

How to create digital
educational escape rooms



ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΔΩΜΑΤΙΩΝ ΔΙΑΦΥΓΗΣ



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



This work has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union, project "ELMET. Experiential Learning Methodologies addressing vulnerable employed and unemployed people", project no. 2020-1-ES01-KA202-082685. 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.

Ευρετήριο

Ευρετήριο	2
1. Δωμάτια Διαφυγής	4
a) Φυσικά δωμάτια διαφυγής	4
b) Από το φυσικό πεδίο στο εικονικό	5
Επικοινωνία	5
Χρονικός Περιορισμός	5
Ιστορία και Πλοκή	6
Στοιχεία και παραπλανήσεις	6
Γρίφοι και Παζλ	7
Γραμμικότητα και πολυγραμμικότητα	8
c) Συμπέρασμα	9
2. Η πλατφόρμα ELMET	10
a) Στόχος	10
b) Πρόσβαση	10
c) Εγγραφή	10
d) Είσοδος	11
Είσοδος λογαριασμού χρήστη	12
Σύνδεση ως επισκέπτης	13
Επαναφορά κωδικού	13
e) Αρχική οθόνη	13
Αλλαγή Γλώσσας	14
Έξοδος	14
f) Οθόνη διαχείρισης λογαριασμού	15
g) Εξωτερικά Εργαλεία	15
h) Δημιουργός	18
Εικονίδιο, Τίτλος και Περιγραφή	18
Επίπεδα	19
Χρονομέτρηση	20
Εργαλεία	20
Καμβάς	21
i) Λίστα δωματίων διαφυγής	25
j) Παίζοντας τα δωμάτια διαφυγής	26

Λειτουργία ενός παίκτη (σόλο)	26
Λειτουργία Ομάδας	28
κ) Τελικά σχόλια	29

1. Δωμάτια Διαφυγής

a) Φυσικά δωμάτια διαφυγής

Τα δωμάτια διαφυγής είναι παιχνίδια που παίζονται από ομάδες παικτών, με σκοπό να λύσουν διαφορετικούς γρίφους και προβλήματα και να επιτύχουν τον τελικό στόχο του παιχνιδιού που συνήθως είναι η έξοδος από ένα κλειδωμένο δωμάτιο ή τον χώρο διεξαγωγής - εξού και το όνομα τους. Συνήθως αφορούν μια συγκεκριμένη θεματική ή σενάριο και απαιτούν την επίλυση εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου. Τα δωμάτια διαφυγής είναι κατασκευασμένα με τρόπο που να ανακλούν την πλοκή και την ιστορία του σεναρίου μέσα από φυσικούς παράγοντες όπως φωτισμό, διακόσμηση, αντικείμενα και ήχους που μπορούν τόσο να βοηθήσουν τους παίκτες προς τη λύση των παζλ, όσο και να δράσουν ως αντιπερισπασμοί για να κάνουν το δωμάτιο πιο απαιτητικό.

Οι δημιουργοί των φυσικών δωματίων διαφυγής εκμεταλλεύονται την φυσικότητα του παιχνιδιού για να δημιουργήσουν την ατμόσφαιρα που απαιτείται για να γίνει το παιχνίδι ελκυστικό στους παίκτες και έχουν μια μεγάλη ποικιλία επιλογών διαθέσιμων για τη δημιουργία γρίφων, παζλ, αντιπερισπασμών αλλά και του ίδιου του δωματίου. Για παράδειγμα μπορούν:

- Να χαμηλώσουν ή να εντείνουν τη φωτεινότητα του δωματίου για να σχηματίσουν την απαιτούμενη ατμόσφαιρα και τα συναισθήματα των παικτών.
- Να σκορπίσουν αντικείμενα ενδιαφέροντος στο χώρο διεξαγωγής, να τα κρύψουν μέσα σε κρυφά σημεία και να αναγκάσουν τους παίκτες να ψάξουν στο χώρο για να βρουν στοιχεία που θα οδηγήσουν στη λύση.
- Να χρησιμοποιήσουν φωτεινά ή ηχητικά σήματα που θα βοηθήσουν στους γρίφους, όπως και ηλεκτρονικές συσκευές για αρχεία ή πολυμέσα, όπως κινητά τηλέφωνα ή λάπτοπ.
- Να χρησιμοποιήσουν ανθρώπους που επιτηρούν το δωμάτιο, δίνουν βοήθειες ή δρουν ως αντιπερισπασμός όταν χρειάζεται.
- Να προσφέρουν την ελευθερία επικοινωνίας στους παίκτες μέσω ομιλίες ή να την μειώσουν είτε απαγορεύοντας τους να μιλήσουν μεταξύ τους μέσω των κανόνων του παιχνιδιού είτε επιτρέποντας την επικοινωνία μόνο μέσω ειδικών καναλιών.
- Να χρησιμοποιήσουν ιδιότητες της φυσικής όπως τη συμπεριφορά των υγρών, του ηλεκτρισμού ή του μαγνητισμού.
- Να διακοσμήσουν το δωμάτιο ανάλογα με το θέμα και την πλοκή του δωματίου, να προσαρμόσουν τα στοιχεία αλλά και τις παραπλανήσεις ανάλογα και να κάνουν τους παίκτες να αισθανθούν μέρος της ιστορίας.

b) Από το φυσικό πεδίο στο εικονικό

Είναι προφανές ότι τα δωμάτια διαφυγής κερδίζουν πολλά θετικά στοιχεία εξαιτίας της φυσικότητάς τους. Παρόλα αυτά, όσον αφορά τα εικονικά δωμάτια διαφυγής, υπάρχουν πολλά στοιχεία από το φυσικό κόσμο που μπορούμε να μεταφέρουμε μαζί μας στο ψηφιακό κόσμο με μικρές αλλαγές, αλλά υπάρχουν και άλλα στοιχεία που δεν μπορούν να βρουν ανάλογο τους σε ψηφιακή μορφή.

Στον εικονικό κόσμο, χάνουμε πλέον τα στοιχεία και τις ιδιότητες του χώρου. Αυτό σημαίνει πως ενέργειες όπως ο φωτισμός, η διακόσμηση, οι ιδιότητες της φυσικής ή ο ανθρώπινος παράγοντας δεν είναι διαθέσιμα για πιθανούς δημιουργούς εικονικών δωματίων διαφυγής. Ωστόσο, υπάρχει ένας αριθμός παραγόντων όπου μπορούμε να δημιουργήσουμε εικονικά αντίστοιχα τους για να βοηθήσουν στη δημιουργία εικονικών δωματίων διαφυγής.

Επικοινωνία

Το πρώτο και σημαντικότερο κομμάτι της δημιουργίας δωματίων διαφυγής γενικότερα, είναι η επικοινωνία. Ως ομαδικά παιχνίδια, οι παίκτες πρέπει να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά, να ανταλλάξουν στοιχεία και ιδέες, να μοιράσουν ευθύνες και να συνεργαστούν για να φτάσουν στον τελικό στόχο του δωματίου. Στα φυσικά δωμάτια διαφυγής, η επικοινωνία είναι ξεκάθαρη, αφού οι παίκτες βρίσκονται στον ίδιο χώρο, και μπορούν να μιλήσουν δίχως προβλήματα εκτός αν οι κανόνες δίνουν περιορισμούς. Στον εικονικό χώρο όμως, υπάρχουν πολλοί τρόποι να προσφερθεί ένα κανάλι επικοινωνίας. Το εικονικό δωμάτιο διαφυγής μπορεί να προσφέρει χώρο γραπτών μηνυμάτων, κανάλι φωνητικής επικοινωνίας, σύστημα τηλεδιάσκεψης ή κάποιο άλλο αυτοσχέδιο τρόπο με τον οποίο ο παίκτης μπορεί να μιλήσει, να συνεργαστεί και να ανταλλάξει στοιχεία και ιδέες με τους συμπαίκτες του.

Χρονικός Περιορισμός

Τα δωμάτια διαφυγής έχουν συνήθως χρονικό περιορισμό. Οι παίκτες δεν έχουν στη διάθεση τους άπειρο χρόνο, και πρέπει να φτάσουν στον τελικό στόχο εντός συγκεκριμένου χρονικού πλαισίου που ορίζεται από τον δημιουργό του δωματίου.

Στα φυσικά δωμάτια διαφυγής ο χρονικός περιορισμός δεν αποτελεί πρόβλημα. Ένα χρονόμετρο αρκεί να ξεκινήσει την στιγμή που οι παίκτες ξεκινούν το παιχνίδι, και όταν το χρονόμετρο μηδενίσει, ο επόπτης του παιχνιδιού πρέπει να αποφασίσει αν η ομάδα κατάφερε να λύσει το δωμάτιο εντός χρόνου ή όχι.

Ένας παρόμοιος μηχανισμός πρέπει να προστεθεί στο εικονικό περιβάλλον, ένα χρονόμετρο που ξεκινά τη στιγμή που μπαίνουν οι παίκτες στον εικονικό χώρο που παίζεται το δωμάτιο. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα που συνοδεύει τα ψηφιακά παιχνίδια όμως, και αυτό είναι ότι οι παίκτες μπορούν να φύγουν από την πλατφόρμα ή να αντιμετωπίσουν προβλήματα συνδεσιμότητας ανα πάσα στιγμή. Δεν υπάρχει κάποιος προκαθορισμένος τρόπος να αντιμετωπιστούν τέτοια προβλήματα, και οι παίκτες θα μπορούσαν να εκμεταλλευτούν τέτοιες συμπεριφορές για να αποκτήσουν περισσότερο χρόνο ώστε να λύσουν το δωμάτιο.

Ωστόσο, το σύνολο των παικτών που θέλει να ζήσει την εμπειρία του παιχνιδιού δίκαια, θα πρέπει να προσπαθήσουν να λύσουν τους γρίφους μέσα στο χρονικό όριο, να αποφύγουν τέτοιες συμπεριφορές και να προσπαθήσουν όλο το δωμάτιο από την αρχή στην περίπτωση που δεν καταφέρουν να βρουν τη λύση εντός χρόνου.

