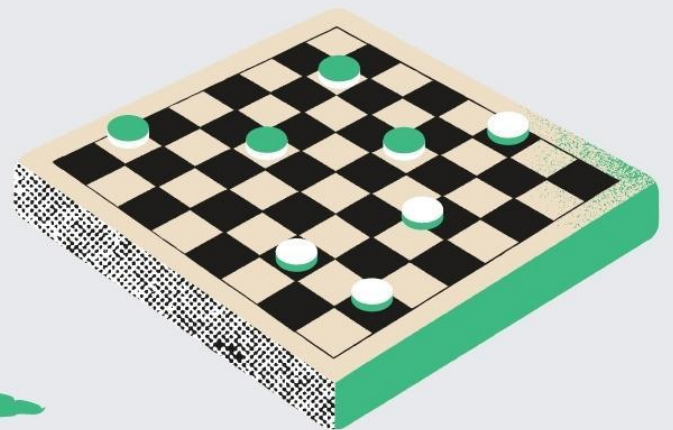
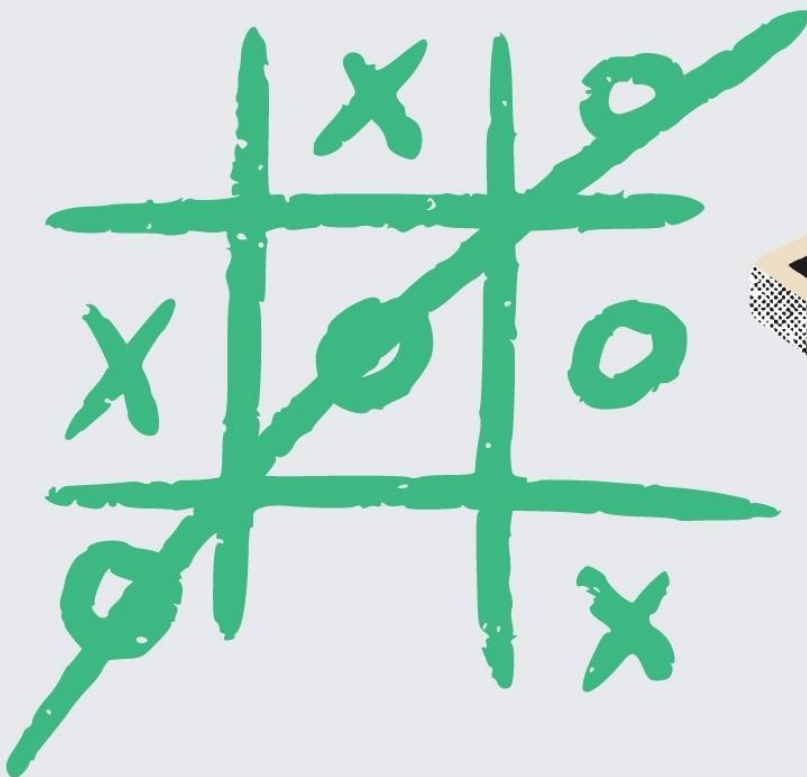




