



STEM4CLIM8 ΚΟΣΜΟΙ MINECRAFT

Σενάριο και συμβουλές για
εκπαιδευτικούς

Παραδοτέο: IO A3 Σχέδια μαθημάτων



STEM4CLIM8

01.02.2022

HEARTHANDS SOLUTIONS

Συντάχθηκε από: HEARTHANDS SOLUTIONS

Project Number: 2020-1-UK01-KA201-079141



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.

Εισαγωγή

Το παρόν έγγραφο είναι ένας οδηγός που θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να δοκιμάσουν το παιχνίδι και αργότερα να καθοδηγήσουν τα παιδιά πώς να παίξουν τους εκπαιδευτικούς κόσμους του Minecraft που προετοιμάστηκαν για το πρόγραμμα STEM4CLIM8. Αυτό το έγγραφο απευθύνεται αυστηρά στους εκπαιδευτικούς και στα άτομα που θα πιλοτάρουν εσωτερικά το παιχνίδι. Οι μαθητές δεν χρειάζονται πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες.

Αυτός ο οδηγός παρέχει πληροφορίες σχετικά με τα αρχικά βήματα για τη λήψη και την εκτέλεση του παιχνιδιού, καθώς και για την πλοήγηση στους κόσμους που έχουν δημιουργηθεί. Το έγγραφο περιλαμβάνει επίσης λεπτομερή σενάρια με το πεδίο εφαρμογής κάθε δραστηριότητας, ώστε οι εκπαιδευτικοί να μπορούν να οργανώσουν το σχέδιο του μαθήματός τους πριν εισαγάγουν αυτή τη δραστηριότητα. Σε κάθε δραστηριότητα περιλαμβάνονται επίσης αμυχές για να μπορούν οι εκπαιδευτικοί να ελέγχουν αν οι μαθητές τους εκτέλεσαν με ακρίβεια τις δραστηριότητες.

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	2
1. ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ MINECRAFT EDUCATION EDITION	4
1.1 ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	4
1.2 ΤΡΕΞΕΤΕ ΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ	4
1.3 ΠΛΟΗΓΗΣΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	6
2. “FLOODINA” MINECRAFT EDUCATION WORLD	8
2.1 ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ	8
2.2 ΣΕΝΑΡΙΟ “FLOODINA”	9
3. “ΑΜΑΡΕΛΕΙΑ” ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ MINECRAFT	19
3.1 ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ	19
3.2 ΣΕΝΑΡΙΟ “ΑΜΑΡΕΛΕΙΑ”	20
4. “ΣΗΑΚΥΝΑ” ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ MINECRAFT	32
4.1 ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ	32
4.2 ΣΕΝΑΡΙΟ “ΣΗΑΚΥΝΑ”	33

1. Χρήση του Minecraft Education Edition

1.1 Για να το κατεβάσετε από το διαδίκτυο

Πριν ξεκινήσετε, πρέπει να κατεβάσετε το πακέτο Minecraft Education Edition σύμφωνα με τις απαιτήσεις της συσκευής σας.

Μπορείτε να βρείτε την έκδοση στον ακόλουθο σύνδεσμο:
<https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>

Εάν ο υπολογιστής σας λειτουργεί σε λειτουργία S των Microsoft Windows, πρέπει να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία S για να μπορέσετε να κατεβάσετε το Minecraft Education Edition.

Πώς να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία Microsoft S mode.

Χρησιμοποιώντας τη λειτουργία Microsoft S mode, ο χρήστης έχει πρόσβαση μόνο σε εφαρμογές που μπορεί να κατεβάσει από το Microsoft App store. Για να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία S, χρειάζεστε:

- Για να δημιουργήσετε έναν νέο λογαριασμό Microsoft που δεν έχει άδεια χρήσης ως εργασιακός ή σχολικός
- Συνδέστε αυτόν τον λογαριασμό Microsoft στον φορητό υπολογιστή
- Στη συνέχεια, στον υπολογιστή σας που εκτελεί τα Windows 10 στη λειτουργία S, ανοίξτε τις Ρυθμίσεις > Ενημέρωση και ασφάλεια > Ενεργοποίηση.
- Βρείτε την ενότητα Εναλλαγή σε Windows 10 Home ή Εναλλαγή σε Windows 10 Pro και, στη συνέχεια, επιλέξτε το σύνδεσμο Μετάβαση στο κατάστημα.
- Σημείωση: Μην επιλέξετε το σύνδεσμο στην ενότητα Αναβάθμιση της έκδοσης των Windows σας. Αυτή είναι μια διαφορετική διαδικασία που θα σας κρατήσει στη λειτουργία S.
- Στη σελίδα που εμφανίζεται στο Microsoft Store (Εναλλαγή από τη λειτουργία S ή μια παρόμοια σελίδα), επιλέξτε το κουμπί Αποκτήστε. Αφού επιβεβαιώσετε αυτή την ενέργεια, θα μπορείτε να εγκαταστήσετε εφαρμογές εκτός του Microsoft Store.
<https://answers.microsoft.com/en-us/windows/forum/all/s-mode-how-to-turn-off-windows-10/53ce25ce-734b-48b8-8d1e-baa5adb5d88b>

1.2 Τρέξτε τους κόσμους

Μόλις κατεβάσετε το Minecraft Education Edition, θα πρέπει να έχετε τους κόσμους που είναι τα αρχεία "McWorld". Μόλις κάνετε διπλό κλικ σε αυτά τα αρχεία, θα ανοίξει αυτόματα το σύστημα Minecraft Education. Θα σας ζητήσει να συνδεθείτε με το λογαριασμό σας για τον οποίο αποκτήσατε άδεια χρήσης από τη Microsoft για το Minecraft Education. Οι κόσμοι απαιτούν την έκδοση Minecraft Education 1.17 και μετά για να λειτουργήσουν σωστά.

Για τους Εκπαιδευτικούς Οργανισμούς, υπάρχουν δωρεάν άδειες χρήσης που μπορούν να αποκτηθούν ακολουθώντας αυτές τις διαδικασίες.

<https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360061371532-Purchasing-Options-for-Minecraft-Education-Edition-Licenses>

Μια άλλη επιλογή θα είναι να εισαγάγετε τον κόσμο με το χέρι. Όταν φορτώσετε το παιχνίδι, αφού προσθέσετε τα διαπιστευτήριά σας, πατήστε το play και στη συνέχεια θα δείτε στο κάτω δεξί μέρος το κουμπί "Import".

Αντιμετωπίζετε άλλα προβλήματα κατά τη φόρτωση του κόσμου; Δείτε αν κάποια από αυτές τις λύσεις μπορεί να βοηθήσει.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος δεν έχει κανέναν NPC.

ΛΥΣΗ: Αυτό σημαίνει ότι το BEHAVIOR PACK δεν φορτώθηκε σωστά με τον κόσμο.

Βγείτε από τον κόσμο (αλλά όχι από την εφαρμογή Minecraft). Βρείτε τον κόσμο που ψάχνετε και επιλέξτε ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας προσπαθήστε να βρείτε την καρτέλα που λέει BEHAVIOR PACKS. Στη συνέχεια, θα δείτε δύο TABS στην κύρια οθόνη. ACTIVE PACKS και MY PACKS. Το πακέτο συμπεριφοράς σας θα πρέπει να βρίσκεται στην καρτέλα MY PACKS, στην οποία θα πρέπει να κάνετε κλικ και να επιλέξετε activate. Αν δεν είστε σίγουροι για το πακέτο που χρειάζεστε, πηγαίνετε να δείτε τα ΕΝΕΡΓΑ ΠΑΚΕΤΑ και ένα από αυτά θα πρέπει να λέει ότι "Αυτό το πακέτο λείπει". Βρείτε το πακέτο με το ίδιο όνομα στην καρτέλα MY PACKS και ενεργοποιήστε το.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος έχει πίνακες που έχουν περίεργο κείμενο, ας πούμε κάτι σαν board.act.1. Οι NPC έχουν περίεργους διαλόγους. ETC

ΛΥΣΗ: Αυτό σημαίνει ότι το RESOURCE PACK δεν φορτώθηκε κατάλληλα με τον κόσμο.