Ιστορία και Πλοκή

Η δημιουργία μιας ελκυστικής και εμπυθιστικής ιστορίας είναι καθοριστική για τη δημιουργία ενός δωματίου διαφυγής. Ο τίτλος και η περιγραφή του δωματίου είναι το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να ελκύσει τους παίκτες ώστε να προσπαθήσουν να λύσουν το δωμάτιο, και αυτό ισχύει και στο φυσικό και στο εικονικό περιβάλλον.

Η προσεκτική συγγραφή της ιστορίας, η πρόοδος και η πλοκή της είναι σημαντικοί παράγοντες για την κατασκευή του δωματίου διαφυγής, και τα στοιχεία, οι παραπλανήσεις και οι γρίφοι θα πρέπει να προσαρμόζονται στα μοτίβα της ιστορίας ώστε να δημιουργήσουν μια ατμόσφαιρα που θα τραβήξει την προσοχή των παικτών και θα προκαλέσει συγκεκριμένα συναισθήματα. Σε δωμάτια τρόμου, το κύριο συναίσθημα είναι ο φόβος και η αγωνία, σε δωμάτια μυστηρίου είναι η περιέργεια και η μυστικότητα για παράδειγμα.

Ειδικά στην περίπτωση των εικονικών δωματίων, όπου οι φυσικοί παράγοντες όπως ο φωτισμός και η διακόσμηση δεν υπάρχουν, μια καλογραμμένη ιστορία όπως και η χρήση στοιχείων που ταιριάζουν με αυτή κρατάνε τους παίκτες στο παιχνίδι, καθοδηγούν την περιέργεια τους και προκαλούν συναισθήματα, δημιουργώντας μια σπουδαία εμπειρία.

Στοιχεία και παραπλανήσεις

Τα στοιχεία, παραπλανητικά και μη, αποτελούν το πιο σημαντικό μέρος ενός δωματίου διαφυγής μαζί με τους γρίφους στους οποίους συμμετέχουν. Στο φυσικό δωμάτιο διαφυγής είναι αντικείμενα, πληροφορίες που μοιράζονται από διάφορα μέσα (π.χ. ήχο) ή που δίνονται από τον δημιουργό, ή ακόμα και αρχεία σε ηλεκτρονικές συσκευές. Οι δημιουργοί επωφελούνται από τη φυσική υπόσταση του χώρου, οπότε και έχουν τη δυνατότητα να μοιράσουν τα στοιχεία στο χώρο, να τα κρύψουν ή να τα τοποθετήσουν μέσα σε μικρούς χώρους που πρέπει να ανοιχτούν από τους παίκτες. Τέλος, μπορούν να προσφέρουν βοηθητικά στοιχεία στους παίκτες όταν τους ζητηθεί, ώστε να τους βοηθήσουν περαιτέρω στη λύση του δωματίου.

Στον εικονικό χώρο, η φυσική υπόσταση δεν υπάρχει, όμως οι δημιουργοί μπορούν με συγκεκριμένες ενέργειες να προσομοιώνουν τις παραπάνω συμπεριφορές. Στην πλατφόρμα ELMET, για παράδειγμα, τα στοιχεία του δωματίου παίρνουν τη μορφή σημειωμάτων τα οποία μπορούν να είναι κείμενο, εικόνα, βίντεο ή σύνδεσμος προς οποιαδήποτε διαδικτυακή πηγή. Αυτά τα σημειώματα εμφανίζονται σε ένα καμβά όπου μπορούν ελεύθερα να κινηθούν από το δημιουργό ή τους παίκτες. Αυτό δημιουργεί τη δυνατότητα διαμοιρασμού των στοιχείων τοποθετώντας τα σε διάφορα σημεία του καμβά, και τη δυνατότητα τοποθέτησης τους πίσω από άλλα στοιχεία, προσομοιώνοντας το κρύψιμο μέσα σε συρτάρι ή πίσω από ένα άλλο μη σημαντικό αντικείμενο.

Οι βοήθειες μπορούν να δίνονται είτε μετά από ερώτηση, είτε αυτόματα. Η λύση μετά από ερώτηση απαιτεί έναν επόπτη του παιχνιδιού, πράγμα το οποίο είναι συνήθως πολύ δύσκολο να επιτευχθεί σε εικονικό περιβάλλον, ενώ ο αυτόματος τρόπος - που έχει υιοθετηθεί και στην πλατφόρμα - χρησιμοποιεί παράγοντες όπως ο χρόνος που απομένει σε ένα επίπεδο για να εμφανίσει στους παίκτες νέες βοήθειες. Ο δημιουργός θα πρέπει να λάβει υπόψη του το επίπεδο δυσκολίας για να δώσει βοήθειες αναλόγως, αλλά και να ενημερώσει τους παίκτες για το επίπεδο δυσκολίας του δωματίου στην περιγραφή του.

Τέλος, ένα συχνό στοιχείο που έχουν να αντιμετωπίσουν οι δημιουργοί φυσικών δωματίων είναι η πιθανή ζημιά αντικειμένων ή συσκευών που τοποθετούνται στο δωμάτιο. Οι παίκτες πειράζουν τον εξοπλισμό προκειμένου να ανακαλύψουν νέα στοιχεία και αυτό συχνά οδηγεί στην καταστροφή του εξοπλισμού, ένα πρόβλημα που δεν εμφανίζεται στον εικονικό κόσμο και δίνει μεγαλύτερη ελευθερία στους δημιουργούς εικονικών δωματίων.

Γρίφοι και Παζλ

Οι γρίφοι και τα παζλ είναι τα προβλήματα που πρέπει να αντιμετωπίσουν οι παίκτες ώστε να φτάσουν στον τελικό στόχο του παιχνιδιού. Σε αυτό το κομμάτι τα εικονικά και τα φυσικά δωμάτια διαφυγής συμπεριφέρονται διαφορετικά.

Τα φυσικά δωμάτια διαφυγής είναι συνήθως παιχνίδια γενικών γνώσεων και για όποιο παζλ απαιτεί συγκεκριμένη γνώση, συνήθως δίνεται ένα επεξηγηματικό χαρτί ή πηγή στους παίκτες.

Αντίθετα, τα εικονικά δωμάτια κατασκευάζονται και παίζονται στη μεγαλύτερη πηγή πληροφοριών, το Διαδίκτυο, όπου μια πληθώρα εργαλείων είναι διαθέσιμη πάντα, υπάρχει πρόσβαση σχεδόν σε κάθε γνωσιακή βάση και χρήσιμες μηχανές αναζήτησης. Αυτό επιτρέπει στους δημιουργούς να κατασκευάζουν πιο δύσκολα παζλ, να τα εμφωλεύουν περισσότερο, και να αναμένουν από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν αυτά τα εργαλεία και να λύσουν το δωμάτιο διαφυγής.

Ένα απλό παράδειγμα είναι το σύστημα Μορς, μια συνήθης τεχνική που χρησιμοποιείται για να κρύψει πληροφορίες σε δωμάτια διαφυγής. Στο φυσικό περιβάλλον θα πρέπει να δοθεί στους παίκτες ένα χαρτί που εξηγεί το συνδυασμό ζευγαριών και συμβόλων ώστε να μπορούν να μεταφράσουν την πληροφορία. Θα πρέπει να μεταφράσουν γράμμα προς γράμμα του κείμενου για να μπορέσουν να βρουν το κρυφό κείμενο. Στην εικονική περίπτωση, η λύση είναι όσο απλή όσο η αντιγραφή του κειμένου Μορς σε ένα διαδικτυακό εργαλείο μετατροπής που θα το μεταφράσει, πράγμα που είναι πολύ γρηγορότερο από το παράδειγμα του φυσικού δωματίου.

Η μεγάλη ποικιλία πληροφοριών και εργαλείων που υπάρχουν στο διαδίκτυο επιτρέπει μεγαλύτερη πολυπλοκότητα προβλημάτων, έλλειψη πηγών που θα μπορούσαν να αποκαλύψουν τη λύση, ενδιαφέροντα προβλήματα με εργαλεία που υπάρχουν μόνο στο ψηφιακό περιβάλλον και ευκολότερη χρήση πολυμέσων που συνήθως αποτελούν δυσκολία στα φυσικά δωμάτια διαφυγής.

Γραμμικότητα και πολυγραμμικότητα

Τα προβλήματα που παρουσιάζονται στο πλαίσιο ενός δωματίου διαφυγής μπορεί να είναι γραμμικά ή πολυγραμμικά. Στην περίπτωση ενός γραμμικού δωματίου, τα διαφορετικά παζλ ακολουθούν μια προοδευτική σειρά προς το τελικό παζλ που ολοκληρώνει το δωμάτιο. Σε πολυγραμμικά δωμάτια, η πρόοδος δεν είναι καθορισμένη, και οι παίκτες έχουν πρόσβαση σε στοιχεία από την αρχή που αφορούν διαφορετικούς γρίφους οι οποίοι μπορούν να λυθούν με οποιαδήποτε σειρά για να λυθεί το δωμάτιο.