Το εγχειρίδιο σεναρίων CodER

**Οδηγός για τους εργαζομένους/
εκπαιδευτές στον τομέα της
νεολαίας**

**Τίτλος: Τρισδιάστατη Τρίλιζα
3D Tic – Tac – Toe**



Τρισδιάστατη Τρίλιζα

Εγχειρίδιο Οδηγιών για τους εργαζομένους στον τομέα της νεολαίας/εκπαιδευτικούς

1. Εισαγωγή

a. Γενικό Πλαίσιο

Το ευρωπαϊκό έργο CodER επιδιώκει να προσφέρει την ευκαιρία στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να αποκτήσουν βασικές γνώσεις όσον αφορά τον προγραμματισμό και τους μικροελεγκτές, ώστε να είναι σε θέση να μεταφέρουν τις γνώσεις αυτές στους νέους μέσω της μη τυπικής εκπαίδευσης, χρησιμοποιώντας καινοτόμες παιδαγωγικές μεθόδους όπως η δημιουργία δωματίων απόδρασης. Το έργο CodER στοχεύει επίσης στην αντιμετώπιση του φαινομένου της ανεργίας μεταξύ των νέων, παρέχοντάς τους πρόσβαση σε κατάρτιση η οποία είναι συνυφασμένη με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας. Οι βασικές γνώσεις προγραμματισμού αποτελούν μια δεξιότητα η οποία είναι απαραίτητη σε όλους τους τομείς στις μέρες μας, από τις κοινωνικές επιστήμες, μέχρι τον τομέα των επιχειρήσεων και της επιχειρηματικότητας. Ο σκοπός του έργου είναι να χρησιμοποιηθούν τα δωμάτια απόδρασης με κατάλληλο τρόπο ώστε να επηρεάσουν θετικά την εμπλοκή και τη μάθηση των νέων όσον αφορά τον προγραμματισμό και τους μικροελεγκτές. Στόχος του εγχειρήματος αυτού είναι να μετατραπούν τα δωμάτια απόδρασης σε αποτελεσματικά και αποδοτικά εκπαιδευτικά εργαλεία, τα οποία να λαμβάνουν παράλληλα υπόψη τα επικυρωμένα αποτελέσματα της υφιστάμενης έρευνας και βιβλιογραφίας, χρησιμοποιώντας διάφορα σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, όπως διαδικτυακά μαθήματα και διαδραστικές πλατφόρμες, ψηφιακές παιχνιδοποιημένες διαδικασίες, ψηφιακά μέσα, στοιχεία Εικονικής Πραγματικότητας, εφαρμογές, κωδικούς QR κ.λπ.

b. Εταίροι

Digijeunes (ιστοσελίδα) www.digijeunes.com/

CIP (ιστοσελίδα) www.citizensinpower.org

RITE (ιστοσελίδα) <https://ritecy.org/>

Challedu (ιστοσελίδα) <https://challedu.com/>

Kalimera (ιστοσελίδα) www.kalimera.hr

AKMI (ιστοσελίδα) <https://iek-akmi.edu.gr/>

Για να μάθετε περισσότερα σχετικά με το έργο: <https://coderproject.eu/>

c. Μαθησιακοί στόχοι των Δωματίων Απόδρασης

- Να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με την ισότητα των φύλων στους τομείς STEM, προωθώντας ιστορικές γυναίκες επιστήμονες ως πρότυπα.
- Εξοικείωση των νέων με τα βασικά στοιχεία της κωδικοποίησης με τη χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Python.



Το Έργο #CodER είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από το Δεκέμβριο του 2021 μέχρι το Νοέμβριο του 2023. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συντακτών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Αριθμός Έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

- Προώθηση γνώσεων σχετικά με τους μικροελεγκτές ανάμεσα στους νέους.

d. Κοινό-Στόχος

- ★ Ηλικίες: 15-35
- ★ Επίπεδο: Προχωρημένο
- ★ Μέγεθος ομάδας: 5 παίκτες
- ★ Είδος ομάδας-στόχου: Άτομα που ενδιαφέρονται για την κωδικοποίηση και τα βιντεοπαιχνίδια, και τα οποία διαθέτουν βασικές γνώσεις όσον αφορά τους μικροελεγκτές και την γλώσσα προγραμματισμού Python.

2. Το σενάριο του παρόντος Δωματίου Απόδρασης

α. Ιστορία

Η Carol Shaw θεωρείται η πρώτη γυναίκα επαγγελματίας σχεδιάστρια βιντεοπαιχνιδιών. Χρησιμοποίησε για πρώτη φορά υπολογιστή όταν ήταν μαθήτρια λυκείου, που διέπρεψε στα Μαθηματικά και απολάμβανε να παίζει παιχνίδια που είναι βασισμένα σε κείμενο.