Βγείτε από τον κόσμο (αλλά όχι από την εφαρμογή Minecraft). Βρείτε τον κόσμο που ψάχνετε και επιλέξτε ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ. Στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας προσπαθήστε να βρείτε την καρτέλα που λέει RESOURCE PACKS. Στη συνέχεια, θα δείτε δύο TABS στην κύρια οθόνη. ACTIVE PACKS και MY PACKS. Το πακέτο συμπεριφοράς σας θα πρέπει να βρίσκεται στην καρτέλα MY PACKS, στην οποία θα πρέπει να κάνετε κλικ και να επιλέξετε activate. Αν δεν είστε σίγουροι για το πακέτο που χρειάζεστε, πηγαίνετε να δείτε τα ACTIVE PACKS και ένα από αυτά θα πρέπει να λέει ότι "This pack is missing" (Αυτό το πακέτο λείπει). Βρείτε το πακέτο με το ίδιο όνομα στην καρτέλα MY PACKS και ενεργοποιήστε το.

Ελέγξτε αν αντιμετωπίζετε και τα δύο αυτά προβλήματα, πηγαίνετε και στις δύο αυτές λύσεις

ΠΡΟΒΛΗΜΑ: Ο κόσμος είναι σε διαφορετική γλώσσα.

ΛΥΣΗ: Οι κόσμοι του STEM4CLIM8 έχουν μεταφραστεί σε διαφορετικές γλώσσες. Ίσως έχετε έναν κόσμο που είναι σε διαφορετική γλώσσα από τη δική σας, βρείτε την κατάλληλη γλώσσα και ξεκινήστε πάλι από την αρχή.

Αν αυτό δεν λειτουργήσει, βεβαιωθείτε ότι η γλώσσα της εφαρμογής Minecraft είναι ρυθμισμένη στις προτιμήσεις σας. Στην αγγλική έκδοση αναζητήστε την επιλογή English US, όχι την επιλογή UK.

1.3 Πλοήγηση στο παιχνίδι

Μόλις ανοίξετε τον κόσμο, θα πρέπει να πλοηγηθείτε στο παιχνίδι. Η πλοήγηση είναι δυνατή χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο και το ποντίκι σας.

Πριν αρχίσετε να παίζετε, δείτε αυτά τα εισαγωγικά βίντεο στο κανάλι STEM4CLIM8 στο YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCLTCfYdIOYcAxphRnibZazg>

Τα κουμπιά του πληκτρολογίου που πρέπει να χρησιμοποιηθούν είναι τα εξής:

- W - Μετακίνηση προς τα εμπρός
- A - Μετακίνηση αριστερά
- S - Μετακίνηση προς τα πίσω
- D - Μετακίνηση προς τα δεξιά
- SPACE - Άλμα (Διπλό SPACE για να πετάξετε όταν τρέχετε στη δημιουργική λειτουργία)
- E - Άνοιγμα απογραφής
- Q - Πέταξε το επιλεγμένο αντικείμενο
- T - Άνοιγμα της συνομιλίας
- C - Ανοίξτε τον προγραμματιστή κώδικα
- / - Ανοίξτε τη συνομιλία και προσθέστε αυτόματα τον πρώτο χαρακτήρα ως "/" You can point the direction also by moving your mouse.

Στην ακόλουθη εικόνα, μπορείτε να δείτε την απογραφή. Στην τελευταία σειρά, θα προσθέσετε τα υλικά που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, και αυτά θα εμφανιστούν στη γραμμή Hotbar.



Επιλέγοντας από {1-9} στο πληκτρολόγιό σας, μπορείτε να αλλάξετε τα στοιχεία της γραμμής Hotbar. Στην παρακάτω εικόνα, το ορθογώνιο αντικείμενο που βλέπετε είναι η γραμμή Hotbar.

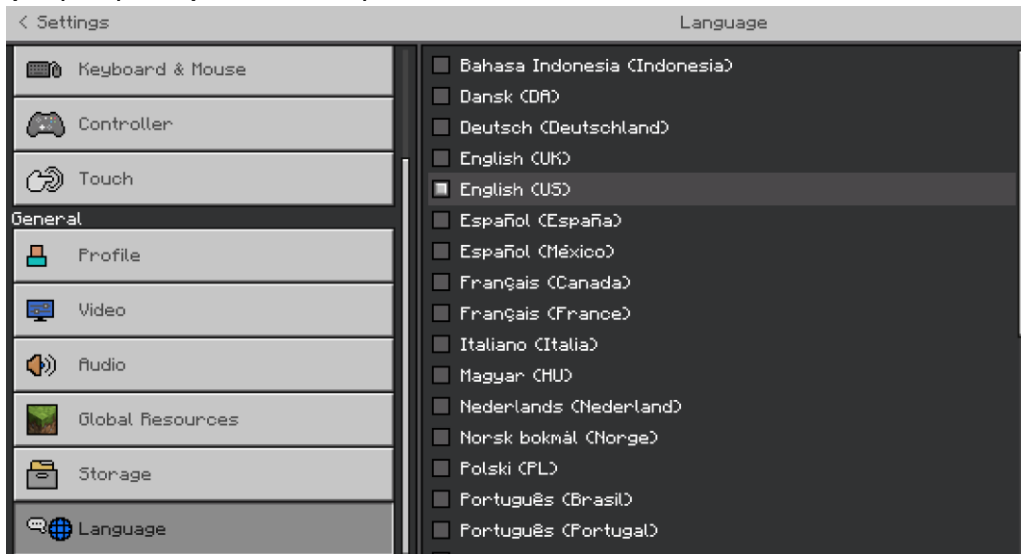


Χρησιμοποιώντας το ποντίκι σας:

- Αριστερό κλικ: (καταστρέψτε ένα μπλοκ) πατώντας συνεχώς. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε τα κουμπιά στον πίνακα συζητήσεων με τους NPC.
- Δεξί κλικ: Αλληλεπίδραση με αντικείμενα, συζήτηση με τους NPC και τοποθέτηση ενός αντικειμένου (όπου επιτρέπεται).
- Κουμπί κύλισης: Για να επιλέξετε το αντικείμενο που επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε από τη γραμμή επιλογών. Κάντε κλικ μέσω του Προσθέστε το μπλοκ που βλέπετε στη γραμμή θερμής ενέργειας (μόνο στη δημιουργική λειτουργία).

Για να αλλάξετε τη γλώσσα στο Minecraft μπορείτε να το κάνετε εκτελώντας το Minecraft χωρίς να φορτώσετε τον κόσμο. Στην κεντρική σελίδα πατήστε την επιλογή Ρυθμίσεις, μετακινηθείτε προς τα κάτω και επιλέξτε το κουμπί γλώσσα. Από την αριστερή λίστα μπορείτε να επιλέξετε τη γλώσσα σας. Οι διαθέσιμες γλώσσες των κόσμων του STEM4CLIM8 είναι τα αγγλικά Us, τα αγγλικά UK, τα ελληνικά, τα πορτογαλικά

(Πορτογαλία) και τα τουρκικά.