Τα εικονικά δωμάτια μπορούν να υιοθετήσουν και τις δύο τεχνικές πρόοδου της λύσης, όμως το ευκολότερο και πιο ενστικτώδες είναι το γραμμικό στυλ. Οι παίκτες παίρνουν στοιχεία για το επόμενο πρόβλημα μόνο αν έχει πρώτα λυθεί το προηγούμενο πρόβλημα συνήθως με αυξανόμενη δυσκολία, το οποίο δημιουργεί μια καλύτερη αίσθηση στόχου για τους παίκτες και κάνει τη δουλειά του δημιουργού ευκολότερη από ότι στα πολυγραμμικά δωμάτια. Στα γραμμικά δωμάτια, η διαδικασία ερώτησης και απόδοσης βοηθητικών στοιχείων είναι επίσης ευκολότερη, αφού οι παίκτες έχουν μόνο ένα πρόβλημα να λύσουν σε κάθε επίπεδο του δωματίου και οι βοήθειες είναι εύκολο να δοθούν αυτόματα στον εικονικό χώρο χωρίς κάποιον παρόντα υπεύθυνο του παιχνιδιού (game master).

c) Συμπέρασμα

Συνοψίζοντας τις πληροφορίες, μπορούμε να ορίσουμε ένα αριθμό στοιχείων που οι δημιουργοί εικονικών δωματίων διαφυγής - όπως και οι δημιουργοί πλατφορμών δωματίων διαφυγής - πρέπει να λάβουν υπόψη ώστε να δημιουργήσουν ένα ισορροπημένο, ενστικτώδες και διασκεδαστικό εικονικό δωμάτιο με προσαρμοσμένη δυσκολία.

- Πρέπει οι παίκτες να έχουν και τρόπο και ανάγκη να επικοινωνήσουν ώστε να λύσουν το δωμάτιο, προωθώντας την ομαδική συνεργασία.
- Πρέπει η ιστορία να είναι καλά κατασκευασμένη και ελκυστική, και κάθε στοιχείο του δωματίου διαφυγής να προσαρμοστεί ώστε να συνδέεται με την ιστορία και να βοηθάει στην δημιουργία ατμόσφαιρας, αλλά και στην πρόοδο της πλοκής.
- Πρέπει να προστεθούν στοιχεία μέσω πηγών πολυμέσων αλλά και παραπλανητικά στοιχεία, ώστε να ωθήσουν τους παίκτες στην συνεργασία, την επικοινωνία και την ακολούθηση του σωστού δρόμου προς τη λύση.
- Πρέπει να χρησιμοποιηθούν διαδικτυακά εργαλεία για τη δημιουργία των γρίφων αλλά και να αναγνωριστεί η δυνατότητα τους να βοηθήσουν τους παίκτες να λύσουν προβλήματα. Αν ένα εργαλείο δεν είναι πολύ γνωστό, ο δημιουργός θα πρέπει να δώσει βοηθητικά στοιχεία (hints) προς τη χρήση τους (π.χ. με τη χρήση κάποιας τεχνικής κρυπτογράφησης).
- Binding the room or the specific levels to a timeframe, to create a sense of urgency for the players, adjusted to the difficulty of the room, which needs to be also known from the players from the room description or title. Πρέπει το δωμάτιο και τα ξεχωριστά επίπεδα του να δεθούν σε ένα χρονικό πλαίσιο ώστε να δημιουργηθεί μια αίσθηση βιασύνης στους παίκτες, ανάλογη με το επίπεδο δυσκολίας του δωματίου, που επίσης θα πρέπει να εμφανίζεται στους παίκτες από την περιγραφή του δωματίου ή τον τίτλο του.
- Πρέπει να δημιουργηθούν ενστικτώδη γραμμικά παζλ με αρκετά στοιχεία ώστε να λυθούν, αλλά και να δοθούν αυτόματα βοηθητικά στοιχεία που εμφανίζονται μετά από ορισμένο χρόνο ανάλογα με τη δυσκολία του γρίφου.

2. Η πλατφόρμα ELMET

a) Στόχος

Η πλατφόρμα ELMET στοχεύει στην προσφορά ενός εύκολου και βολικού τρόπου για τη δημιουργία και χρήση ψηφιακών δωματίων διαφυγής για όλους τους εκπαιδευτές που επιθυμούν να εφαρμόσουν τη μεθοδολογία των εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής ώστε να στηρίξουν τα μαθήματά τους.

b) Πρόσβαση

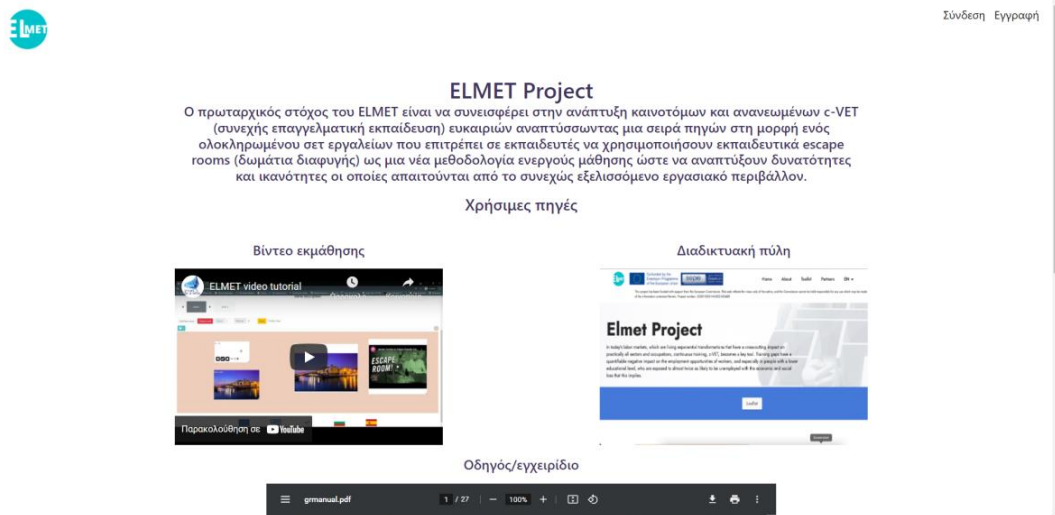
Η πλατφόρμα ELMET βρίσκεται προς το παρόν στη φάση beta testing. Για πρόσβαση, οι χρήστες πρέπει να κατευθυνθούν στο <https://elmet.e-ce.uth.gr>, χρησιμοποιώντας τον αγαπημένο τους browser.

Ο Google Chrome προσφέρει καλύτερη υποστήριξη για τις δυνατότητες της πλατφόρμας και προτείνεται για καλύτερη εμπειρία.

c) Εγγραφή

Για να χρησιμοποιήσετε την πλατφόρμα ELMET και τις δυνατότητες πρέπει να δημιουργήσετε το δικό σας λογαριασμό χρήστη στην πλατφόρμα. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα:

1. Αφού κατευθυνθείτε στον ιστότοπο, πατήστε **Εγγραφή** στην άνω δεξιά γωνία.



- Εισάγετε τις πληροφορίες χρήστη στα ανάλογα παιδιά, τσεκάρετε το κουτί της πολιτικής του ELMET αν συμφωνείτε και πατήστε **Υποβολή**.

Register

Username
johndoe1

Password
...

Verify password
...

First Name
John

Last Name
Doe

To continue using ELMET, you must consent our Privacy policy

☒ have read and accept the ELMET Privacy policy

Submit



- Ένας κωδικός θα εμφανιστεί, που ονομάζεται OTP (One-Time Password - Κωδικός μιας χρήσης). Αυτός ο κωδικός χρησιμοποιείται για να επαναφέρει ένα λογαριασμό χρήστη αν ο χρήστης ξεχάσει τον κωδικό εισόδου. Αυτός ο κωδικός μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μια φορά, και μετά από επιτυχή αλλαγή κωδικού χρήστη, ο OTP αντικαθίσταται με ένα νέο για λόγους ασφαλείας.

Αυτός ο κωδικός πρέπει να σημειωθεί και να κρατηθεί σε ένα ασφαλές μέρος για κάποια πιθανή επαναφορά κωδικού. Η επαναφορά κωδικού θα εξηγηθεί στην επόμενη ενότητα.

Κλικάρετε **Σημείωσα τον OTP μου!** για να ολοκληρώσετε τη δημιουργία του λογαριασμού χρήστη και να εισέλθετε στην πλατφόρμα.

An One-Time Password has been generated that can be used to reset your account in case you forget your password. Your OTP is:
kR+8ZYX2^u

Please write down the OTP somewhere safe so that it is not lost.

I noted my OTP!

Register

Username
johndoe1

Password
...

Verify password
...

First Name
John

Last Name
Doe



d) Είσοδος

Για να φτάσετε στην οθόνη εισόδου, πατήστε **Σύνδεση** στην άνω δεξιά γωνία.



Σύνδεση Εγγραφή

ELMET Project

Ο πρωταρχικός στόχος του ELMET είναι να συνεισφέρει στην ανάπτυξη καινοτόμων και ανανεωμένων c-VET (συνεχούς επαγγελματική εκπαίδευση) ευκαιριών αναπτύσσοντας μια σειρά πηγών στη μορφή ενός ολοκληρωμένου σετ εργαλείων που επιτρέπει σε εκπαιδευτές να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικά escape rooms (δωμάτια διαφυγής) ως μια νέα μεθοδολογία ενεργούς μάθησης ώστε να αναπτύξουν δυνατότητες και ικανότητες οι οποίες απαιτούνται από το συνεχώς εξελισσόμενο εργασιακό περιβάλλον.

Χρήσιμες πηγές

Βίντεο εκμάθησης



Διαδραστική πύλη



Οδηγός/εγχειρίδιο



Είσοδος λογαριασμού χρήστη

Αν έχετε ήδη δημιουργήσει ένα λογαριασμό χρήστη με τον τρόπο που εξηγείται στην ενότητα Εγγραφή, μπορείτε να μπείτε στον λογαριασμό σας χρησιμοποιώντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό που εισάγατε.

Εισάγετε το όνομα χρήστη, τον κωδικό, και πατάτε **Σύνδεση**. Σε αυτό το παράδειγμα χρησιμοποιείται το όνομα χρήστη και ο κωδικός του παραδείγματος από την ενότητα Εγγραφής.

Σύνδεση

Όνομα Χρήστη / E-mail

john doe1

Κωδικός πρόσβασης

...

☐ Να με θυμάσαι

Σύνδεση

Σύνδεση ως επισκέπτης

Ξέχασα τον κωδικό μου

Η επιλογή **Να με θυμάσαι** όταν είναι επιλεγμένη εισάγει αυτόματα το όνομα χρήστη με την παρούσα επιλογή κάθε φορά που θα γίνεται επίσκεψη στην πλατφόρμα.

