δράση των μαθητών:

Οι μαθητές κοιτάζουν την αρχική οθόνη και εντοπίζουν το κουμπί «**Play Game!**». Ο εκπαιδευτικός εξηγεί ότι αυτή είναι η είσοδος στο περιβάλλον του παιχνιδιού EcoMystery.



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery



Καλώς ήρθατε στον **κόσμο** του
EcoMystery.

Εδώ ξεκινά το ταξίδι μας. Εδώ, οι
δραστηριότητες που έχετε
εξερευνήσει στο μάθημα
**«Αποδράστε από την κλιματική
κρίση»** γίνονται μέρος μιας
πραγματικής ψηφιακής
περιπέτειας.

Πρώτα, θα μάθετε πώς να
χρησιμοποιείτε την πλατφόρμα. Στη
συνέχεια, θα μπείτε στο παιχνίδι



Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Πριν ξεκινήσουμε, θα μπορείτε να επιλέξετε **το avatar** σας:
Εμένα ή έναν από **τους φίλους** μου που ζουν στον **κόσμο** του **EcoMystery**!

Το **άβατάρ** σου είναι ο χαρακτήρας που θα σε εκπροσωπεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείς να επιλέξεις αυτό που σου αρέσει περισσότερο από το μενού πριν μπεις στην αποστολή.

Μόλις επιλέξεις το **avatar** σου, θα είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις το ταξίδι σου και να μπεις στον κόσμο του EcoMystery.



Βήμα 2: Το μενού



Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ INDIRE

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Χρησιμοποιήστε αυτήν την οθόνη για να εξηγήσετε στους μαθητές ότι μπορούν να εξατομικεύσουν την εμπειρία τους στο παιχνίδι επιλέγοντας ένα άβαταρ από το μενού. Το άβαταρ αντιπροσωπεύει τον παίκτη μέσα στην πλατφόρμα EcoMystery και βοηθά τους μαθητές να νιώσουν πιο συνδεδεμένοι με την ιστορία. Αυτή η επιλογή ενισχύει επίσης τον διασκεδαστικό και βασισμένο στο παιχνίδι χαρακτήρα της ενότητας, προετοιμάζοντας τους μαθητές να μεταβούν από το εκπαιδευτικό υλικό στο διαδραστικό ψηφιακό δωμάτιο απόδρασης.

Βήμα 3: Επιλέξτε την πρώτη σας αποστολή





Co-funded by
the European Union

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

AGENZIA NAZIONALE
ERASMUS+ **INDIRE**

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Δράση μαθητών:

Οι μαθητές κοιτάζουν την οθόνη επιλογής σεναρίων και επιλέγουν **το Σενάριο 1 – Ανακύκλωση**. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί ότι αυτή είναι η πρώτη διαθέσιμη αποστολή του EcoMystery και ότι τα άλλα σενάρια θα παιχτούν αργότερα.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Τέλεια! Μπήκατε στην **πλατφόρμα EcoMystery!**

Εδώ, μπορείτε να δείτε τις διάφορες **αποστολές** του κόσμου του EcoMystery. Κάθε αποστολή θα σας οδηγήσει σε μια νέα πρόκληση που σχετίζεται με την κλιματική κρίση και τις βιώσιμες επιλογές της καθημερινότητας.

Προς το παρόν, θα ξεκινήσουμε με **το Σενάριο 1 – Ανακύκλωση.**

Αυτή είναι η πρώτη σας αποστολή. Θα μάθετε πώς να εξερευνάτε, να ακολουθείτε στοιχεία και να κάνετε τις σωστές επιλογές μέσα στο παιχνίδι.

Κάντε κλικ στο Σενάριο 1 – Ανακύκλωση όταν είστε έτοιμοι.



Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Χρησιμοποιήστε αυτήν την οθόνη για να εξηγήσετε ότι **η πλατφόρμα EcoMystery είναι οργανωμένη σε διαφορετικά σενάρια**. Κάθε σενάριο αντιπροσωπεύει μια διαφορετική **περιβαλλοντική αποστολή** που συνδέεται με το ευρύτερο πρόγραμμα μαθημάτων «**Αποδράστε από την Κλιματική Κρίση**». Σε αυτό το σεμινάριο, οι μαθητές θα ξεκινήσουν με **το Σενάριο 1 – Ανακύκλωση**, το οποίο τους εισάγει στον πρώτο χώρο και τους βοηθά να εξασκηθούν στη βασική χρήση της πλατφόρμας μέσω μιας απλής περιβαλλοντικής εργασίας. Τα άλλα σενάρια μπορούν να παρουσιαστούν ως μελλοντικές αποστολές που οι μαθητές θα μπορούν να εξερευνήσουν μετά την ολοκλήρωση της πρώτης.