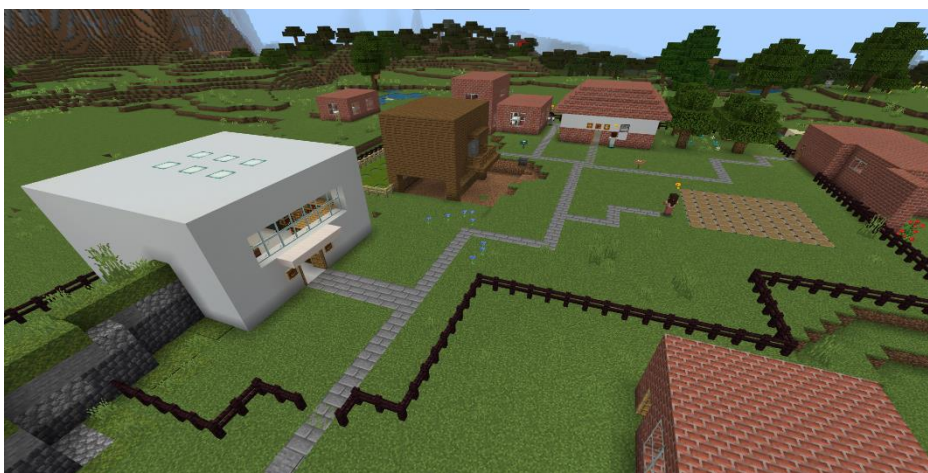


2. “Floodina” Minecraft Education World

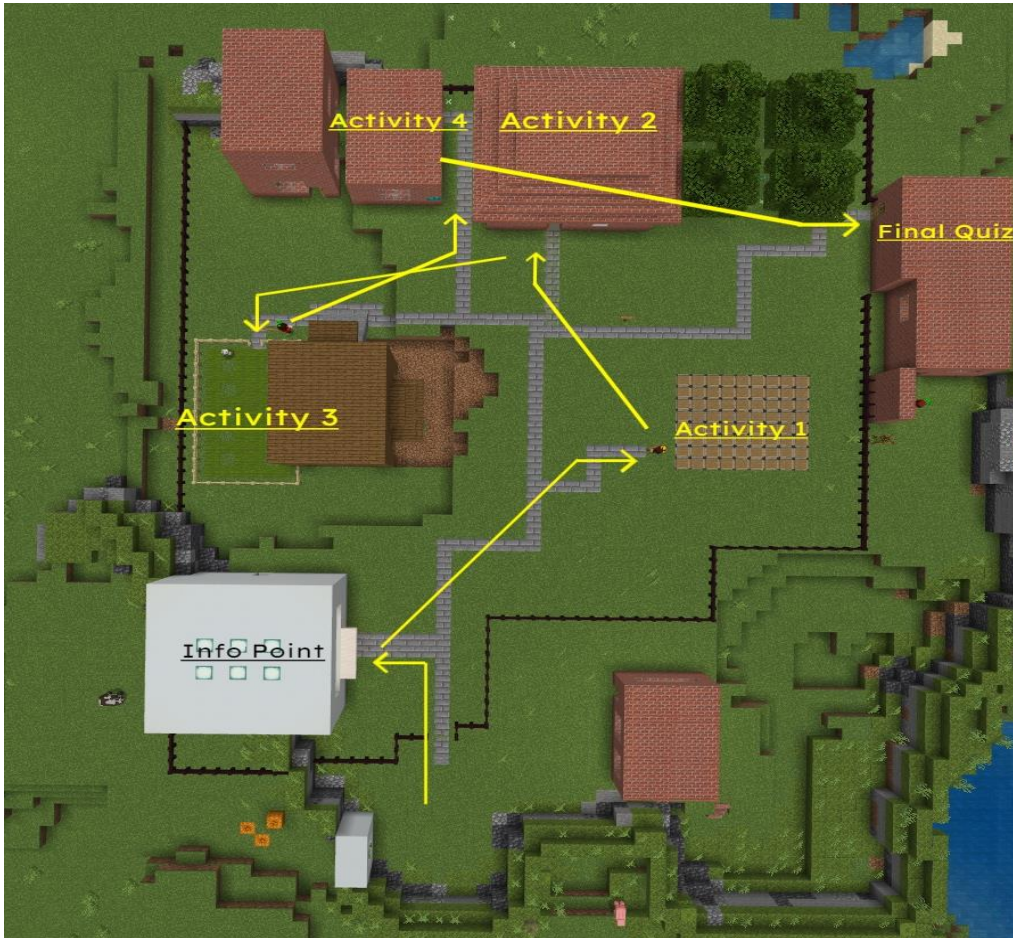
2.1 Στόχοι του κόσμου

Αυτός ο κόσμος στοχεύει να διδάξει στα παιδιά τη φυσική καταστροφή του Κατακλυσμού. Η δομή στοχεύει να δώσει κάποιες συμβουλές για το πώς να προστατευτούν κατά τη διάρκεια μιας πλημμύρας και να παρουσιάσει κάποια μέτρα που αποτρέπουν τις πλημμύρες.

Σε αυτόν τον κόσμο, έχουμε 4 δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσουμε και ένα σύνολο 4 ερωτήσεων που πρέπει να απαντηθούν μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων. Οι NPC (άνθρωποι) στο παιχνίδι θα σας δώσουν οδηγίες για τις δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσετε.



Αυτός είναι ο χάρτης των δραστηριοτήτων που πρέπει να πραγματοποιηθούν. Μπορείτε να εκτυπώσετε και να μοιραστείτε αυτόν τον χάρτη με την ομάδα σας.



2.2 Σενάριο "Floodina"

Κατά τη φόρτωση της πόλης, θα εισέλθετε στον κόσμο στο σημείο εκκίνησης, κοιτάζοντας το λογότυπο STE4CLIM8.

Πρώτον, γύρω σας μπορείτε να δείτε μερικά κόκκινα "X" (σταυροί), που σημαίνει ότι δεν επιτρέπεται να πάτε προς αυτή την κατεύθυνση.



Οι παίκτες ξεκινούν με 38 διαμάντια στην κατοχή τους, τα οποία θα τους βοηθήσουν αργότερα στις δραστηριότητες.

Συναντήστε τον NPC "**Finn**" δίπλα στο λογότυπο STEM4CLIM8. Πλησιάστε τον και πατήστε το δεξί κλικ στο ποντίκι σας για να μιλήσετε μαζί του. Ο **Finn** θα σας παρουσιάσει το παιχνίδι.



Στρίψτε δεξιά με το ποντίκι σας και μετακινηθείτε με το "W" στο πληκτρολόγιό σας για να προχωρήσετε στον κόσμο.

Προχωρώντας προς τα εμπρός στο πέτρινο μονοπάτι, θα δείτε έναν δρόμο στα αριστερά. Στρίψτε αριστερά για να μπειτε στο πρώτο κτίριο που είναι η βιβλιοθήκη.



Εκεί μπορείτε να μιλήσετε με τον NPC "**Mike**" για να πάρετε κάποιες πληροφορίες σχετικά με το φαινόμενο των πλημμυρών μέσω ενός εξωτερικού βίντεο που συνδέεται με το κουμπι Μάθετε περισσότερα. Μετακινηθείτε και διαβάστε τους πίνακες για να λάβετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το φαινόμενο των πλημμυρών.

Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εισέλθουν στη βιβλιοθήκη για να λάβουν τις απαραίτητες πληροφορίες για να ανταπεξέλθουν στο τελικό κουίζ. Οι υπόλοιπες πληροφορίες θα προκύψουν από τις δραστηριότητες.

Μόλις τελειώσετε, βγείτε από το κτίριο αυτό και ακολουθήστε το πέτρινο μονοπάτι προς τα αριστερά. Εκεί θα βρείτε τον NPC "**Maria**" για την πρώτη δραστηριότητα.

Δραστηριότητα 1: SAFE HOUSE

Στην πρώτη δραστηριότητα, οι παίκτες πρέπει να κατασκευάσουν ένα ασφαλές σπίτι για να αποτρέψουν ζημιές σε περίπτωση πλημμύρας. Μιλήστε με τον NPC "**Maria**" για να λάβετε τις οδηγίες και τα υλικά για την κατασκευή ενός ασφαλούς σπιτιού.



Θα λάβετε τούβλα, σκάλες από τούβλα, μια πόρτα και έναν διαμαντένιο αξίνα. Το σπίτι θα πρέπει να είναι 2 ορόφων. Χτίστε το σπίτι γύρω και μέσα στο έδαφος. Μπορείτε να επιλέξετε τα τουβλάκια που θέλετε να προσθέσετε από την μπάρα επιλογών. Αν δεν βρίσκονται ήδη στη θερμή μπάρα, μπορείτε να ανοίξετε το απόθεμα και να τα συστηματοποιήσετε. Για να καταστρέψετε ένα μπλοκ, πατήστε το δεξί κλικ για να το ναρκοθετήσετε. Όταν ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, εμφανίζεται ένα μήνυμα με μεγάλα λευκά γράμματα και η δραστηριότητα σημειώνεται ως ολοκληρωμένη.

Σε αυτή τη δραστηριότητα ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα.