Σύνδεση ως επισκέπτης

Δίπλα στο κουμπί **Σύνδεση** που χρησιμοποιήσατε για την είσοδο με λογαριασμό χρήστη υπάρχει η επιλογή **Σύνδεση ως επισκέπτης**. Η επιλογή αυτή μπορεί να εισάγει ένα χρήστη στην πλατφόρμα ως επισκέπτη, με περιορισμένες δυνατότητες.

Οι επισκέπτες δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον δημιουργό για νέα εικονικά δωμάτια διαφυγής, και δεν μπορούν να συμμετέχουν σε ομαδικό παιχνίδι των διαθέσιμων εικονικών δωματίων.

Δεν αποθηκεύονται δεδομένα στην πλατφόρμα σχετικά με τις ενέργειες των επισκεπτών, οπότε οποιοδήποτε δωμάτια διαφυγής παίζουν οι επισκέπτες θα πρέπει πρώτα να ολοκληρωθεί χωρίς έξοδο, αλλιώς ο επισκέπτης θα πρέπει να ξαναπαίξει το δωμάτιο από την αρχή, αφού δεν αποθηκεύονται δεδομένα.

Επαναφορά κωδικού

Κάτω από τα κουμπιά εισόδου, υπάρχει το κουμπί **Ξέχασα τον κωδικό μου**. Ο χρήστης μπορεί να το πατήσει σε περιπτώσεις όπου η είσοδος είναι αδύνατη αφού ο χρήστης έχει ξεχάσει τον κωδικό εισόδου στο λογαριασμό.

Η πλατφόρμα θα ζητήσει το όνομα χρήστη και τον ειδικό κωδικό OTP που αναφέρθηκε στην ενότητα εγγραφής. Αφού συμπληρωθούν αυτές οι πληροφορίες και πατηθεί Υποβολή, ο χρήστης θα οδηγηθεί σε ένα διάλογο αλλαγής κωδικού ώστε να δημιουργηθεί νέος κωδικός που θα αντικαταστήσει τον ξεχασμένο.

Please Use the one time reset password you were given on register to be able to reset your password.

Username

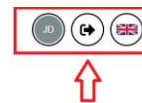
One Time Reset Password

Submit

e) Αρχική οθόνη

Αφού ο χρήστης εισέλθει στην πλατφόρμα θα οδηγηθεί στην αρχική οθόνη. Η αρχική οθόνη είναι το σημείο εκκίνησης για οποιαδήποτε ενέργεια του χρήστη και αποτελείται από τέσσερα κύρια σημεία: τη γραμμή εργαλείων στην κορυφή που περιέχει το κουμπί αλλαγής γλώσσας, το κουμπί εξόδου, το κουμπί με το εικονίδιο του χρήστη και τις τρεις κύριες ενότητες της πλατφόρμας που εμφανίζονται με τρία διαφορετικά εικονίδια, τον δημιουργό εικονικών δωματίων διαφυγής (εικονίδιο πέννας), η λίστα δωματίων (εικονίδιο λίστας) και η λίστα εξωτερικών εργαλείων (εικονίδιο βιβλίου).

Μπορούμε να μετακινηθούμε στην αρχική οθόνη από οπουδήποτε στην πλατφόρμα κλικάροντας το λογότυπο του ELMET στην άνω αριστερά γωνία της οθόνης.



ELMET Project

In today's labor markets, which are living exponential transformations that have a cross-cutting impact on practically all sectors and occupations, continuous training, c-VET, becomes a key tool. Training gaps have a quantifiable negative impact on the employment opportunities of workers, and especially in people with a lower educational level, who are exposed to almost twice as likely to be unemployed with the economic and social loss that this implies.



Αλλαγή Γλώσσας

Στην άνω δεξιά γωνία μπορείτε να δείτε τη σημαία που δείχνει τη γλώσσα που χρησιμοποιείται. Όταν κλικάρετε τη σημαία μπορείτε να δείτε μια λίστα άλλων γλωσσών και να επιλέξετε οποιαδήποτε ώστε να μεταφραστεί το περιεχόμενο της σελίδας στην ανάλογη γλώσσα για καλύτερη προσβασιμότητα.



ELMET Project

Αυτό το ερευνητικό έργο προωθεί την ανάπτυξη καινοτόμων εκπαιδευτικών προσφορών που ενσωματώνουν αναδυόμενες ICT τεχνολογίες. Οι προτεινόμενες παρεμβάσεις ενσωματώνουν την βιομηχανική και ενεργή σχεδιαστική μάθηση μέσα σε ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας προωθώντας εμπλουτισμένες εμπειρίες μάθησης μέσω της βελτιωμένης επικοινωνίας και συνεργασίας. Επιπλέον, η βιομηχανική και ενεργή σχεδιαστική μάθηση προωθεί την διατήρηση της γνώσης και τη μεταφεροσιμότητα της από το εκπαιδευτικό περιβάλλον στον εργασιακό κόσμο, διευκολύνοντας έτσι την απασχολησιμότητα μέσα από την ανάπτυξη ικανοτήτων που απαιτούνται από τη βιομηχανία.



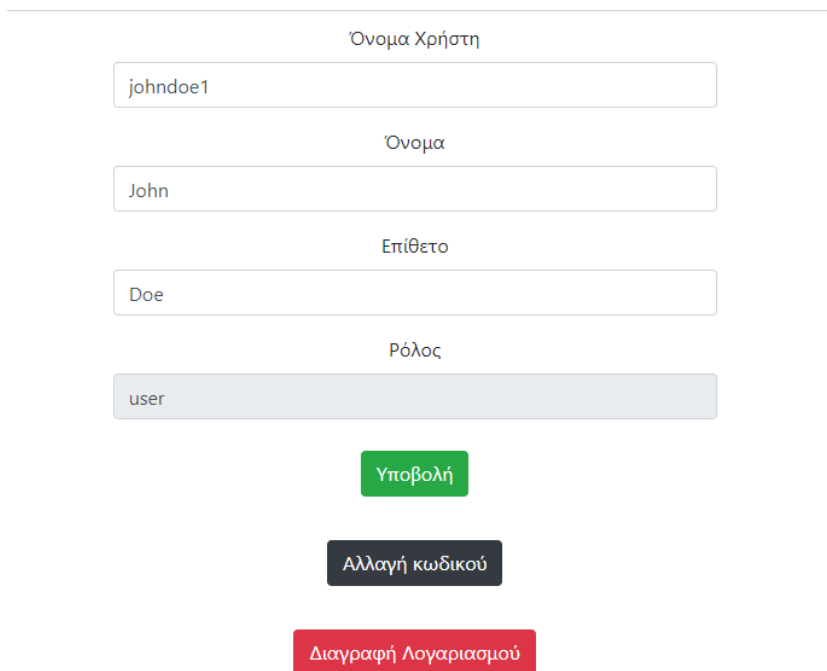
Έξοδος

Στα αριστερά του κουμπιού της αλλαγής γλώσσας έχουμε το κουμπί εξόδου. Κλικάρετε του για να βγείτε από τον λογαριασμό σας και την πλατφόρμα. Για να ξαναμπειτε πρέπει να ακολουθήσετε την διαδικασία Εισόδου.

f) Οθόνη διαχείρισης λογαριασμού

Το πρώτο εικονίδιο στην γραμμή εργαλείων είναι το εικονίδιο του χρήστη, ένα κυκλικό εικονίδιο με τυχαίο χρώμα που περιέχει τα αρχικά του μικρού ονόματος και επιθέτου του χρήστη. Όταν κλικάρεται, ο χρήστης μετακινείται στην οθόνη διαχείρισης λογαριασμού όπου ο χρήστης μπορεί να πραγματοποιήσει τις ακόλουθες ενέργειες όπως φαίνονται και στην εικόνα:

1. Να αλλάξει πληροφορίες όπως το μικρό όνομα, το επίθετο και το όνομα χρήστη και να πατήσει **Υποβολή** για να αποθηκευτούν οι αλλαγές. Το πεδίο Ρόλος δεν μπορεί να αλλαχθεί.
2. Να πατήσει **Αλλαγή κωδικού** για να δημιουργήσει ένα νέο κωδικό, χρησιμοποιώντας τον παλιό ως μέθοδο ασφαλείας.
3. Να πατήσει **Διαγραφή Λογαριασμού** για να διαγράψει το λογαριασμό χρήστη εντελώς. **ΠΡΟΣΟΧΗ:** Διαγράφοντας το λογαριασμό, ο χρήστης δεν θα μπορεί πλέον να εισέλθει στην πλατφόρμα, και κάθε αποθηκευμένη πληροφορία για το λογαριασμό θα διαγραφεί.



Όνομα Χρήστη

Όνομα

Επίθετο

Ρόλος

Υποβολή

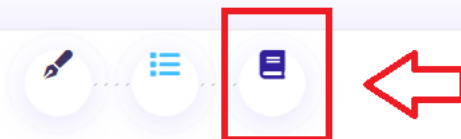
Αλλαγή κωδικού

Διαγραφή Λογαριασμού



g) Εξωτερικά Εργαλεία

Από την αρχική οθόνη, μπορείτε να επιλέξετε το τρίτο από τα εικονίδια (εικονίδιο βιβλίου) για να αποκτήσετε πρόσβαση στη λίστα εξωτερικών εργαλείων.


the employment opportunities of workers, and e
d to almost twice as likely to be unemployed wi
that this implies.




Η λίστα αποτελείται από αρκετά εργαλεία, κατατμημένα σε κατηγορίες, ώστε να βοηθήσουν στη δημιουργία σεναρίων δωματίων διαφυγής, όπως και στη λύση τέτοιων σεναρίων. Μπορείτε να κλικάρετε το εικονίδιο με το κάτω βέλος σε κάθε κατηγορία ώστε να δείτε τα διάφορα εργαλεία που περιλαμβάνονται σε αυτή. Ο χρήστης μπορεί να κλικάρει σε οποιοδήποτε σύνδεσμο για να επισκεφτεί το συγκεκριμένο εργαλείο.