Βήμα 4: Γνωρίστε τον οδηγό σας και διαβάστε την πρώτη σας αποστολή



Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Δράση των μαθητών:

Οι μαθητές εισέρχονται στον κόσμο του παιχνιδιού και βλέπουν **τον Ekko** να εμφανίζεται. Ανοίγει ένα **αναδυόμενο παράθυρο αποστολής** που παρουσιάζει την πρώτη εργασία. Οι μαθητές **κάνουν κλικ** για να αποδεχθούν την εργασία.

Αυτός είμαι εγώ! Θα είμαι ο οδηγός σας στον **κόσμο** του **EcoMystery**.

Όταν εμφανίζεται ένα τέτοιο **παράθυρο**, σημαίνει ότι λαμβάνετε **σημαντικές πληροφορίες** για την αποστολή σας. Αυτά τα αναδυόμενα παράθυρα σας βοηθούν να καταλάβετε τι συμβαίνει στην ιστορία και τι πρέπει να κάνετε στη συνέχεια. Πρέπει να τα διαβάσετε και να κάνετε κλικ για να αποδεχτείτε την αποστολή.

Σε αυτή την αποστολή, βοηθάς τον μπαμπά να καθαρίσει πριν φύγει η οικογένεια για ταξίδι. Διάβασε προσεκτικά το μήνυμα, γιατί σου λέει ποιος είναι ο στόχος σου.

Πριν μπούμε μέσα, ας βεβαιωθούμε ότι ξέρετε πώς να κινείστε, να κοιτάζετε γύρω σας και να αλληλεπιδράτε με τον **κόσμο**.



Dad needs your help!

We're going on a family vacation!
Mom is waiting outside, and has already warmed-up the car!
Dad is still inside, cleaning the house and rushing to get everything ready before leaving.
Go into the house and help Dad finish up before our trip!

Let's go help!

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Χρησιμοποιήστε αυτή τη στιγμή για να εξηγήσετε ότι το **Ekko** είναι ο **οδηγός** των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το **αναδυόμενο παράθυρο της αποστολής παρουσιάζει την εργασία** και βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν το πλαίσιο της ιστορίας του δωματίου. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να **διαβάζουν αυτά τα παράθυρα προσεκτικά**, καθώς περιέχουν οδηγίες, στοιχεία και πληροφορίες για την ιστορία που θα τους βοηθήσουν να προχωρήσουν.

Βήμα 5: Μάθετε τους χειρισμούς του παιχνιδιού



Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Δράση μαθητών:

Οι μαθητές κοιτάζουν τον οδηγό χειρισμού και εξασκούνται σε κάθε κίνηση και αλληλεπίδραση πριν μπουν στο σπίτι.

Πριν ξεκινήσουμε την αποστολή, ας **μάθουμε πώς να κινούμαστε** στον **κόσμο** του **EcoMystery**.

Θα χρησιμοποιήσετε το **πληκτρολόγιο** και το **ποντίκι** για να εξερευνήσετε, να κινηθείτε και να αλληλεπιδράσετε με αντικείμενα.