Το κτίριο μπορεί να είναι σαν αυτό εδώ:



Βασικές πληροφορίες: Στην πραγματικότητα, για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα αρκεί να τοποθετήσετε 119 τουβλάκια στο πλαίσιο/το έδαφος. Στους παίκτες δίνεται η επιλογή "haste 100", η οποία τους επιτρέπει να σπάσουν τα μπλοκ πιο γρήγορα. Όταν σπάσουν ένα μπλοκ, δεν μπορούν να το ανακτήσουν. Γι' αυτό το λόγο έχουν περισσότερα στη διάθεσή τους. Αν τους τελειώσουν τα μπλοκ και τα υλικά, μπορούν να μιλήσουν με τον NPC για να πάρουν ξανά τα υλικά που χρειάζονται.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η δραστηριότητα μπορεί να ολοκληρωθεί πριν οι μαθητές οριστικοποιήσουν το σχέδιό τους. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να οριστικοποιήσουν πρώτα το σχέδιό τους και στη συνέχεια να συνεχίσουν με την επόμενη δραστηριότητα. Επιπλέον, αυτή η δραστηριότητα δεν επαναφέρεται με τις ρυθμίσεις εντολών/λειτουργιών. Αν θέλουμε να ξεκινήσουμε ξανά τον κόσμο, πρέπει πρώτα να σπάσουμε το σπίτι.

Δραστηριότητα 2: ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ

Για τη δεύτερη δραστηριότητα, μετακινηθείτε στο κτίριο στα αριστερά (όπως βλέπετε το σπίτι που χτίσατε). Θα βρείτε τον NPC "**Nick**" να στέκεται απ' έξω. Μιλήστε του και ακολουθήστε τον μέσα στο κτίριο. Μιλήστε ξανά στον **Nick** ο οποίος στέκεται τώρα όρθιος πίσω από τον πάγκο.



Το κτίριο είναι ένα κατάστημα στο οποίο πρέπει να αγοράσετε κάποια χρήσιμα πράγματα που θα χρησιμοποιηθούν σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης σε περίπτωση πλημμύρας.



Επιλέξτε τα διαμάντια στη γραμμή επιλογών και πατήστε δεξί κλικ όταν βρίσκεστε κάτω από τα πράγματα που θέλετε να αγοράσετε. Αν δεν στέκεστε κοντά, πηγαίnete πιο κοντά και μαζέψτε τα εμπορεύματά σας από το έδαφος περνώντας απλώς από πάνω τους. Κάθε φορά που συλλέγετε τα εμπορεύματα, θα εμφανίζεται ένα μήνυμα από τον Nick σχετικά με την επιλογή σας, αν ήταν σωστή ή όχι. Όταν ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα την χαρακτηρίζει ως ολοκληρωμένη.

Βασικές πληροφορίες: 1 μπουκάλι νερό, 1 φακός, 1 μήλο, 1 κουβέρτα, 1 σφυρίχτρα και ένα κουτί πρώτων βοηθειών.

Δραστηριότητα 3: ΦΑΡΜΑ

Βγείτε έξω από το προηγούμενο κτίριο, στρίψτε προς τα δεξιά με το ποντίκι σας και προχωρήστε προς τα εμπρός. Θα δείτε το αγρόκτημα. Ο NPC "**Eddie**" θα σας περιμένει έξω μαζί με τον πράκτορα/ρομπότ του. Μιλήστε του για να σας δώσει οδηγίες.



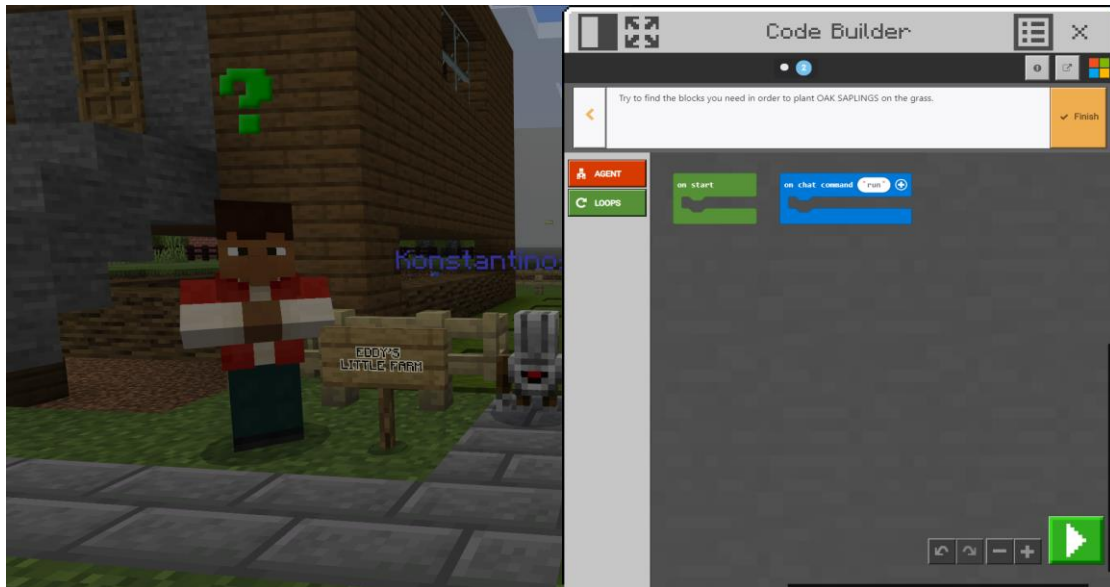
Σε αυτή τη δραστηριότητα οι παίκτες καλούνται να τοποθετήσουν δέντρα στις κενές θέσεις του γρασιδιού. Στόχος είναι η ευαισθητοποίηση σχετικά με την πρόληψη των πλημμυρών, όταν τα δέντρα μπορούν να απορροφήσουν με τις ρίζες τους το νερό και να μειώσουν την απώλειά του αλλά και τον κίνδυνο υποχώρησης του εδάφους και της πλημμύρας.



Βασικές πληροφορίες: Υπάρχουν δύο επιλογές για την εκτέλεση αυτής της δραστηριότητας:

1. Χειροκίνητα: Ανοίξτε το απόθεμά σας και μετακινήστε τα δέντρα που θέλετε να φυτέψετε στο hotbar. Θα εισέλθετε στη φάρμα και θα τα τοποθετήσετε ένα προς ένα στις σημειωμένες θέσεις του γρασιδιού. Μπορείτε να το κάνετε είτε ένα προς ένα είτε μέσω του κώδικα Builder Ακολουθώντας αυτό το σχέδιο.
2. Μέσω του πράκτορα/ρομπότ: Ο πράκτορας μπορεί να δέχεται εντολές μέσω του Code Builder. Για να ανοίξετε τον κατασκευαστή κώδικα, πατήστε το C στο πληκτρολόγιό σας. **ΠΡΟΣΟΧΗ** για να προχωρήσετε με τον πράκτορα, ο παίκτης θα πρέπει να του δώσει τα δένδρúλλια (δέντρα) που του έδωσε ο Eddie. Αυτό γίνεται κάνοντας δεξί

κλικ στον πράκτορα και σύροντας τα δενδρύλλια στο inventory του. Προσέξτε να μην βγείτε από το κουτί. Αν τα χάσουμε, μπορούμε να μιλήσουμε ξανά με τον Eddie για να μας δώσει περισσότερα.



Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν από τις καρτέλες τις διαθέσιμες εντολές- μπορούν επίσης να αλλάξουν τις παραμέτρους των εντολών ανάλογα με τις εντολές που έχουμε (αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω, μπροστά, πίσω και σε άλλες αέριες αριθμητικές τιμές).

Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε μια προτεινόμενη λύση. Μπορούμε να επιλέξουμε μια ομάδα εντολών, π.χ. "επανάλαβε 5 φορές" και τις εντολές που έχει μέσα, και με το δεξί κλικ να επιλέξουμε να τις αντιγράψουμε ώστε να μην τις γράψουμε δύο φορές. Αυτή δεν είναι η μόνη λύση.


```

on start
  agent move forward ▾ by 1
  agent move left ▾ by 1
  repeat 5 times
    do
      agent move forward ▾ by 1
      agent place down ▾
      agent move forward ▾ by 1
  agent move right ▾ by 3
  agent turn left ▾
  agent turn left ▾
  repeat 5 times
    do
      agent move forward ▾ by 1
      agent place down ▾
      agent move forward ▾ by 1
  
```

Όταν ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που θα την χαρακτηρίζει ως ολοκληρωμένη.