Εργαλεία Κρυπτογραφίας




Δημιουργός κωδικών QR <https://www.the-qrcode-generator.com/>
 Κωδικοποιητής Morse <https://www.dcode.fr/morse-code>
 Αλφάβητος Braille <https://www.dcode.fr/braille-alphabet>
 Κωδικοποιητής κώδικα του Καίσαρα <https://www.dcode.fr/caesar-cipher>
 Μετατροπείς Δυναμικού συστήματος <https://www.dcode.fr/vigenere-cipher>
 Μετατροπείς Δυναμικού συστήματος <https://www.dcode.fr/binary-code>
 Μετατροπείς Base64 <https://www.dcode.fr/base-64-encoding>
 Μετατροπείς Κώδικα ASCII - Δεκαεξαδικού <https://www.dcode.fr/ascii-code>

Εργαλεία Δημιουργίας Γρίφων


Δημιουργός Σταυρόλεξου <https://crosswordlabs.com/>
 Δημιουργός Πλόζι <https://im-a-puzzle.com/>

Εργαλεία δημιουργίας ψεύτικων αντικειμένων


Δημιουργός εφημερίδας 1 <https://borders.101planners.com/newspaper-generator/>
 Δημιουργός εφημερίδας 2 <https://newspaper.jaguarpan.co.uk/>
 Δημιουργός εισητηρίων <http://omatic.musicalairport.com/>
 Δημιουργός μηνυμάτων <https://geekprank.com/chat-screenshot/>
 Γεννήτρια φωνής <https://voicegenerator.io/>

Εργαλεία αναζήτησης


Χάρτες/Όψη δρόμων (Street view) <https://www.google.com/maps>

Μια γρήγορη σύνοψη των εργαλείων που προσφέρονται τώρα παρουσιάζεται ακολούθως:

1. Εργαλεία Κρυπτογράφησης:

- Γεννητής Κωδικών QR: Αυτό το εργαλείο βοηθάει στη δημιουργία QR κωδικού από ένα αρχείο ή ένα σύνδεσμο που οι παίκτες μπορούν να σκανάρουν με το τηλέφωνο τους για να βρουν στοιχεία ή να χρησιμοποιήσουν το ίδιο εργαλείο σαν διαδικτυακό ανιχνευτή κωδικών QR.
- Κωδικοποιητής Morse: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες από και προς μορφή κώδικα Morse.

- c. Αλφάβητο Braille: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες από και προς μορφή Braille (ένα σύστημα ανάγνωσης με βάση την επαφή που βοηθά τυφλούς ανθρώπους).
- d. Κωδικοποιητής κώδικα του Καίσαρα: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες χρησιμοποιώντας το πιο γνωστό κρυπτογραφικό σύστημα, τον κώδικα του Καίσαρα.
- e. Κωδικοποιητής Vigenère: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες με τον κώδικα Vigenère.
- f. Μετατροπέας Δυαδικού συστήματος: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες από και προς το δυαδικό σύστημα.
- g. Μετατροπέας Base64: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες από και προς τη μορφή Base64.
- h. Μετατροπέας ASCII - δεκαεξαδικού: Αυτό το εργαλείο κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί πληροφορίες από κώδικα ASCII (χαρακτήρες αλφαβήτου και νούμερα) προς το δεκαεξαδικό σύστημα και αντίθετα.

2. Εργαλεία δημιουργίας γρίφων:

- a. Δημιουργός Σταυρόλεξων: Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει σταυρόλεξα χρησιμοποιώντας ερωτήσεις και απαντήσεις που ορίζει ο ίδιος. Ο χρήστης μετά μπορεί να εισάγει το σταυρόλεξο μέσω συνδέσμου από το εργαλείο για να το συμπεριλάβει σε κάποιο εικονικό δωμάτιο διαφυγής.
- b. Δημιουργός Παζλ: Αυτό το εργαλείο επιτρέπει στο χρήστη να φτιάξει παζλ χρησιμοποιώντας εικόνα της επιλογής του. Ο χρήστης μετά μπορεί να εισάγει το παζλ μέσω συνδέσμου από το εργαλείο για να το συμπεριλάβει σε κάποιο εικονικό δωμάτιο διαφυγής.

3. Εργαλεία δημιουργίας ψεύτικων αντικειμένων:

- a. Δημιουργός εφημερίδας 1 & 2: Δύο εργαλεία που επιτρέπουν στο χρήστη να δημιουργήσει εφημερίδες και να βάλει νέα στην πρώτη τους σελίδα ως στοιχείο για τους παίκτες. Ο χρήστης μετά μπορεί να εισάγει την εικόνα στο σενάριο του δωματίου.
- b. Δημιουργός εισητηρίων: Εργαλείο για τη δημιουργία εισητηρίων πτήσης. Ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει το σύνδεσμο των εικόνων για να τα εισάγει στο δωμάτιο.

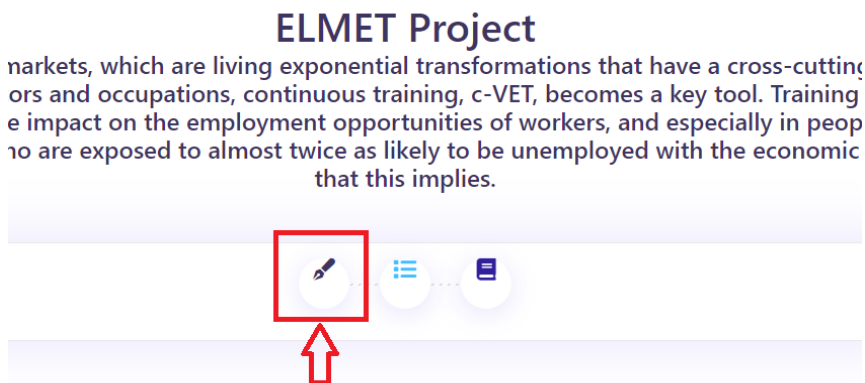
- c. Δημιουργός μηνυμάτων: Εργαλείο για τη δημιουργία ψεύτικων συζητήσεων μέσω μηνυμάτων από κινητό. Ο χρήστης μπορεί να εισάγει την εικόνα στο σενάριο για να τη χρησιμοποιήσει ως στοιχείο.
- d. Γεννήτρια φωνής: Εργαλείο που μπορεί να μετατρέψει κείμενο σε φωνητικό μήνυμα.

4. Εργαλεία Αναζήτησης

- a. Χάρτες Google: Παγκόσμιοι χάρτες με πληροφορίες για σημεία ενδιαφέροντος, θέαση των δρόμων, και άλλα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ρεαλιστικών σεναρίων.

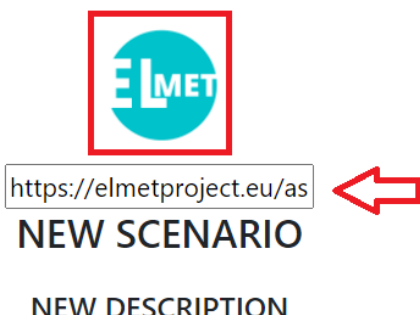
h) Δημιουργός

Για να δημιουργηθεί ένα νέο εικονικό δωμάτιο διαφυγής, ο χρήστης πρέπει να κατευθυνθεί στη διεπαφή του δημιουργού εικονικών δωματίων διαφυγής. Για το κάνετε αυτό, κλικάρετε στο εικονίδιο με την πένα στην αρχική οθόνη.



Εικονίδιο, Τίτλος και Περιγραφή

Στην κορυφή της διεπαφής του δημιουργού, μπορούμε να δούμε το εικονίδιο του εικονικού δωματίου διαφυγής. Το προεπιλεγμένο εικονίδιο είναι το λογότυπο του έργου ELMET.



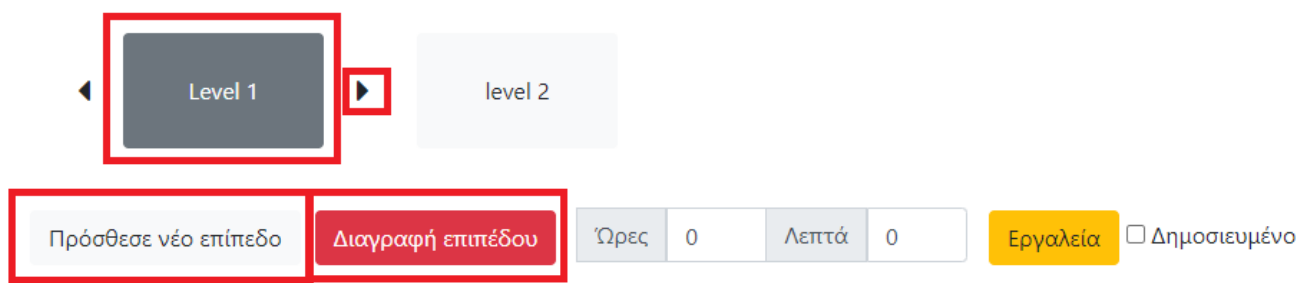
Για να το αλλάξετε αυτό, κάνετε **διπλό κλικ** στην εικόνα για να εμφανιστεί από κάτω η είσοδος κειμένου. Εκεί μπορείτε να επικολλήσετε ένα σύνδεσμο προς την εικόνα που επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε ως εικονίδιο του σεναρίου. Πατήστε **Enter** για αποθήκευση.



Ο τίτλος και η περιγραφή του σεναρίου μπορούν να αλλαχθούν με τον ίδιο τρόπο. Με διπλό κλικ στον τίτλο ή την περιγραφή, εισάγετε το κείμενο που επιθυμείτε και πατήστε Enter για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές.