Μετά την αποφοίτησή της, άρχισε να εργάζεται στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών και έγινε μία από τις πρώτες γυναίκες προγραμματιστές. Η Carol αγαπούσε τη δουλειά της και εργαζόταν συνεχώς για την ανάπτυξη νέων παιχνιδιών. Μετά από πολλές ώρες δοκιμών και σκληρής δουλειάς, η Carol κατάφερε να αναπτύξει τα πρώτα της παιχνίδια με τις ονομασίες *Video Checkers* και *Τρισδιάστατη Τρίλιζα (3D Tic-Tac-Toe)* το 1978, τα οποία υπήρξαν δύο εκ των πρώτων παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν από γυναίκα σχεδιάστρια βιντεοπαιχνιδιών και που κυκλοφόρησαν για εμπορικούς σκοπούς. Όταν ο διευθύνων σύμβουλος της εταιρείας έμαθε για τη δημιουργία των παιχνιδιών αυτών τα «λάνσαρε» στην αγορά αμέσως, χωρίς όμως να απονείμει στην Carol τα εύσημα για την δουλειά της!

Ωστόσο εσείς, ως ένας από τους αγαπημένους συναδέλφους της, καλείστε να βοηθήσετε την Carol να αποδείξει ότι όλες οι ιδέες και το έργο ήταν δικά της! Βρείτε τις απαιτούμενες αποδείξεις πριν φτάσουν οι δημοσιογράφοι και οι κάμερες!

β. Στόχος του παιχνιδιού

Όταν η Carol ενεργοποίησε το παιχνίδι *Video Checkers* για να παρουσιάσει το έργο της στον Διευθυντή της εταιρείας στην οποία εργαζόταν, δημιούργησε έναν κώδικα ο οποίος καταγράφει τις προβολές κάθε φακέλου. Το σύστημα κρυπτογράφησης της εταιρείας κλείδωσε την πρόσβασή της σε όλους τους φακέλους που σχετίζονται με τη δουλειά της. Παρ' όλα αυτά, η Carol έχει στενή σχέση με τον Steve Hendrick, τον καλλιτέχνη που δημιούργησε όλα τα γραφικά του παιχνιδιού. Αυτός είναι το άτομο που διαθέτει τα βασικά στοιχεία για να βοηθήσει την ομάδα σας να αποκτήσετε πρόσβαση στο σύστημα. Η ομάδα πρέπει να ακολουθήσει τα στοιχεία αυτά ώστε να συλλέξει όλες τις απαιτούμενες αποδείξεις.

3. Διάταξη του Σκηνικού



Το Έργο #CodER είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από το Δεκέμβριο του 2021 μέχρι το Νοέμβριο του 2023. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συντακτών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Αριθμός Έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

a. Απαιτούμενο υλικό/εξοπλισμός

★ Παρεχόμενα

- Ένας φάκελος σε κάθε στικ USB (θα διανεμηθεί εντός των USB που θα δοθούν)
- Ψηφιακό αρχείο Τρισδιάστατης Τρίλιζας (αποτελεί μέρος μιας δραστηριότητας)
- Σκακιέρα (προς εκτύπωση)
- Ψηφιακές Αφίσες (προς εκτύπωση)
- Ψηφιακά Προσχέδια (προς εκτύπωση)
- Εικόνα Φόντου Επιφάνειας Εργασίας (θα εμφανίζεται στον υπολογιστή)
- Φυλλάδια με Τρίλιζα (προς εκτύπωση)
- Κωδικοί QR

★ Μη παρεχόμενα

- 1 υπολογιστής & 1 δεύτερη οθόνη, εάν υπάρχει διαθέσιμη
- 1 έπιπλο γραφείου/τραπέζι
- 5 στικ USB
- Μικροελεγκτές
- Smartphone με κάμερα που να «διαβάζει» κωδικούς QR
- Μπλοκ ζωγραφικής
- Σημειωματάρια και λοιπή γραφική ύλη

b. Διάταξη του δωματίου

Η διάταξη του Δωματίου Απόδρασης ξεκινά με τα παρακάτω διαθέσιμα αντικείμενα:

- 1 υπολογιστής/φορητός υπολογιστής με τον φορτιστή του & ένα έπιπλο γραφείου (να τοποθετηθούν ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο)
- 1 μπλοκ ζωγραφικής (να τοποθετηθεί σε άλλο έπιπλο, μακριά από το γραφείο)
- 5 στικ USB (να τοποθετηθούν σε διάφορα κρυφά σημεία στο δωμάτιο - τα στικ USB είναι ζωτικής σημασίας για το παιχνίδι)
- 3 αφίσες (να τοποθετηθούν σε οποιοδήποτε τοίχο του δωματίου)
- 1 σημειωματάριο & φυλλάδια με Τρίλιζα (να τοποθετηθούν πάνω στο έπιπλο γραφείου)
- 1 μικροελεγκτής (να εγκατασταθεί δίπλα από τον υπολογιστή με μια σημείωση που να αναγράφει το εξής: «Βρείτε τα πέντε στοιχεία πριν χρησιμοποιήσετε τον μικροελεγκτή»)
- Σημειώματα Post-it (τοποθετήστε τα κοντά στο έπιπλο γραφείου)

Προτείνεται η προσθήκη σχετικών αξεσουάρ και επίπλων γραφείου (π.χ. μια μικρή βιβλιοθήκη) στο δωμάτιο ώστε να το κάνετε να μοιάζει περισσότερο με ένα γραφείο προγραμματιστή βιντεοπαιχνιδιών. Θα μπορούσε να περιλαμβάνει αντικείμενα όπως ένα πληκτρολόγιο, ένα ποντίκι Η/Υ, μία καρέκλα, ένα μπλοκ ζωγραφικής, έναν σκληρό δίσκο, έναν υπολογιστή, οθόνες κλπ.)

c. Εγκατάσταση και Επαναφορά



Βήμα 1ο: Αρχικά θα πρέπει να κατεβάσετε το σύνολο του υλικού που παρέχεται για το παρόν Δωμάτιο Απόδρασης και να ρυθμίσετε τον υπολογιστή που θα βρίσκεται στον χώρο. Όταν ο φάκελος και το πιστοποιητικό αυθεντικότητας ([Σύνδεσμος Canva](#)) τοποθετηθούν με επιτυχία στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή με την ονομασία “Carol Shaw”, κλειδώστε την πρόσβαση σε αυτόν τον φάκελο χρησιμοποιώντας τον εξής κωδικό πρόσβασης: “2452.051 4”. Επιπλέον, θα μπορούσατε να προσθέσετε περισσότερους φακέλους δίνοντάς τους το ονόματα άλλων μελών του Προσωπικού.



Βήμα 2ο: Στη συνέχεια, θέστε τη σκακιέρα ως προεπιλεγμένο φόντο με τις κατάλληλες ρυθμίσεις εικόνας και κλειδώστε την πρόσβαση στον υπολογιστή/φορητό υπολογιστή χρησιμοποιώντας τον εξής κωδικό πρόσβασης: b7f7d5a4h3e2b1. **Επιπλέον, εκτυπώστε αυτή την εικόνα, βάλτε την σε μια κορνίζα και τοποθετήστε την σε κάποιο σημείο στην αίθουσα, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορέσουν να κάνουν τη σύνδεση.** ([Σύνδεσμος Canva](#))

Βήμα 3ο: Έπειτα πρέπει να συγκεντρώσετε τις κατάλληλες πληροφορίες αντίστοιχα σε κάθε στικ USB και να ονομάσετε τα ονομάσετε με τα ακόλουθα ψευδώνυμα: Tommy, Natasha Louiza, Jonathan και Marta. ([Σύνδεσμος Canva](#))

Βήμα 4ο: Συνδέστε τον μικροελεγκτή στη λάμπα και γράψτε “GEEKSFORGEEKS” δίπλα από τα πλαίσια. Όταν συνδέσουν τον κωδικό “GEEKSFORGEEKS” στον αριθμό 3, η λάμπα θα ανάψει.

Βήμα 5ο: Μετά από αυτό θα πρέπει να δημιουργήσετε το μπλοκ ζωγραφικής του Steve με το σημείωμα post-it και κάποια επιπρόσθετα σχέδια. Τοποθετήστε το μπλοκ ζωγραφικής σε κάποιο σημείο στο δωμάτιο, αλλά όχι σε κάποιο κρυφό μέρος. ([Σύνδεσμος Canva](#))