Πατήστε **το πλήκτρο W** για να προχωρήσετε μπροστά

Πατήστε **το πλήκτρο S** για να κινηθείτε προς τα πίσω

Πατήστε **το πλήκτρο A** για να κινηθείτε προς τα αριστερά

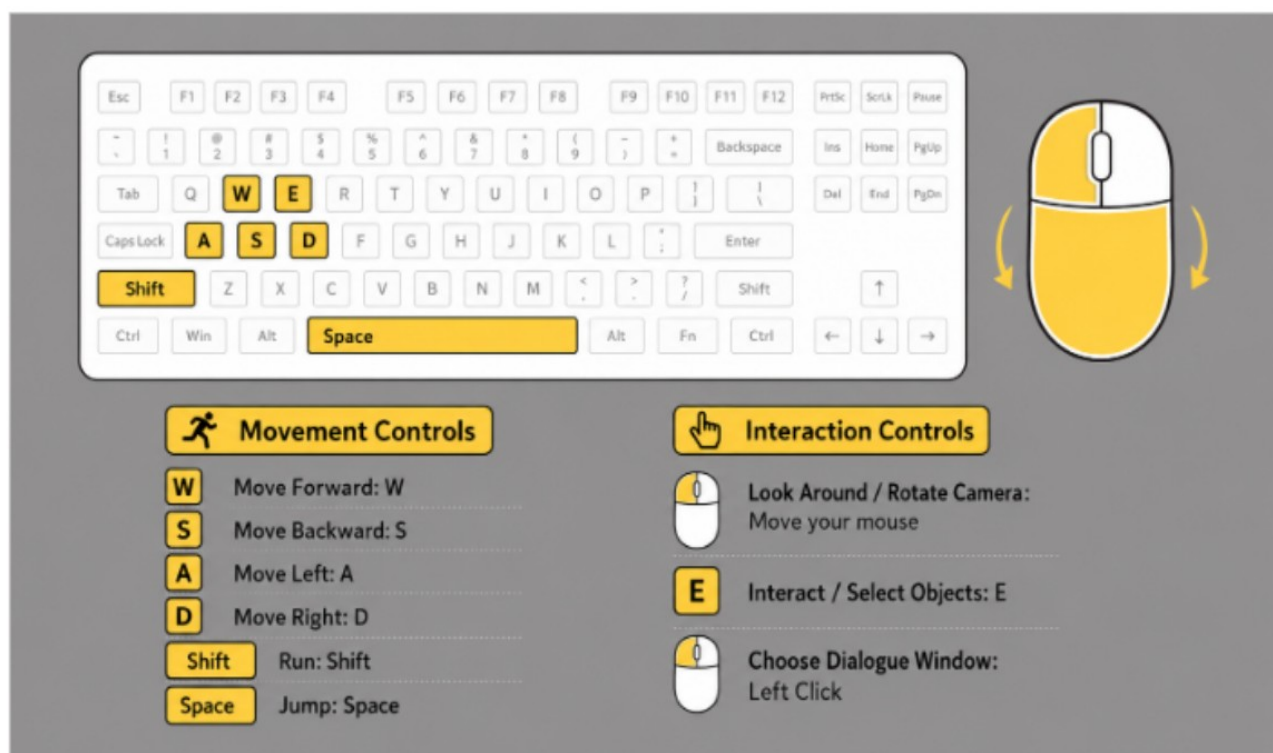
Πατήστε **το πλήκτρο D** για να κινηθείτε προς τα δεξιά

Πατήστε **το πλήκτρο Shift** για να τρέξετε

Πατήστε **το πλήκτρο Space** για να πηδήξετε



Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery



Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Δώστε στους μαθητές **αρκετό χρόνο** να **εξασκηθούν** στα **χειριστήρια** πριν τους ζητήσετε να συνεχίσουν. Ενθαρρύνετε τους να δοκιμάσουν να κινούνται προς διαφορετικές κατευθύνσεις, να περιστρέφουν την κάμερα και να κατανοήσουν πώς λειτουργεί η αλληλεπίδραση. Αυτό το βήμα είναι ιδιαίτερα σημαντικό για μαθητές με μικρή εμπειρία στα βιντεοπαιχνίδια, καθώς τους βοηθά να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση πριν μπουν στο σπίτι και ξεκινήσουν την αποστολή.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Βήμα 6: Μπείτε στο σπίτι



Δράση των μαθητών:

Οι μαθητές πλησιάζουν την πόρτα, την ανοίγουν και μπαίνουν στο σπίτι. Μέσα, ανακαλύπτουν το πρώτο δωμάτιο και βλέπουν τον μπαμπά να πλένει τα πιάτα.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Τέλεια! Μπήκατε μέσα στο σπίτι.

Αυτό είναι το **πρώτο δωμάτιο** της αποστολής σας. Κοιτάξτε προσεκτικά γύρω σας διότι εδώ ξεκινά η αποστολή σας. Μπορείτε ήδη να δείτε ότι **ο μπαμπάς** είναι απασχολημένος πλένοντας τα πιάτα και ετοιμάζοντας τα πάντα πριν από το ταξίδι.