Επίπεδα

Παρακάτω φαίνονται οι επιλογές που αφορούν τα επίπεδα του δωματίου διαφυγής. Τα επίπεδα είναι σε εμφανή κουτιά και όταν κλικάρετε πάνω τους θα δείτε τον αντίστοιχο καμβά του δωματίου.



Το επιλεγμένο επίπεδο που βρίσκεται ο χρήστης είναι χρωματισμένο σε σκούρο γκρι χρώμα για να διαφοροποιείται από τα άλλα επίπεδα. Τα επίπεδα μπορούν να ανακατανεμηθούν με τα βέλη που βρίσκονται αριστερά και δεξιά από το επιλεγμένο επίπεδο. Αφού τα δωμάτια είναι γραμμικά, η σειρά των επιπέδων παίζει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία της καλύτερης δυνατής εμπειρίας.

Ο χρήστης μπορεί να προσθέσει ένα νέο επίπεδο στο τέλος της λίστας επιπέδων κλικάροντας **Πρόσθεσε νέο επίπεδο**. Κλικάροντας **Διαγραφή επιπέδου**, διαγράφεται το επιλεγμένο επίπεδο που βρίσκεται ο χρήστης.

Χρονομέτρηση









Οι δημιουργοί σεναρίων μπορούν να έχουν επίπεδα με ή χωρίς χρονικό όριο. Από προεπιλογή δεν υπάρχει χρονομετρητής στα επίπεδα. Όμως, αλλάζοντας τις τιμές στα πεδία **Ώρες** και **Λεπτά**, μπορείτε να ξεκινήσετε τη χρονομέτρηση από τη στιγμή που ο παίκτης ξεκινάει να παίζει για να το μετατρέψετε σε χρονικά περιορισμένο επίπεδο.

Hours	1	Minutes	45
-------	---	---------	----

Εργαλεία

Ώρες	0	Λεπτά	0	Εργαλεία
------	---	-------	---	-----------------

Εργαλεία

- ☒ Δημιουργός κωδικών QR 
- ☐ Κωδικοποιητής Morse 
- ☐ Αλφάβητος Braille 
- ☐ Κωδικοποιητής κώδικα του Καίσαρα 
- ☐ Μετατροπείας Δυαδικού συστήματος 
- ☐ Μετατροπείας Δυαδικού συστήματος 
- ☐ Μετατροπείας Base64 
- ☐ Μετατροπείας Κώδικα ASCII - Αλφabetικού 

Τα εργαλεία που αναλύθηκαν στην ενότητα Εξωτερικά Εργαλεία, μπορούν να εντοπιστούν και από αυτή την οθόνη καθώς ο δημιουργός έχει στη διάθεση του μια λίστα γρήγορης όψης με συνδέσμους και πλαίσια ελέγχου για να σημειωθούν τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται.

Η λίστα γρήγορης όψης εμφανίζεται κλικάροντας στο κίτρινο κουμπί **Εργαλεία**.

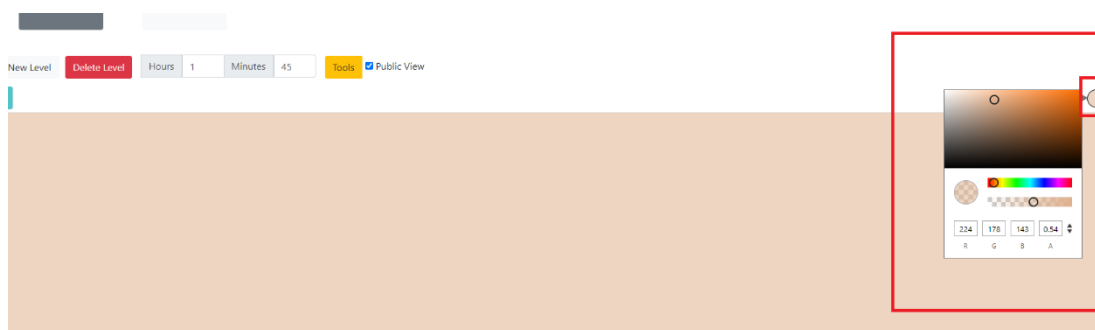
Εργαλεία	<input checked="" type="checkbox"/> Δημοσιευμένο
-----------------	--

Τέλος, σημειώνοντας το πεδίο ελέγχου **Δημοσιευμένο**, το σενάριο που δημιουργήθηκε δημοσιεύεται και είναι προσβάσιμο από όλους τους χρήστες για να παίξουν, όπως και να αντιγράψουν το σενάριο για να το τροποποιήσουν.

Καμβάς

Το κύριο μέρος του δημιουργού δωματίου διαφυγής είναι ο καμβάς. Ο καμβάς είναι ο χώρος εργασίας όπου δημιουργούνται σημειώσεις πολυμέσων ώστε να προστεθούν στοιχεία, πληροφορίες, παραπλανητικά στοιχεία ή όποιο άλλο σημαντικό μέρος του σεναρίου.

Το χρώμα του καμβά σε κάθε επίπεδο μπορεί να αλλαχθεί ελεύθερα χρησιμοποιώντας το εργαλείο αλλαγής χρώματος που βρίσκεται στη δεξιά πλευρά του καμβά.



Το κουμπί στην αριστερή πλευρά του καμβά (εικονίδιο σημειώματος με ένα σύμβολο +) είναι αυτό που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία σημειωμάτων. Τα σημειώματα μπορούν να είναι τα εξής:

1. Σημείωμα κειμένου: Ένα σημείωμα που περιέχει κείμενο, η προεπιλογή.
 - a. Το κείμενο του σημειώματος μπορεί να γραφτεί στο πλαίσιο κειμένου.
 - b. Το εργαλείο επιλογής χρώματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξει το χρώμα του κειμένου.
 - c. Το πλαίσιο ελέγχου Βοήθεια μπορεί να επιλεγεί για να μετατρέψει το σημείωμα σε βοήθεια για τους παίκτες. Οι βοήθειες εμφανίζονται στους παίκτες έπειτα από κάποια λεπτά που ορίζει ο δημιουργός για να τους βοηθήσουν αν έχουν “κολλήσει” στο πρόβλημα.
 - d. Μια εικόνα φόντου για το σημείωμα κειμένου μπορεί να τεθεί είτε προσφέροντας ένα σύνδεσμο και επικολλώντας τον στο πεδίο URL, είτε ανεβάζοντας μια εικόνα κλικάροντας **Choose File**.
 - e. Στο κάτω μέρος του δημιουργού σημειώματος εμφανίζονται τα ακόλουθα κουμπιά:
 - Κουμπί για δημιουργία σημειώματος εικόνας.
 - Κουμπί για δημιουργία σημειώματος βίντεο.
 - Κουμπί για δημιουργία σημειώματος προόδου.
 - Κουμπί αποθήκευσης.

- Κουμπί ακύρωσης και εξόδου από τη δημιουργία σημειώματος.

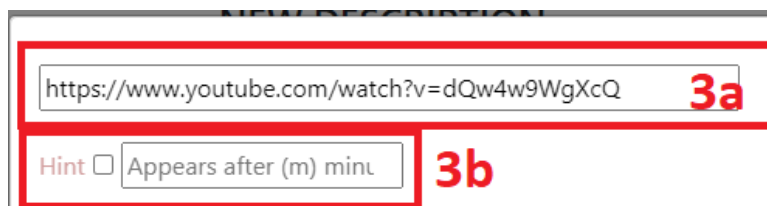
2. Σημείωμα εικόνας: Ένα σημείωμα που περιέχει εικόνα.

- Η εικόνα μπορεί να έχει ένα τίτλο από πάνω που εξηγεί το περιεχόμενο της.
- Ο τίτλος μπορεί να έχει συγκεκριμένο χρώμα.
- Η εικόνα όπως νωρίτερα μπορεί να ανεβαστεί από το τοπικό σύστημα ή να δοθεί σύνδεσμος προς οποιαδήποτε εικόνα στο διαδίκτυο.
- Το σημείωμα εικόνας μπορεί να δοθεί ως βοήθεια όπως εξηγήθηκε νωρίτερα.

3. Σημείωμα βίντεο: Ένα σημείωμα που περιέχει βίντεο.

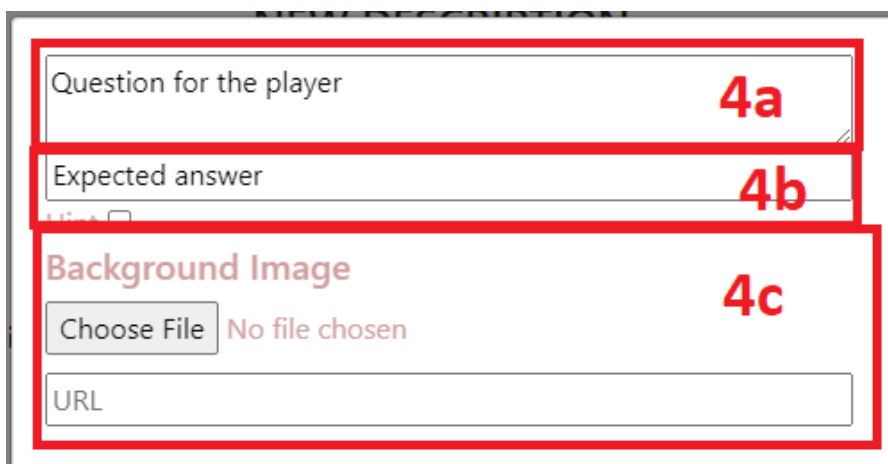
- Μπορεί να δοθεί σύνδεσμος στο βίντεο μέσω URL (π.χ. από το YouTube).

- b. Το σημείωμα βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βοήθεια όπως εξηγήθηκε νωρίτερα.