Βήμα 6ο: Τέλος, πρέπει να εκτυπώσετε όλο το συμπληρωματικό υλικό, να τοποθετήσετε τις αφίσες στους τοίχους, καθώς και τα φυλλάδια με τρίλιζα στο έπιπλο γραφείου. ([Σύνδεσμος Canva](#))

d. Να έχετε υπόψη σας

Προτείνεται όπως η σχετική προσαρμογή του χώρου μπορεί να εφαρμοστεί εφόσον όλα τα απαιτούμενα υλικά χρησιμοποιούνται με κάποιο τρόπο. Σε περίπτωση που λείπει ένα στοιχείο εξ αυτών, το Δωμάτιο Απόδρασης ενδέχεται να μην λειτουργήσει ομαλά. Βεβαιωθείτε ότι έχετε ακολουθήσει σωστά τις οδηγίες κατά την οργάνωση της διάταξης του δωματίου, ότι όλα τα υλικά έχουν τοποθετηθεί στο κατάλληλο σημείο, ότι όλα τα αρχεία στα στικάκια USB έχουν κωδικούς, καθώς και ότι ο μικροελεγκτής έχει τοποθετηθεί σωστά.

4. Το παιχνίδι

a. Οι αρχηγοί του παιχνιδιού

Όταν προσέλθουν οι παίκτες, ο αρχηγός του παιχνιδιού θα πρέπει να κάνει μια σύντομη εισαγωγή, να τους εμπλέξει στο παιχνίδι αφηγώντας τους την ιστορία, καθώς και να τους δώσει το έντυπο αρχείο με τίτλο «Πρότυπο για τους Συμμετέχοντες». Επίσης, είναι σημαντικό ο αρχηγός του παιχνιδιού να παραμένει κοντά τους, ώστε να μπορεί να τους διευκολύνει σε περίπτωση που «κολλήσουν» σε κάποιο αίνιγμα.

b. Εισαγωγή & Οδηγίες

Είναι ζωτικής σημασίας οι παίκτες να λάβουν μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με τη θεματική του Δωματίου Απόδρασης, να ακούσουν την ιστορία και να καταλάβουν τι πρέπει να κάνουν. Καταστήστε σαφές προς τους παίκτες ότι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν όλα τα στοιχεία που συναντούν. Ο αρχηγός του παιχνιδιού θα μπορούσε επίσης να αναλάβει το ρόλο της Carol Shaw (ή άλλου σχετικού καθηγητή/επιστήμονα) και να συμμετάσχει στη διαδικασία. Σε αυτή την περίπτωση, ο αρχηγός του παιχνιδιού θα μπορούσε να προσποιηθεί ότι δεν θυμάται τίποτα από τις λύσεις των αινιγμάτων και να προσφέρει μόνο μερικές συμβουλές όταν οι παίκτες «κολλήσουν» σε κάποιο σημείο.

c. Υποδείξεις

Το Δωμάτιο Απόδρασης θα πρέπει να διαρκέσει περίπου μία ώρα. Αν ο αρχηγός του παιχνιδιού διαπιστώσει ότι οι παίκτες χρειάζονται πολύ χρόνο για να λύσουν ένα αίνιγμα ή να ανακαλύψουν τι πρέπει να κάνουν στη συνέχεια, θα πρέπει να προσπαθήσει να τους βοηθήσει δίνοντάς τους μερικές υποδείξεις. Για να γίνει αυτό, ο



αρχηγός του παιχνιδιού πρέπει να έχει άρτια κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού και των σταδίων που αυτό περιλαμβάνει.

d. Στάδια του παιχνιδιού

★ Αρχή

Κάθε φορά που οι παίκτες κάνουν κάποιο λάθος, θα χάνουν έναν πόντο. Το Παιχνίδι θα ξεκινήσει παραχωρώντας στους παίκτες 60 πόντους. Κάθε φορά που θα χρειάζονται μια επιπλέον υπόδειξη, θα χάνουν έναν πόντο. Μπορούν να κάνουν μόνο τρεις προσπάθειες να εισάγουν τον κωδικό πρόσβασης του φορητού υπολογιστή, και κάθε φορά που εισάγουν έναν κωδικό πρόσβασης, θα χάνουν 5 πόντους. Εάν οι συμμετέχοντες χάσουν όλους τους πόντους, θα εξακολουθήσουν να μπορούν συνεχίσουν το παιχνίδι, αυτό είναι απλώς μια πρόσθετη πρόκληση για να ανταγωνιστούν με άλλες ομάδες. Μια ειδοποίηση θα ενημερώνει τους παίκτες για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η βαθμολογία στο έντυπο με την ονομασία «Φυλλάδιο Οδηγιών για τους Συμμετέχοντες».