Δραστηριότητα 4: ΥΠΟΓΕΙΟ

Γυρίστε πίσω στο κύριο πέτρινο μονοπάτι και στρίψτε αριστερά στο πρώτο μονοπάτι που θα δείτε. Υπάρχει επίσης μια πινακίδα που δείχνει τον τόπο της δραστηριότητας. Μεταξύ του καταστήματος και του άλλου κτιρίου, θα βρείτε τον NPC "**Sam**". Μιλήστε στον Sam. Θα σας οδηγήσει στο υπόγειο του κτιρίου. Το υπόγειο είναι γεμάτο νερό μετά την τελευταία πλημμύρα. Σε αυτό το σημείο, πρέπει να ευαισθητοποιήσουμε το κοινό σχετικά με το γεγονός ότι τα υπόγεια δεν είναι καθόλου ασφαλή για να βρískεστε κατά τη διάρκεια μιας πλημμύρας, καθώς είναι τα πρώτα μέρη που θα συγκεντρωθεί το νερό.



Μιλήστε ξανά στον Sam για να πάρετε τα υλικά που χρειάζεστε **έναν κουβά, μερικά μαύρα τουβλάκια και μερικά γκρι πλακάκια**. Ο στόχος είναι να μαζέψετε το νερό με τον κουβά σας. Στοχεύστε το νερό και χρησιμοποιήστε τον κουβά από το inventory σας επιλέγοντάς τον. Όταν το μέρος είναι καθαρό, ξεκινήστε να χτίζετε την επιφάνεια με τα μαύρα τουβλάκια. Όταν τελειώσετε, προσθέστε τα γκρι πλακάκια πάνω από τα μαύρα τουβλάκια.

Προσέξτε να **ΜΗΝ ΣΠΑΣΕΤΕ ΤΙΠΟΤΑ** με το προηγουμένως χρησιμοποιημένο τσεκούρι.

Η τελευταία δραστηριότητα έχει ολοκληρωθεί. Τώρα ο χρήστης μπορεί να μεταβεί στο τελικό κουίζ.

Βασικές πληροφορίες: Το νερό μπορεί να σας παρασύρει, γι' αυτό να είστε προσεκτικοί. Αν τα τουβλάκια δεν είναι αρκετά ή αν ο παίκτης σπάσει κάτι μπορεί να μιλήσει ξανά στον NPC για να πάρει περισσότερα. Αν σπάσετε κάτι που σας εμποδίζει να βγείτε από το δωμάτιο θα πρέπει να επανεκκινήσετε τον κόσμο αλλά θα χάσετε όλη την πρόοδό σας.

Τελικό κουίζ: ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΑΤΕ την αποστολή. Έτοιμοι για το κουίζ;

Βγείτε έξω από το προηγούμενο κτίριο, μπειτε στο κεντρικό μονοπάτι, στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε στο τελευταίο βορειοανατολικό κτίριο για το τελικό κουίζ.



Μιλήστε στον NPC "**Finn**" που στέκεται έξω από το κτίριο. Πηγαίνετε μέσα στο κτίριο και ακολουθήστε τον λαβύρινθο για να απαντήσετε στις ερωτήσεις. Συνεχίστε στο τέλος θα βρείτε τον Finn. Η αποστολή έχει ολοκληρωθεί μπορείτε τώρα να επιλέξετε να περπατήσετε ή να ξεκινήσετε τον κόσμο από την αρχή.

Βασικές πληροφορίες: Δεν μπορείτε να ξεπεράσετε μια ερώτηση αν δεν απαντήσετε με τον σωστό τρόπο. Οι σωστές απαντήσεις είναι: A, A, B, B.

3. “Amareleja” Εκπαιδευτικός κόσμος Minecraft

3.1 Στόχοι του Κόσμου

Αυτός ο κόσμος στοχεύει να ενημερώσει τα παιδιά για την άνοδο της θερμοκρασίας του πλανήτη και τις επιπτώσεις των καύσωνων. Η δομή έχει ως στόχο να δώσει στους μαθητές θεωρητικές πληροφορίες (μέσω των πινάκων και της αλληλεπίδρασης με τον κόσμο) σχετικά με τις επιπτώσεις των καύσωνων στη φύση, να τους ενημερώσει για ορισμένες συμβουλές για την προστασία τους κατά τη διάρκεια ενός καύσωνα και να παρουσιάσει ορισμένα μέτρα που μπορούν να μειώσουν τους κινδύνους που σχετίζονται με τον καύσωνα.

Σε αυτόν τον κόσμο, έχουμε 3 δραστηριότητες για να ολοκληρώσουμε και ένα σύνολο 5 ερωτήσεων που πρέπει να απαντήσουμε μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων. Οι δραστηριότητες συνδέονται με εντολές ολοκλήρωσης, πράγμα που σημαίνει ότι αν δεν ολοκληρώσετε τη μία, δεν μπορείτε να προχωρήσετε στην επόμενη δραστηριότητα.

Οι NPC (άνθρωποι) στο παιχνίδι θα σας δίνουν οδηγίες για τις δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσετε. Σε αυτή την πόλη, σε κάθε σημείο, μπορείτε να μιλήσετε με κάθε NPC πατώντας δεξί κλικ πάνω τους. Οι NPC θα σας πουν, ποια είναι η δραστηριότητά σας, με ποιο άτομο πρέπει να μιλήσετε ή θα σας ενημερώσουν ότι σας περιμένουν για να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα. Το δημαρχείο είναι το ψηλότερο κτίριο σε αυτή την πόλη και είναι διακριτό λόγω της κόκκινης γραμμής που έχει. Είναι η πρώτη και τελευταία τοποθεσία που πρέπει να επισκεφθούν οι παίκτες.



3.2 Σενάριο "Amareleja"

Όταν φορτώσετε την πόλη, θα μπειτε στον κόσμο στο σημείο εκκίνησης, κοιτάζοντας το λογότυπο STE4CLIM8 και τον πρώτο μαυροπίνακα στα αριστερά σας.

Πρώτον, γύρω σας και πίσω σας θα δείτε μερικά κόκκινα "X" (σταυροί), που σημαίνει ότι δεν επιτρέπεται να πάτε προς αυτή την κατεύθυνση. Ο NPC "Chu" περιμένει στα δεξιά. Μιλήστε του για να ξεκινήσετε το παιχνίδι.



Οι χρήστες θα ακολουθήσουν το γκριζο μονοπάτι για να εισέλθουν στην πόλη. Στη διαδρομή υπάρχουν πίνακες με πληροφορίες για το φαινόμενο του καύσωνα, τις οποίες είναι σημαντικό να διαβάσετε. Προχωρήστε ευθεία, στη συνέχεια στρίψτε αριστερά και συνεχίστε ευθεία μέχρι να φτάσετε στο Δημαρχείο που βρίσκεται ευθεία μπροστά σας. Έξω περιμένει ο NPC "Chu" για να σας παρουσιάσει την πρώτη δραστηριότητα. Μιλήστε του και μετακινηθείτε στο εσωτερικό του κτιρίου. Μέσα στο κτίριο, θα μιλήσετε με τον NPC "Jorge". Επίσης, διαβάστε τον πίνακα πίσω από τον Jorge.

Δραστηριότητα 1: Πηγαίνετε στο Δημαρχείο

Για την πρώτη Δραστηριότητα, πρέπει να μιλήσετε με τον NPC "Ana". Μπορείτε να τη βρείτε στο ίδιο δωμάτιο στο δημαρχείο. Δεδομένου ότι είναι μια πολύ ζεστή μέρα, η Ana θα χρειαστεί λίγο νερό. Ο χρήστης πρέπει να βγει έξω στο σιντριβάνι και να φέρει ένα μπουκάλι νερό στην Ana.



Πατήστε το ξύλινο κουμπί στην κορυφή του σιντριβανιού και θα πέσει ένα μπουκάλι με νερό. Πηγαίστε πιο κοντά για να το μαζέψετε. Στη συνέχεια, μιλήστε στην Anna μέσα στο κτίριο.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να επισημάνουμε την ανάγκη ευυδάτωσης του οργανισμού μας κατά τους ζεστούς μήνες.