Πάμε να του μιλήσουμε και να μάθουμε πώς μπορούμε να βοηθήσουμε.



Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Χρησιμοποιήστε αυτή τη στιγμή για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να **παρατηρήσουν** το **δωμάτιο** πριν δράσουν. Πρέπει να καταλάβουν ότι οι χώροι του παιχνιδιού περιέχουν **σημαντικά** οπτικά **στοιχεία** και χαρακτήρες με τους οποίους πρέπει να αλληλεπιδράσουν για να συνεχίσουν.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Βήμα 7: Αλληλεπίδραση με τον μπαμπά

Δράση των μαθητών:

Οι μαθητές πλησιάζουν τον μπαμπά και αλληλεπιδρούν μαζί του.

Τώρα πρέπει να **μιλήσουμε με τον μπαμπά**.

Όταν αλληλεπιδράτε με έναν χαρακτήρα, ενδέχεται να εμφανιστεί ένα **παράθυρο μηνύματος**. Αυτά τα παράθυρα διαλόγου είναι σημαντικά, καθώς εξηγούν την **ιστορία** και σας λένε τι πρέπει να **κάνετε** στη συνέχεια.

Όταν διαβάσετε προσεκτικά όλες τις πληροφορίες, κάντε κλικ στο «Κλείσιμο».

Ας δούμε σε τι χρειάζεται βοήθεια ο μπαμπάς!