★ Εξέλιξη του παιχνιδιού & Λύσεις

▪ Πρόκληση #1: Ξεκλείδωμα του Υπολογιστή

Οι παίκτες θα εισέλθουν σε ένα δωμάτιο όπου αρχικά θα δουν έναν υπολογιστή ο οποίος προστατεύεται από έναν κωδικό πρόσβασης. Η πρώτη πρόκληση συνίσταται στο να ξεκλειδώσουν οι παίκτες τον υπολογιστή. Μόλις καταφέρουν να το κάνουν αυτό και ξεκλειδώσει η οθόνη, θα δουν μια εικόνα ως φόντο, η οποία θα απεικονίζει μία σκακιέρα-οφθαλμαπάτη με λουλούδια ([Σύνδεσμος Canva](#)). Η εικόνα αυτή θα είναι το πρώτο στοιχείο το οποίο θα παραπέμψει στην «αληθινή» σκακιέρα που θα προσφέρεται σε έντυπη μορφή στο δωμάτιο, και η οποία θα είναι τοποθετημένη στο τραπέζι. Οι τυπικές σκακιέρες υποδεικνύουν αριθμούς στον άξονα ψ και γράμματα στον άξονα χ. Στο έντυπο υλικό που προσφέρεται, οι παίκτες θα μπορούν να δουν την σκακιέρα, καθώς και ένα υπόμνημα βάσει του οποίου θα μπορούν να την αποκωδικοποιήσουν. Η σχέση μεταξύ της έντυπης σκακιέρας και της ψηφιακής σκακιέρας-οφθαλμαπάτης στο φόντο του υπολογιστή θα τους οδηγήσει στην ανακάλυψη του κωδικού πρόσβασης του υπολογιστή. Το σύστημα συντεταγμένων της σκακιέρας είναι προσανατολισμένο στη θέση του παίκτη που θα χρησιμοποιήσει τα λευκά κομμάτια, σε συνδυασμό με το ψηφιακό σκάκι στο φόντο του υπολογιστή, και μοιάζει κάπως έτσι:





8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

ΛΥΣΗ εικόνας η οποία δεν πρέπει να δοθεί στους παίκτες
Κωδικός πρόσβασης Η/Υ: b7f7d5a4h3e2b1

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Σε περίπτωση που οι παίκτες δυσκολευτούν πολύ, υποδείξτε τους τα λουλούδια ώστε να κάνουν την σύνδεση.

ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Δείτε την κλίμακα.

▪ Πρόκληση #2: Λύση των Γρίφων στα στικ USB & Συγκέντρωση των Κωδικών

Όταν τα μέλη της ομάδας εισέλθουν στο δωμάτιο, θα βρουν τριγύρω τα στικ USB των εργαζομένων της εταιρείας. Όλα τα στικ USB θα πρέπει να έχουν ένα όνομα το οποίο να προέρχεται από το ψευδώνυμο ενός συναδέλφου. Τα στικ USB πρέπει να είναι κρυμμένα στον διαθέσιμο χώρο, κάτω από έπιπλα κλπ. (να μην είναι όμως πολύ δύσκολο να βρεθούν).

Από το σημείο αυτό, το δωμάτιο απόδρασης ακολουθεί το τυπικό μοντέλο των Δωματίων Απόδρασης, πράγμα που σημαίνει ότι όλες οι πληροφορίες που συλλέγονται είναι χρήσιμες για την επίτευξη του τελικού στόχου.