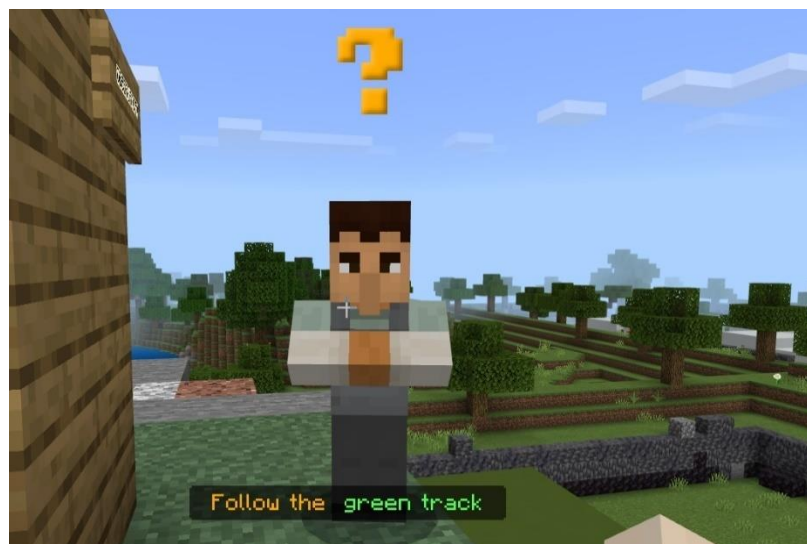
Μετά από αυτή τη δραστηριότητα, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα στην οθόνη σας για να ακολουθήσετε την πράσινη διαδρομή για τη 2η δραστηριότητα.

Δραστηριότητα 2: Ακολουθήστε τα μονοπάτια

Βγείτε από το κτίριο από την πίσω πόρτα και ακολουθήστε το πράσινο μονοπάτι.

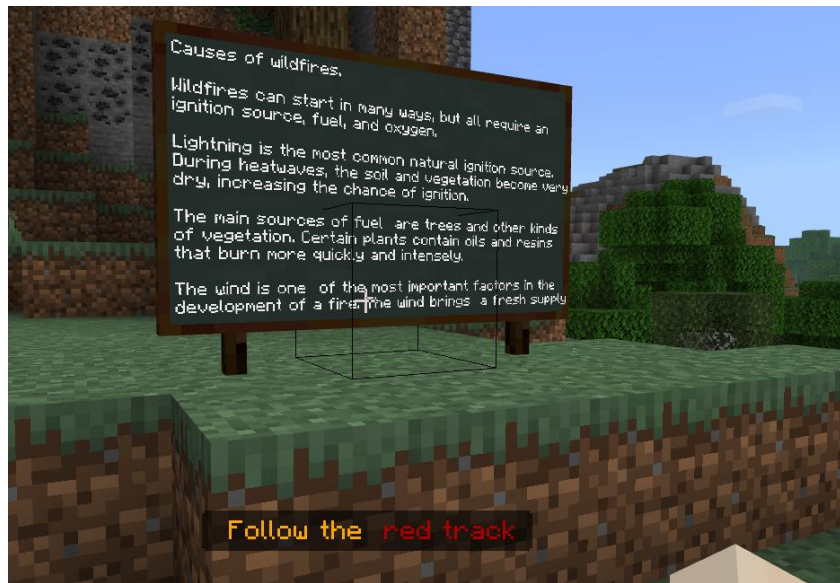


Το μονοπάτι θα σας οδηγήσει σε έναν λόφο. Εκεί θα βρείτε τον NPC "**Jorge**" για να του μιλήσετε.

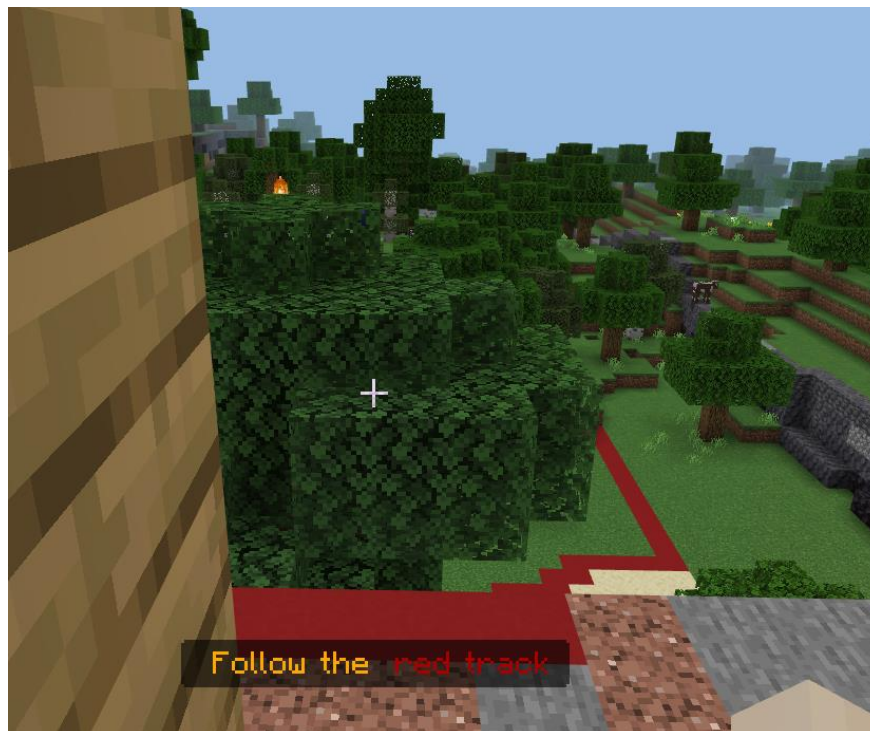


Θα σας δώσει κάποιες πληροφορίες για την πόλη και τη χρήση του αστεροσκοπίου.

Εκεί θα βρείτε επίσης έναν πίνακα. Αφιερώστε λίγο χρόνο για να τον διαβάσετε.



Συνεχίστε στο πράσινο μονοπάτι και ανεβείτε στο παρατηρητήριο. Όταν επισκεφθείτε το παρατηρητήριο, θα δείτε μια φωτιά στο δάσος καθώς κοιτάτε αριστερά.

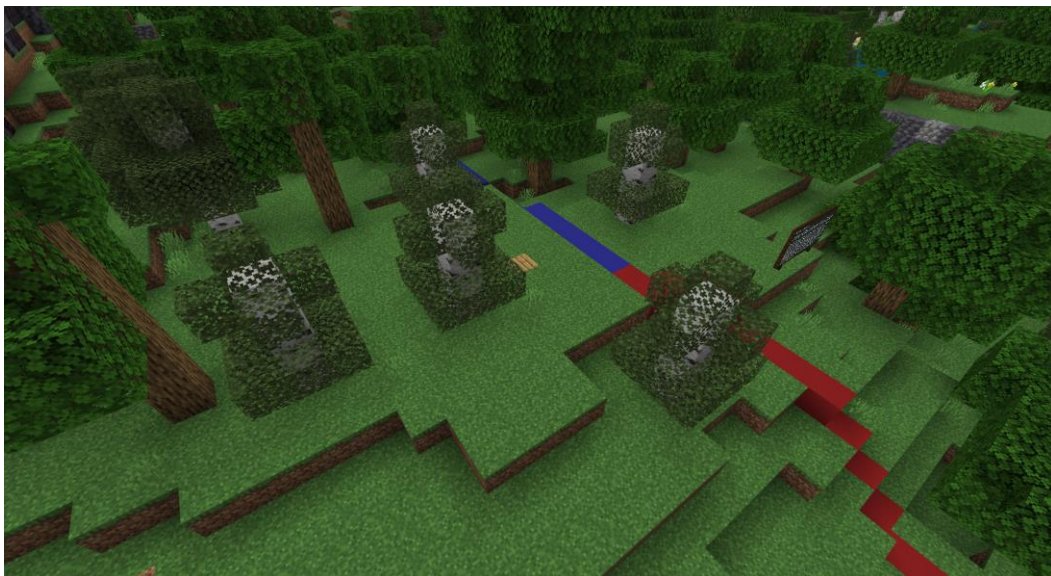


Κατεβείτε και ακολουθήστε το κόκκινο μονοπάτι για να φτάσετε στη φωτιά. Ακολουθώντας το κόκκινο μονοπάτι, θα μπειτε στο δάσος και θα βρείτε ξανά τον NPC **"Jorge"**. Μιλήστε του για να πάρετε τις οδηγίες και ένα τσεκούρι. Με το τσεκούρι, θα πρέπει να κόψετε μερικά δέντρα για να σταματήσετε την εξάπλωση της φωτιάς. Θα εμφανιστεί μια φωτιά σε ένα δέντρο.