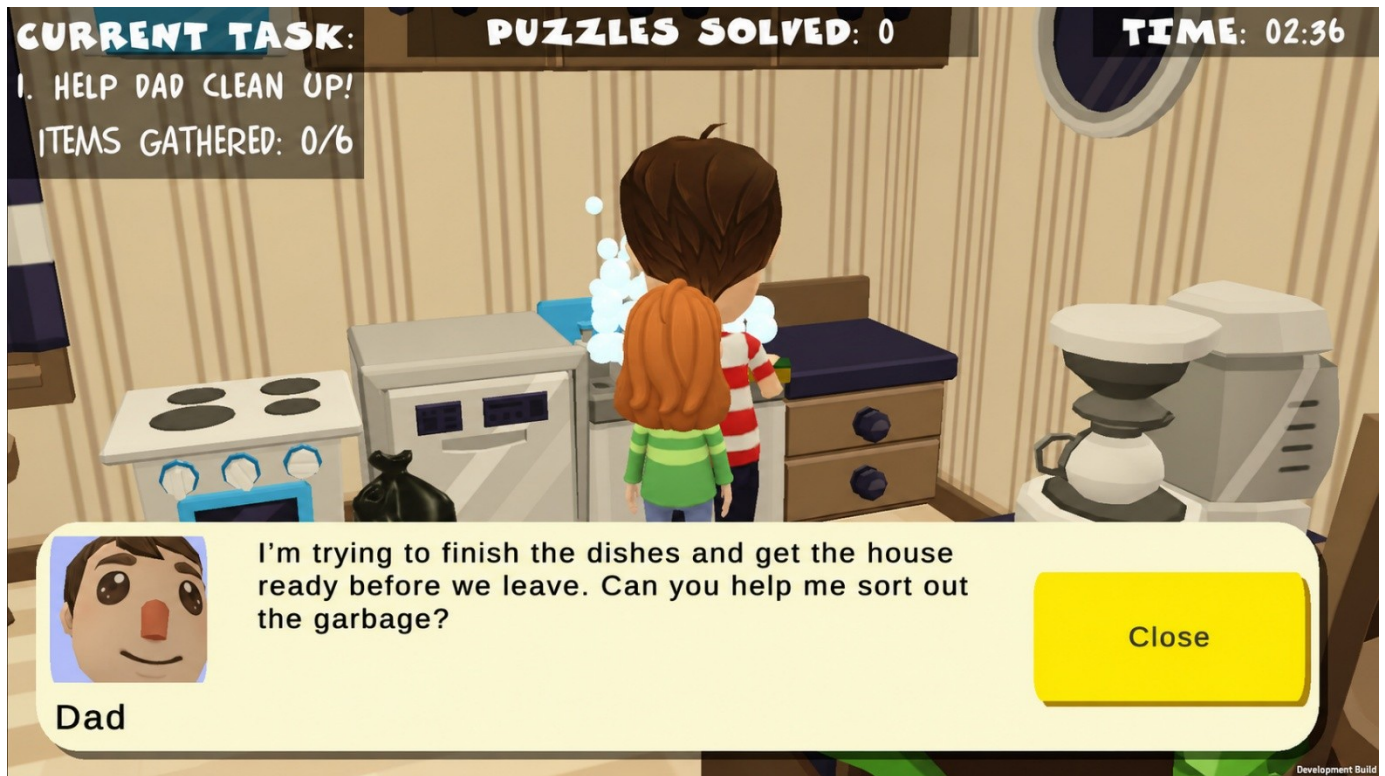


Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Υπενθυμίστε στους μαθητές ότι η **αλληλεπίδραση με τους χαρακτήρες** αποτελεί μέρος της λογικής του παιχνιδιού. Σημαντικές αποστολές συχνά παρουσιάζονται μέσω διαλόγου, οπότε θα πρέπει **να διαβάζουν προσεκτικά** πριν συνεχίσουν.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Βήμα 8: Διαβάστε την εργασία



Ενέργεια μαθητή:

Οι μαθητές διαβάζουν το αναδυόμενο μήνυμα από τον μπαμπά και κάνουν κλικ για να το κλείσουν.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Ο μπαμπάς έχει εξηγήσει την αποστολή.

Προσπαθεί να **τελειώσει** τα **πιάτα** και να ετοιμάσει το σπίτι πριν φύγει η οικογένεια. Χρειάζεται βοήθεια για να καθαρίσει το δωμάτιο.

Η αποστολή μας είναι να **βρούμε τα αντικείμενα** που βρίσκονται στο δωμάτιο και να τα τοποθετήσουμε στον **σωστό κάδο** ή **δοχείο αποθήκευσης**.

Έτσι, τώρα ξεκινά η πρόκληση: εξερευνήστε το δωμάτιο, αναζητήστε τα αντικείμενα και κάντε τις σωστές επιλογές!



Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Αυτό είναι το σημείο όπου η **περιβαλλοντική μαθησιακή δραστηριότητα** γίνεται σαφής. Οι μαθητές δεν εξερευνούν απλώς το δωμάτιο, αλλά εξασκούνται επίσης στην ταξινόμηση και την υπεύθυνη απόρριψη. Βεβαιωθείτε ότι κατανοούν ότι ο στόχος δεν είναι απλώς να μαζέψουν αντικείμενα, αλλά να τα τοποθετήσουν στον σωστό κάδο.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Βήμα 9: Βρείτε τα αντικείμενα και ταξινομήστε τα σωστά

Δράση των μαθητών:

Οι μαθητές εξερευνούν το δωμάτιο, βρίσκουν τα αντικείμενα και ρίχνουν το καθένα στον σωστό κάδο.



Τώρα είναι η σειρά σας να βοηθήσετε!

Κοιτάξτε προσεκτικά γύρω σας και αναζητήστε τα αντικείμενα που πρέπει να μαζευτούν. Μόλις βρείτε ένα αντικείμενο, σκεφτείτε πού ανήκει.

Επιλέξτε τον σωστό κάδο και τοποθετήστε το αντικείμενο μέσα.

Να θυμάστε: κάθε αντικείμενο έχει τη θέση του, και οι σωστές επιλογές βοηθούν να διατηρείται καθαρό το σπίτι – και το περιβάλλον.

Σημείωση για τον εκπαιδευτικό:

Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές εφαρμόζουν τόσο τις δεξιότητες της πλατφόρμας όσο και την περιβαλλοντική σκέψη. Ενθαρρύνετέ τους να κινούνται αργά, να αναγνωρίζουν κάθε αντικείμενο και να σκέφτονται πριν επιλέξουν έναν κάδο. Αυτή η δραστηριότητα ενισχύει την παρατήρηση, την ταξινόμηση και τις υπεύθυνες συνήθειες διαχείρισης των απορριμμάτων.

Ενότητα 9 - Δραστηριότητες στην πλατφόρμα EcoMystery

Μπράβο, εξερευνητή! Βοηθώντας τον μπαμπά να καθαρίσει,
μαθαίνεις ήδη **πώς οι καθημερινές επιλογές μπορούν να**
κάνουν τη διαφορά!
Ας συνεχίσουμε και ας δούμε τι ακολουθεί!