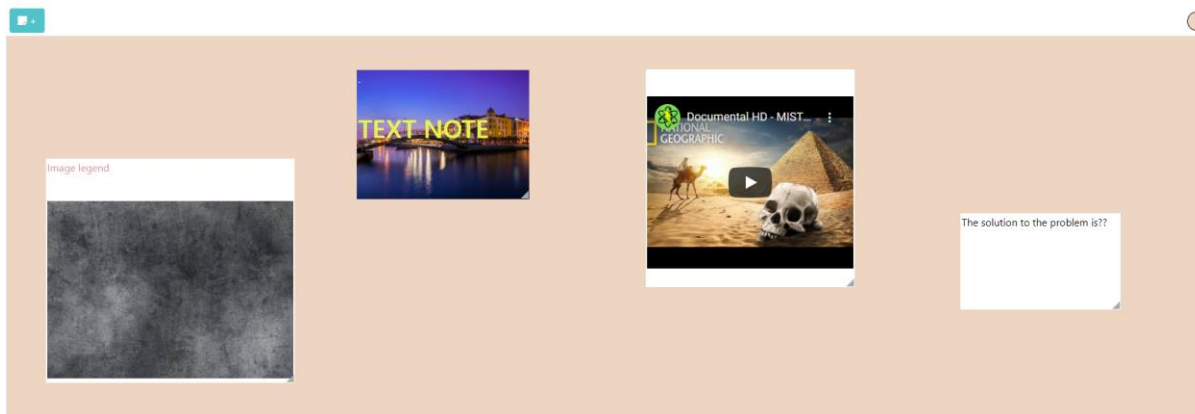


4. Σημείωμα Προόδου: Ένα σημείωμα που παρουσιάζει μια ερώτηση στον παίκτη και αναμένει μια συγκεκριμένη απάντηση που έχει καθορίσει ο δημιουργός. Αν ο παίκτης απαντήσει σωστά, το επόμενο επίπεδο θα ξεκλειδωθεί. Με αυτό τον τρόπο εκτελείται η γραμμική πρόοδος στο εικονικό δωμάτιο διαφυγής.

- Η πρώτη περιοχή κειμένου χρησιμοποιείται για να γραφεί η ερώτηση προς τον παίκτη, η απάντηση της οποίας θα κρίνει αν ο παίκτης θα προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο.
- Η επόμενη περιοχή κειμένου χρησιμοποιείται για την αναμενόμενη απάντηση. Αυτή είναι κρυμμένη από τον παίκτη αλλά θα χρησιμοποιηθεί από την πλατφόρμα για να κρίνει αν η απάντηση του παίκτη είναι σωστή.
- Μια εικόνα φόντου στο σημείωμα προόδου μπορεί να δοθεί όπως εξηγήθηκε νωρίτερα.



Παρακάτω παρουσιάζονται παραδείγματα από ένα σημείωμα κειμένου, ένα σημείωμα εικόνας, ένα σημείωμα βίντεο και ένα σημείωμα προόδου.



Αυτά τα σημειώματα μπορούν να μετακινηθούν ελεύθερα στα όρια του καμβά και ο καμβάς μπορεί να επεκταθεί κάθετα περαιτέρω αν προσπαθήσουμε να μεταφέρουμε ένα σημείωμα κάτω από το κατώτερο άκρο του, δίνοντας περισσότερο χώρο.

Αν αιωρηθεί το ποντίκι πάνω από ένα σημείωμα θα εμφανιστούν διάφορες επιλογές για το σημείωμα εκείνο. Οι επιλογές είναι:

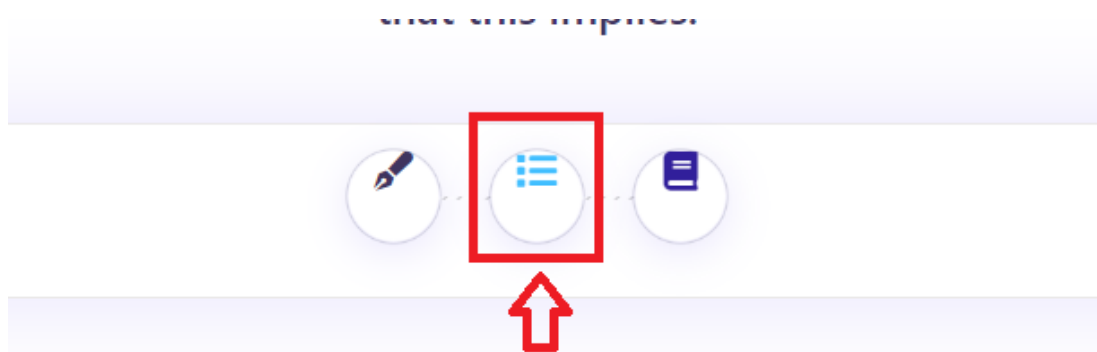
1. Επεξεργασία του σημειώματος.
2. Διαγραφή του σημειώματος.
3. Αντιγραφή του σημειώματος για να δημιουργηθεί ένα νέο ίδιο από πάνω του.
4. Αλλαγή ύψους του σημειώματος ώστε να εμφανίζεται κάτω ή πάνω από άλλα όταν εμφανίζονται στις ίδιες συντεταγμένες, με το σημείωμα με το μεγαλύτερο ύψος να εμφανίζεται πάνω από σημειώματα με μικρότερα ύψη.



Χρησιμοποιώντας αυτές τις δυνατότητες και ιδιότητες και συνδυάζοντας τες με ένα καλοσχεδιασμένο σενάριο και τη χρήση των εξωτερικών εργαλείων που προτείνονται από την πλατφόρμα, οι δημιουργοί μπορούν να φτιάξουν πολύ ενδιαφέροντα δωμάτια διαφυγής και να προσφέρουν μια πολύ καλή αλλά και διασκεδαστική εκπαιδευτική εμπειρία για τους παίκτες.

i) Λίστα δωματίων διαφυγής

Ο δημιουργός αποθηκεύει αυτόματα τις ενέργειες του χρήστη σε ένα νέο σενάριο δωματίου διαφυγής. Αυτά τα σενάρια που δημιουργεί ο χρήστης (ιδιωτικά ή δημόσια) μαζί με τα δωμάτια άλλων δημιουργών που έχουν δημοσιευτεί είναι όλα διαθέσιμα στην οθόνη της λίστας δωματίων διαφυγής. Για να πάτε στην οθόνη αυτή αρκεί να επιστρέψετε στην αρχική οθόνη και να πατήσετε το μεσαίο κουμπί με το εικονίδιο με τη λίστα.



Η οθόνη της λίστας δωματίων διαφυγής είναι αρκετά απλή και αποτελείται από κάθε ιδιωτικό σενάριο του χρήστη, και όλα τα δημόσια σενάρια. Κάθε σενάριο παρουσιάζεται με το εικονίδιο του, τον τίτλο του, την περιγραφή του, κωδικούς ομάδας που έχουν χρησιμοποιηθεί από τον χρήστη στο πλαίσιο του ομαδικού παιχνιδιού (θα εξηγηθεί παρακάτω) και μια σειρά από κουμπιά για απλές δυνατότητες.

1. Τα πράσινα κουμπιά και το πλαίσιο εισόδου κωδικού ομάδας χρησιμοποιούνται για να παίξετε τα δωμάτια διαφυγής, οπότε θα εξηγηθούν στην επόμενη ενότητα.
2. Το μπλε κουμπί Επεξεργασία χρησιμοποιείται μόνο για ιδιωτικά σενάρια που κατέχει ο χρήστης και οδηγεί στην οθόνη δημιουργού όπου μπορεί ο χρήστης να επεξεργαστεί το δωμάτιο.
3. Το μπλε κουμπί Διπλότυπο μπορεί να δημιουργήσει ένα ιδιωτικό αντίγραφο από οποιοδήποτε ιδιωτικό ή δημόσιο σενάριο.
4. Το κόκκινο κουμπί επίσης είναι διαθέσιμο μόνο για τα ιδιωτικά σενάρια του χρήστη και χρησιμοποιείται για τη διαγραφή του αντίστοιχου δωματίου.

"Dare to Design" is hiring

Σόλο

Δημιουργία κωδικού

Κωδικός ομάδας

Ομάδα

Επεξεργασία

Διπλότυπο

Διαγραφή

"Dare to Design" is hiring offline scenario, moved into digital form.

Χρησιμοποιημένοι κωδικοί ομάδας:

The social media drama

Σόλο

Δημιουργία κωδικού

Κωδικός ομάδας

Ομάδα

Επεξεργασία

Διπλότυπο

Διαγραφή

The social media drama offline scenario, moved into digital form.

ZERO WASTE

Σόλο

Δημιουργία κωδικού

Κωδικός ομάδας

Ομάδα

Επεξεργασία

Διπλότυπο

Διαγραφή

Transformation of development of green skills: zer0waste in digital form

j) Παίζοντας τα δωμάτια διαφυγής

Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, τα πράσινα κουμπιά χρησιμοποιούνται για να παίξετε το εικονικό δωμάτιο διαφυγής ως παίκτης. Το πρώτο κουμπί χρησιμοποιείται για να παίξετε ως ένας παίκτης ενώ τα άλλα δύο κουμπιά χρησιμοποιούνται για να παίξετε ως ομάδα, μαζί με το πλαίσιο εισόδου του κωδικού ομάδας.

"Dare to Design" is hiring

Σόλο

Δημιουργία κωδικού

Team Code

Ομάδα

Επεξεργασία

Διπλότυπο

Διαγραφή

"Dare to Design" is hiring offline scenario, moved into digital form.

Previously used team codes:

Λειτουργία ενός παίκτη (σόλο)

Στη λειτουργία ενός παίκτη ή σόλο, ο παίκτης αντιμετωπίζει το δωμάτιο διαφυγής μόνος του.

Όταν ξεκινήσει η λειτουργία ενός παίκτη, ο παίκτης βλέπει μόνο το πρώτο επίπεδο, αλλά οποιαδήποτε πρόοδος πέρα από το πρώτο επίπεδο θα αποθηκευτεί αυτόματα από την πλατφόρμα. Όταν ολοκληρωθεί επιτυχώς το δωμάτιο διαφυγής, στο τελευταίο επίπεδο θα υπάρχει η ένδειξη **Ολοκληρώθηκε**. Δίπλα στην ένδειξη υπάρχει το μπλε κουμπί **Επανεκκίνηση** που μας επιτρέπει να διαγράψουμε την πρόοδο για να ξαναπαίξουμε το δωμάτιο.

