

# Ενότητα Ηλεκτρονικής Μάθησης

## Τρόποι παροχής στοιχείων



Σημειώστε Σωστό ή Λάθος στα κουτάκια για τις φράσεις παρακάτω:

1. Κάποιος μπορεί να βρει στοιχεία στο Δωμάτιο Απόδρασης, αμέσως μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι.
2. Ένα στοιχείο μπορεί να δοθεί από τον συντονιστή του παιχνιδιού.
3. Καλό είναι να δίνονται στοιχεία που δεν είναι ούτε πολύ εύκολα ούτε πολύ δύσκολα.
4. Είναι καλό για το συντονιστή του παιχνιδιού να ετοιμάσει ένα στοιχείο «γρήγορης βοήθειας» και ένα «δυσκολότερο».
5. Ο συντονιστής του παιχνιδιού δεν πρέπει να είναι στο δωμάτιο όταν δίνει ένα στοιχείο.
6. Τα γραμμικά μονοπάτια μπορούν είτε να έχουν είτε να μην έχουν κάποιο στοιχείο.
7. Τα στοιχεία μπορούν να σχετίζονται με θετικές επιστήμες και τέχνες.

Σ

Λ

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