Πρέπει να χρησιμοποιήσετε το τσεκούρι και να πατάτε συνεχώς με το αριστερό κλικ του ποντικιού σας πάνω στα δέντρα για να τα κόψετε και να μειώσετε τον όγκο τους. Πρέπει να στοχεύσετε τα φύλλα και τους κορμούς των δέντρων, βασικά το πάνω μέρος. Ο στόχος είναι να διδάξετε ότι μια μέθοδος για να αποτρέψετε την καταστροφή των δασών είναι να τα καθαρίσετε, να φροντίσετε τη φύση κόβοντας τα κλαδιά τους και να μειώσετε τον κίνδυνο εξάπλωσης της φωτιάς.

Στην παρακάτω εικόνα μπορείτε να δείτε τα δέντρα που πρέπει να κοπούν. Είναι ευδιάκριτα επειδή έχουν λευκούς κορμούς. Όταν τελειώσετε, εμφανίζεται αυτόματα ένα μήνυμα ότι ολοκληρώσατε αυτό το βήμα.



Βασικές πληροφορίες: Δεν χρειάζεται να κόψετε εξ ολοκλήρου τα δέντρα. Για να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα, πρέπει να κόψετε τα κορυφαία τμήματα των δέντρων. Στη συνέχεια, εμφανίζεται αυτόματα το μήνυμα.



Η δραστηριότητα 2 δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί. Αφού τελειώσετε με τα δέντρα, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα για να ακολουθήσετε το μπλε μονοπάτι. Πρέπει να πάτε στη λίμνη και να βρείτε ξανά τον NPC "Jorge". Μιλήστε του και θα σας καθοδηγήσει και θα σας δώσει έναν κουβά. Θα υπάρχει επίσης ένας μαυροπίνακας. Αφιερώστε λίγο χρόνο για να τον διαβάσετε.

Ο στόχος είναι να συλλέξετε νερό από τη λίμνη και στη συνέχεια να επιστρέψετε στο δάσος για να σβήσετε τη φωτιά που ξέσπασε ξανά. Θα πάτε κοντά στη λίμνη και με το δεξί κλικ θα μαζέψετε νερό. Είναι εύκολο να το καταλάβετε γιατί θα εμφανιστεί στον κουβά που κρατάτε.

Πηγαίνετε πίσω στο δάσος ακολουθώντας το μπλε μονοπάτι για να σβήσετε τη φωτιά. Μπορεί να χρειαστεί να το κάνετε δύο φορές. Όταν ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα μιλήστε ξανά στον NPC για να μεταβείτε στην επόμενη δραστηριότητα.

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να δείξει την πιθανότητα να πιάσει ξανά φωτιά ακόμα και αν μειώσετε τον κίνδυνο και το γεγονός ότι ο χώρος πρέπει να είναι υγρός για να μην πιάσει ξανά φωτιά. Επιπλέον, στη λίμνη, η βάρκα είναι τοποθετημένη έξω. Σε αυτό το σημείο, επισημαίνουμε το φαινόμενο της ξηρασίας από τον καύσωνα αφού σε παλαιότερες εποχές εκεί που βρίσκετε τη βάρκα υπήρχε νερό από τη λίμνη.

Βασικές πληροφορίες: Για να σβήσετε τη φωτιά εύκολα χωρίς να πηγαينوέρχεστε στη λίμνη, μπορείτε να πλησιάσετε τη φωτιά και να πατήσετε το αριστερό κλικ του ποντικιού σας (Mine).

Γυρίστε πίσω στο αγρόκτημα

Αφού συζητήσετε με τον NPC "**Jorge**" για τελευταία φορά, θα λάβετε ένα μήνυμα στην οθόνη σας για να ακολουθήσετε τα ίχνη πίσω στο χωριό. Καθώς επιστρέφετε όταν φτάσετε στο πράσινο μονοπάτι, θα βρείτε μια φάρμα στα δεξιά σας και ο NPC "**Chu**" θα σας περιμένει έξω από τη φάρμα για να μιλήσετε. Μιλήστε του.



Ο Chu θα σας καλέσει στο σπίτι στα δεξιά. Ανεβείτε επάνω και μπείτε μέσα. Εκεί θα βρείτε τον NPC "**Ana**". Μιλήστε της. Θα σας προσκαλέσει να φάτε το φαγητό που σερβίρετε στο τραπέζι. Πάρτε λίγο χρόνο για να ξεκουραστείτε και να διαβάσετε τον πίνακα.



Όταν τελειώσετε, βγείτε έξω για να μιλήσετε με τον NPC "**Jorge**". Ο Jorge θα σας καθοδηγήσει να πάτε για ύπνο κατά τη διάρκεια του καυτού μεσημεριού επισημαίνοντας ότι κατά τη διάρκεια των θερμών μηνών είναι καλύτερα να ξεκουράζεστε κατά τη διάρκεια του

μεσημεριού αντί να βρίσκεστε έξω στον καυτό καιρό. Θα πάτε μέσα και θα σταθείτε για λίγο στο κρεβάτι. Στη συνέχεια θα μιλήσετε με τον NPC **"Ana"**.



Βασικές πληροφορίες: Για να ολοκληρώσετε αυτή τη δραστηριότητα, πρέπει απλά να σταθείτε δίπλα στο κρεβάτι ή πάνω σε αυτό. Στη συνέχεια, θα μιλήσετε με τον NPC **"Ana"** και θα σας ενημερώσει ότι η δραστηριότητα έχει ολοκληρωθεί.



Δραστηριότητα 3: Κατασκευάστε ένα καταφύγιο σκιάς για τα ζώα

Αφού ολοκληρώσετε τις προηγούμενες εργασίες, ο NPC "Ana" θα σας δώσει εντολή να πάτε έξω στον αχυρώνα για την τελευταία δραστηριότητα. Βγείτε έξω από το σπίτι, κατεβείτε τις σκάλες και στρίψτε δεξιά.



Στον αχυρώνα, θα βρείτε ένα σεντούκι και έναν μαυροπίνακα. Αφιερώστε λίγο χρόνο για να διαβάσετε τον μαυροπίνακα και ανοίξτε το σεντούκι πατώντας δεξιά κλικ για να πάρετε τα υλικά σας.



Μεταφέρετε όλα τα υλικά από το σεντούκι στο απόθεμά σας κάνοντας απλώς κλικ πάνω τους και προσθέτοντάς τα στο απόθεμα. Τοποθετήστε στην τελευταία σειρά τα υλικά που πρόκειται να χρησιμοποιήσετε πρώτα.



Στη συνέχεια, βγείτε έξω, στρίψτε αριστερά και βρείτε τον NPC **"Chu"**. Μιλήστε του πατώντας το δεξί κλικ του ποντικιού σας για να σας δώσει οδηγίες.

Ο NPC "Chu" θα σας δώσει εντολή να χτίσετε ένα καταφύγιο στη φάρμα. Για να μπειτε στη φάρμα, βρείτε την πόρτα και ανοίξτε την πατώντας το δεξί κλικ του ποντικιού σας (οδηγία Χρήση).



Μπειτε στο αγρόκτημα και αρχίστε να χτίζετε το αγρόκτημά σας στο μωβ έδαφος. Θα πρέπει να δημιουργήσετε έναν χώρο όπου τα ζώα θα προστατεύονται από τις ζεστές καιρικές συνθήκες, γι' αυτό έχετε κατά νου να κατασκευάσετε και μια στέγη.