Επίσης, αν το επίπεδο είναι χρονικά περιορισμένο, ο παίκτης έχει ένα χρονόμετρο πάνω από τον καμβά και πρέπει να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο πριν τελειώσει ο χρόνος.

Τα σημειώματα βοήθειας και τα σημειώματα προόδου, παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο για τους παίκτες. Αν υπάρχει σημείωμα βοήθειας, θα εμφανιστεί στους παίκτες μόνο αφού περάσει ο χρόνος που έχει θέσει ο δημιουργός. Με αυτό το τρόπο, μια χρήσιμη ιδέα ή ένα στοιχείο θα εμφανιστεί στους παίκτες και θα τους βοηθήσει να προχωρήσουν στο επόμενο επίπεδο.

Η πρόοδος καθορίζεται από τα σημειώματα προόδου. Όπως βλέπουμε στην παρακάτω εικόνα, το σημείωμα προόδου έχει την ερώτηση και ένα πλαίσιο εισόδου κειμένου για την απάντηση. Το κουμπί **Πρόοδος** θα μπορεί να κλικαριστεί μόνο αν η απάντηση στο πλαίσιο κειμένου είναι η σωστή, αναμενόμενη από το δημιουργό. Κάνοντας κλικ στο κουμπί αυτό μπορεί να προχωρήσει ο παίκτης στο επόμενο επίπεδο.

"Dare to Design" is hiring

ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΗΚΕ

Επανεκκίνηση

Level 1 level 2 level 3 level 4 **level 5**

Εναπομείναντας χρόνος: 0 Ώρες, 44 Λεπτά, 42 Δευτερόλεπτα

Inside the now opened drawer you can see the CVs of 7 people, namely:

Gerald Collins,
John Tomic,
Angela Roberts,
Daria Alexeyev,
Marios Hadjigeorgiou,
Vladimir Hicks,
Dimitra Georgiou

By now, you should know which 5 of the 7 applicants have been approved for interviews from Gemma, the HR manager.

Write their first names with a comma in between (e.g. George,Maria) sorted alphabetically to complete the escape room.

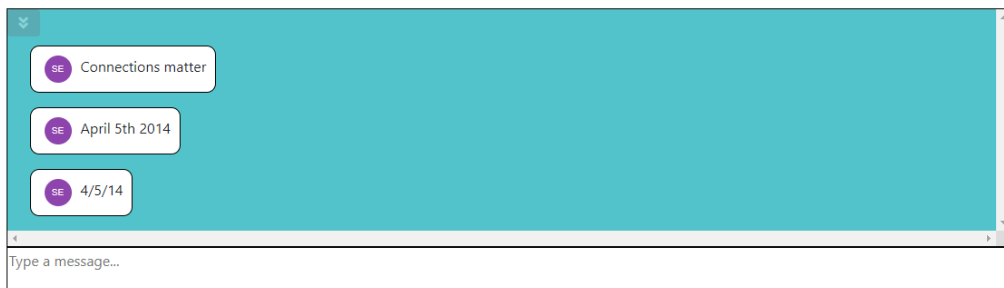
Answer

Λάθος!

Πρόοδος

Ο παίκτης έχει επίσης πρόσβαση σε μια λειτουργία συζήτησης (chat). Επειδή πρόκειται για τη λειτουργία ενός παίκτη, κανένας άλλος δεν βρίσκεται σε αυτό το τσατ, αλλά μπορεί να χρησιμεύσει στον παίκτη για σημειώσεις.

Progress

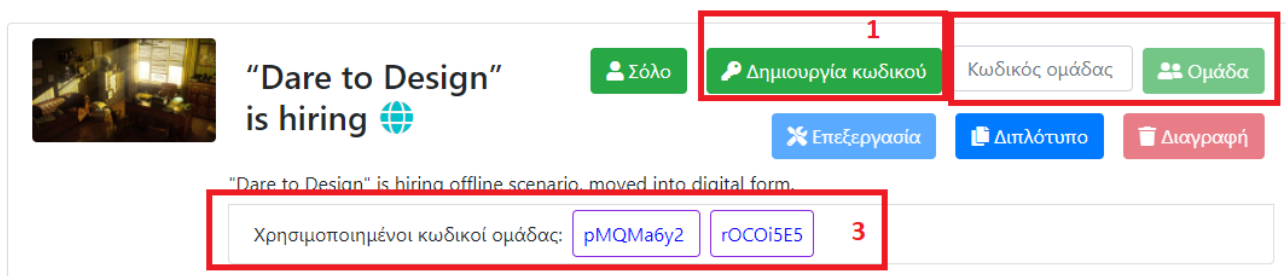


Λειτουργία Ομάδας

Η λειτουργία ομάδας είναι η λειτουργία στην οποία πολλοί παίκτες που ανήκουν στην ίδια ομάδα αντιμετωπίζουν το δωμάτιο. Οι ομάδες ορίζονται από τους **κωδικούς ομάδας**. Για να παίξετε στη λειτουργία ομάδας πρέπει να κάνετε ένα από τα ακόλουθα βήματα.

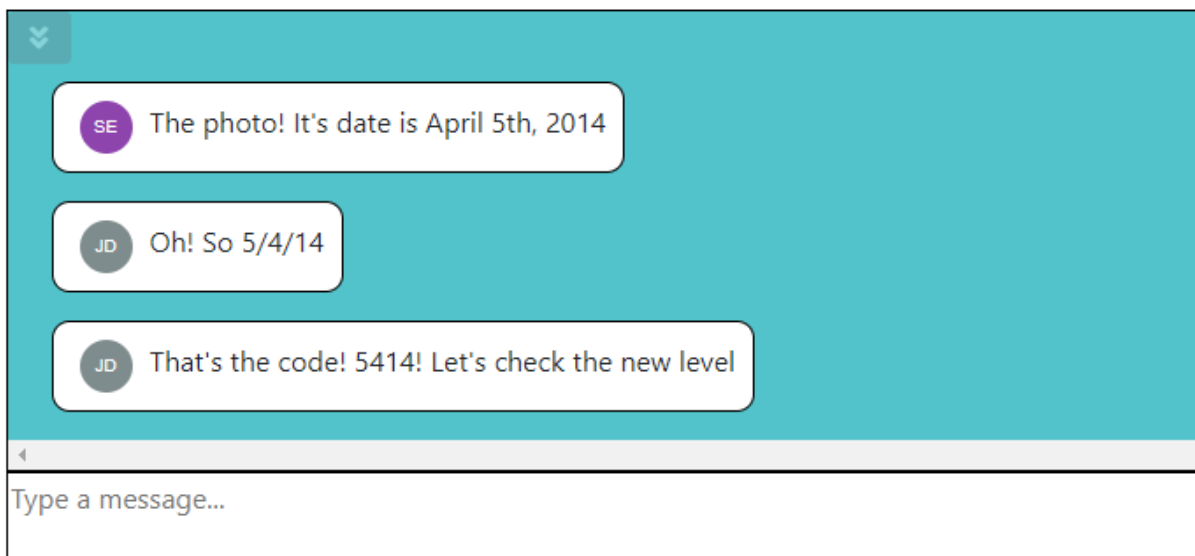
1. Δημιουργήστε μια νέα ομάδα κλικάροντας το κουμπί με το εικονίδιο κλειδιού για να φτιάξετε ένα νέο κωδικό ομάδας. Μπορείτε να μοιραστείτε τον κωδικό με οποιοδήποτε άλλο χρήστη ώστε να παίξετε στην ίδια ομάδα.
2. Μπορείτε να συμμετέχετε σε μια υπάρχουσα ομάδα κάνοντας επικόλληση ενός κωδικού στο πλαίσιο κειμένου που έχουν μοιραστεί μαζί σας άτομα της ομάδας.
3. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κωδικό ομάδας με την οποία έχετε παίξει στο παρελθόν κλικάροντας τον αντίστοιχο κωδικό από τη λίστα κάτω από την περιγραφή του δωματίου.

Όταν επικολλήσετε τον κωδικό της επιθυμίας σας μπορείτε να πατήσε το πράσινο εικονίδιο με το εικονίδιο ανθρώπων για να μπειτε στο δωμάτιο και να παίξετε σε λειτουργία ομάδας.



Όταν ο χρήστης συμμετέχει στη λειτουργία ομάδας, η διαδικασία είναι πολύ παρόμοια με τη λειτουργία ενός παίκτη, οι παίκτες δουλεύουν στο δικό τους αντίγραφο σεναρίου και πρέπει να απαντήσουν μόνοι τους στα σημειώματα προόδου. Ωστόσο, το τσατ είναι προσβάσιμο από όλους

τους παίκτες της ομάδας. Με αυτό το τρόπο, τα μέλη της ομάδας μπορούν να επικοινωνήσουν για στοιχεία, ιδέες και λύσεις μεταξύ τους ώστε να προοδεύσουν επιτυχώς μαζί.



κ) Τελικά σχόλια

Το εγχειρίδιο αυτό συνοψίζει τις λειτουργίες και τις δυνατότητες της πλατφόρμας ELMET στην beta testing έκδοση της. Είναι ένα έργο που ανανεώνεται συνεχώς με νέες δυνατότητες, αλλαγές αλλά και διορθώσεις σφαλμάτων. Οποιαδήποτε ερώτηση ή αναφορά σφαλμάτων ή απροσδόκητης συμπεριφοράς μπορεί να αποσταλεί στις ακόλουθες διευθύνσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου:

1. Σωτήρης Ευαγγέλου - Μηχανικός Λογισμικού της πλατφόρμας - swtevag@gmail.com
2. Olivier Heidmann - Υπεύθυνος έργου της πλατφόρμας - olivier.heidmann@gmail.com