Οι παίκτες πρέπει να μαζέψουν στον υπολογιστή όλα αυτά τα στοιχεία ώστε να λύσουν κάθε γρίφο ξεχωριστά και να συλλέξουν τις απαραίτητες λύσεις. Περισσότερες πληροφορίες για κάθε στικ USB δίνονται παρακάτω. Όλες οι λύσεις θα φανούν χρήσιμες στο τελικό βήμα για να ξεκλειδώσουν οι παίκτες τον κρυπτογραφημένο φάκελο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή, και ο οποίος έχει την ονομασία "Carol Shaw". Όλες οι πληροφορίες που πρέπει να συλλεχθούν συνολικά είναι οι εξής: 5, 24, 2.0, GEEKSFORGEES, 3, 51 και 4. Η σειρά με την οποία οι παίκτες βρίσκουν τις πληροφορίες αυτές δεν παίζει ρόλο όσον αφορά την επίλυση του γρίφου.

[Σύνδεσμος Canva προς τα στικ USB](#)

[Λύσεις USB Python – Σύνδεσμος Canva](#)

Από όλα τα στικ USB, οι παίκτες πρέπει να συλλέξουν αναλυτικά τα ακόλουθα στοιχεία:

★ USB Jonathan: 5

ε. ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Ελέγξτε τις παρενθέσεις.

★ USB Marta: 24

στ. ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Ελέγξτε το χ.

★ USB Louiza: 2.0

ζ. ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Πόσα ψηφία υπάρχουν στο α&β;

★ USB Natasha: GEEKSFORGEES & 3

★ USB Tommy: 51 & 4

η. ΥΠΟΔΕΙΞΗ: Να λάβετε υπόψη την λέξη "life"

Σύνδεσμος Canva - [Πρόκληση #2: ΣΤΙΚ USB](#)

Σύνδεσμος Canva - [Εξήγηση των λύσεων των Ασκήσεων](#)

[Προγραμματισμού στην γλώσσα Python](#)

▪ **Πρόκληση #3: Ξεκλείδωμα Φακέλου "Carol Shaw" στον Υπολογιστή**

Οι παίκτες θα βρουν έναν μικροελεγκτή συνδεδεμένο με μια λάμπα LED μέσα στο δωμάτιο. Η λύση βρίσκεται στο USB της Natasha, όπου ένα σύμβολο μιας λάμπας LED θα κατευθύνει τους μαθητές προς τον μικροελεγκτή. Η φράση "GEEKSFORGEES" θα τοποθετηθεί στο τέλος του πίνακα του μικροελεγκτή, ανακατεμένη με αριθμούς. Οι παίκτες πρέπει να αναγνωρίσουν τον αριθμό 3 ως έξοδο του USB και να συνδέσουν τη λάμπα.



▪ Πρόκληση #4: Ίχνη Μολυβιού

Αυτό είναι το τελικό στάδιο του Δωματίου Απόδρασης, στο οποίο οι σημειώσεις post-it με τις απαντήσεις αποκαλύπτονται. Οι σημειώσεις post-it θα είναι μέσα στο Μπλοκ ζωγραφικής του Steve και θα αποκαλύψουν τα ονόματα των συναδέλφων του των οποίων τα USB χρησιμοποιήθηκαν με την ακόλουθη σειρά: Marta, Jonathan, Louiza και Tommy. Η σειρά αυτή θα σχηματίσει τον εξής μοναδικό κωδικό πρόσβασης: "2452.0514". Αυτός ο κωδικός πρόσβασης θα ξεκλειδώσει το φάκελο της Carol στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή.

[Σύνδεσμος Canva: Μπλοκ ζωγραφικής του Steve - Ίχνος Μολυβιού](#) [Πιστοποιητικό Αυθεντικότητας](#)

★ Τέλος

▪ Σε περίπτωση επιτυχούς επίλυσης

Αν οι παίκτες λύσουν όλους τους γρίφους, θα αποκτήσουν πρόσβαση στα αρχεία με τους κρυπτογραφημένους κωδικούς, γεγονός το οποίο θα αποδείξει ότι η Carol Shaw ήταν η πρώτη γυναίκα που δημιούργησε ποτέ το παιχνίδι αυτό, και επομένως θα έχουν λύσει επιτυχώς το Δωμάτιο Απόδρασης.

▪ Σε περίπτωση αποτυχίας

Εάν οι παίκτες αποτύχουν να λύσουν όλους τους γρίφους και να αποκτήσουν πρόσβαση στους κρυπτογραφημένους κωδικούς ή εάν υπερβούν το χρόνο που έχει οριστεί από τον αρχηγό του παιχνιδιού, θα πρέπει να ακολουθήσει μία φάση επεξήγησης. Σε αυτή τη φάση, ο αρχηγός του παιχνιδιού θα πρέπει να καθοδηγήσει τους παίκτες και πάλι σε όλα τα βήματα του Δωματίου Απόδρασης αναλυτικά, να τους δείξει τις υποδείξεις τις λύσεις των γρίφων, να εξηγήσει τη διαδικασία και να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν τι δεν πήγε και τόσο καλά με την προσπάθειά τους.

ε. Φάση Επεξήγησης και Ανατροφοδότηση

Στο τελικό στάδιο, η επεξήγηση είναι απαραίτητη τόσο στις περιπτώσεις επιτυχούς επίλυσης του Δωματίου Απόδρασης, όσο και στις περιπτώσεις αποτυχίας. Κύριος στόχος του Δωματίου Απόδρασης είναι οι συμμετέχοντες να κατανοήσουν την εμπειρία αυτή και να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις που απέκτησαν στα πλαίσιά της στο μέλλον. Σε αυτό το στάδιο, ο εκπαιδευτής προτείνεται να δώσει στους παίκτες λίγο χρόνο (3-5 λεπτά) για να προβληματιστούν και να μοιραστούν τις εμπειρίες τους. Στο σημείο αυτό, ο εκπαιδευτής μπορεί να καθοδηγήσει τη συζήτηση θέτοντας τα ακόλουθα ερωτήματα:

- » Σας άρεσε το παιχνίδι; Το βρήκατε ενδιαφέρον;
- » Το παιχνίδι ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες σας;
- » Σας έχει εμπνεύσει η πρώτη γυναίκα προγραμματιστής βιντεοπαιχνιδιών;
- » Πώς σας φάνηκε το επίπεδο δυσκολίας του Δωματίου Απόδρασης;
- » Τι έχετε μάθει όσον αφορά την κωδικοποίηση;



- » Τι έχετε μάθει σχετικά με τον προγραμματισμό μικροελεγκτών;
- » Μήπως γνωρίζατε ήδη κάποια από τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν;
- » Θέλετε να μάθετε και να δοκιμάσετε αυτά τα εργαλεία περισσότερο;

Μετά το τέλος της ανοιχτής συζήτησης των συμμετεχόντων για την εμπειρία τους, ο εκπαιδευτής θα μπορούσε να καθοδηγήσει τους παίκτες ώστε να εξηγήσουν τη λύση οι ίδιοι βήμα προς βήμα, στην περίπτωση που δεν έχουν καταφέρει να λύσουν ένα γρίφο. Στη συνέχεια, συνιστάται θερμά να μην αφήσετε τους παίκτες να φύγουν χωρίς να τους ζητήσετε να σας δώσουν κάποια ανατροφοδότηση, και να αποφύγετε να τους αποστείλετε τα ερωτηματολόγια πολύ αργότερα, εάν, ως εκπαιδευτές, θέλετε να λάβετε πιο δομημένη ανατροφοδότηση. Μπορείτε να αποστείλετε στους συμμετέχοντες μια φόρμα Google στο τέλος του παιχνιδιού, η οποία να περιέχει ερωτήσεις ανοικτού τύπου και δυνατότητα βαθμολόγησης του Δωματίου Απόδρασης και της συνολικής τους εμπειρίας.



Το Έργο #CodER είναι συγχρηματοδοτούμενο από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και βρίσκεται σε εφαρμογή από το Δεκέμβριο του 2021 μέχρι το Νοέμβριο του 2023. Η δημοσίευση αυτή αντικατοπτρίζει τις απόψεις των συντακτών της και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δε φέρει καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. (Αριθμός Έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696)



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο CodER χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης με περίοδο υλοποίησης από τον Δεκέμβριο 2021 έως τον Νοέμβριο 2023. Αυτή η ιστοσελίδα και το περιεχόμενο του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών περιέχονται σε αυτά.

Αριθμός έργου: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