Βασικές πληροφορίες: Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, ο χρήστης πρέπει να τοποθετήσει 80 τουβλάκια στο μωβ τετράγωνο/ έδαφος, όχι μέσα στο χώρο. Όταν τοποθετηθούν τα 80 τουβλάκια, η δραστηριότητα θα σημειωθεί ως ολοκληρωμένη. Οι χρήστες ενδέχεται να μην έχουν ολοκληρώσει το σχέδιό τους σε εκείνο το σημείο, αν και τους ενθαρρύνουμε να ολοκληρώσουν το σχέδιό τους ακόμη και αν η δραστηριότητα έχει επισημανθεί ως ολοκληρωμένη.

Στην παρακάτω φωτογραφία μπορείτε να δείτε ένα παράδειγμα του καταφυγίου.



Αν δυσκολεύεστε να φτάσετε σε υψηλότερα επίπεδα, μπορείτε να ανεβείτε στα μπλοκ πατώντας το space για να πηδήξετε και το w για να προχωρήσετε μπροστά. Σε αυτή την περίπτωση, θα βρεθείτε στην άκρη του μπλοκ δίπλα στους ξύλινους φράχτες.

Μια άλλη λύση είναι να τοποθετήσετε τις σκάλες περιμετρικά, όπως στην ακόλουθη εικόνα.



Για να τοποθετήσετε μπλοκ και υλικά σε υψηλότερα επίπεδα, είναι απαραίτητο να στοχεύσετε στην κορυφή του προηγούμενου μπλοκ/υλικού και να πατήσετε place.



Αν τοποθετήσετε κατά λάθος ένα μπλοκ/υλικό, μπορείτε πάντα να το καταστρέψετε πατώντας το Mine με το αριστερό σας κλικ συνεχώς μέχρι να εξαφανιστεί το μπλοκ.



Έχετε κατά νου να δημιουργήσετε μια στέγη. Καθώς τοποθετείτε το πάνω μπλοκ συνεχίστε να τοποθετείτε μπλοκ οριζόντια. Θα είναι δύσκολο όμως πάντα να στοχεύετε το προηγούμενο μπλοκ που τοποθετήσατε και να το τοποθετείτε στη συνέχεια. Μερικές φορές θα πρέπει να κοιτάξετε ψηλά για να τοποθετήσετε τα μπλοκ πάνω από το κεφάλι σας.

Αφού τελειώσετε με το καταφύγιο μιλήστε ξανά στον NPC "**Chu**". Θα σας οδηγήσει πίσω στο δημαρχείο για το τελικό κουίζ. Εκεί θα μιλήσετε με τον NPC "**Ana**". Κάντε το δύο φορές για να ξεκλειδώσετε το τελικό κουίζ.

Βασικές Πληροφορίες: Οι σωστές απαντήσεις είναι Β, Α, Α, Β, Α. Δεν μπορείτε να ξεπεράσετε μια ερώτηση αν δεν απαντήσετε με τον σωστό τρόπο.

4. "Shakyna" Εκπαιδευτικός Κόσμος Minecraft

4.1 Στόχοι του Κόσμου

Αυτός ο κόσμος στοχεύει να διδάξει στα παιδιά τη φυσική καταστροφή του σεισμού. Ο κόσμος δίνει θεωρητικές πληροφορίες στα παιδιά και περιλαμβάνει δραστηριότητες που θα διοργανωθούν φυσικά και χρησιμοποιώντας τον εκπαιδευτικό κόσμο Minecraft του Shakyna.

Σε αυτόν τον κόσμο, έχουμε 4 δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσουμε και ένα σύνολο 10 ερωτήσεων που πρέπει να απαντηθούν μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων.

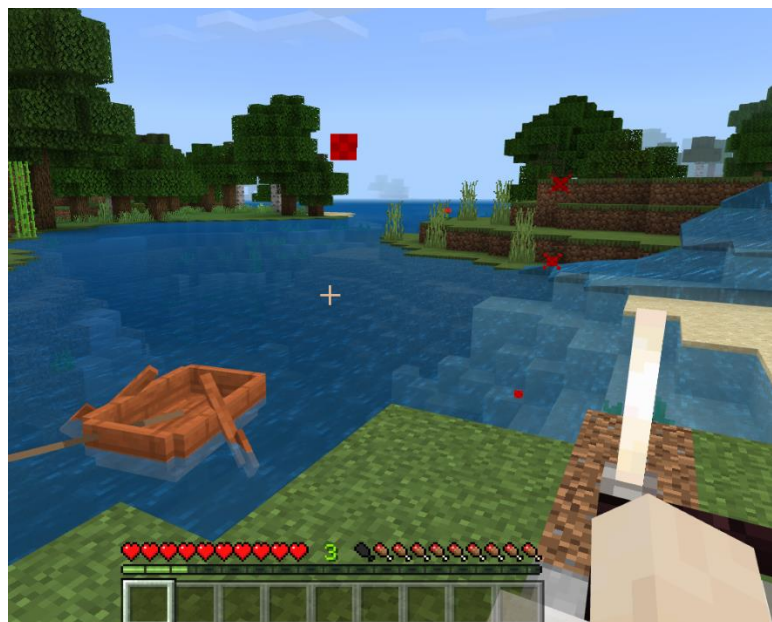
Οι NPC (άνθρωποι) στο παιχνίδι θα σας δώσουν οδηγίες για τις δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσετε. Σε αυτή την πόλη, σε κάθε σημείο, μπορείτε να μιλήσετε με κάθε NPC πατώντας δεξί κλικ πάνω τους. Οι NPC θα σας πουν ποια είναι η δραστηριότητά σας και θα σας δώσουν πρόσθετες πληροφορίες και εξωτερικούς πόρους που σχετίζονται με τους σεισμούς.



4.2 Σενάριο "Shakyna"

Όταν φορτώνετε την πόλη, θα μπειτε στον κόσμο στο σημείο εκκίνησης, κοιτάζοντας τον πρώτο NPC του κόσμου. Θα βρείτε στην κορυφή του λογότυπου STE4CLIM8. Στα αριστερά, θα δείτε 3 μαυροπίνακες με πληροφορίες που σχετίζονται με τον σεισμό. Αφιερώστε λίγο χρόνο για να τους διαβάσετε.

Γύρω και πίσω σας, θα δείτε μερικά κόκκινα "X" (σταυροί), που σημαίνει ότι δεν επιτρέπεται να πάτε προς αυτή την κατεύθυνση. Ο NPC "Οδηγός" περιμένει μπροστά σας. Μιλήστε του για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Ο οδηγός θα σας δώσει ένα χαρτοφυλάκιο, μια φωτογραφική μηχανή και ένα βιβλίο για να κρατάτε σημειώσεις.



Στην αρχή, πρέπει να πάτε στη βιβλιοθήκη. Η βιβλιοθήκη είναι ένα ξεχωριστό κτίριο, επειδή εμφανίζεται μια κόκκινη γραμμή στην κορυφή της. Ο NPC "Mike" θα σας περιμένει έξω. Μιλήστε του.



Ο Mike θα σας δώσει 2 επιλογές. Είτε να μεταβείτε στην επόμενη σελίδα είτε να πατήσετε το κουμπί "Μάθετε περισσότερα", το οποίο σας ανακατευθύνει σε έναν εξωτερικό σύνδεσμο.



Στη συνέχεια, ο NPC θα σας καθοδηγήσει να πάτε μέσα στη βιβλιοθήκη και να διαβάσετε τους πίνακες για να πάρετε περισσότερες πληροφορίες.

Μπείτε στη βιβλιοθήκη και πηγαίνατε αριστερά. Θα βρείτε τον βιβλιοθηκάριο NPC που θα σας δώσει πληροφορίες για το τι είναι σεισμολόγος και για την κλιμάκωση Richter. Μετακινηθείτε και διαβάστε τους πίνακες για να λάβετε τις απαιτούμενες πληροφορίες.



Θα βρείτε επίσης ένα ρομπότ που περιλαμβάνει εξωτερικούς συνδέσμους με πηγές.



Όταν τελειώσετε την ανάγνωση όλων των πληροφοριών, βγείτε έξω από το κτίριο και μιλήστε ξανά με τον NPC "Mike".

Ο Mike θα σας δώσει τις 3 δραστηριότητες στα κουμπιά.



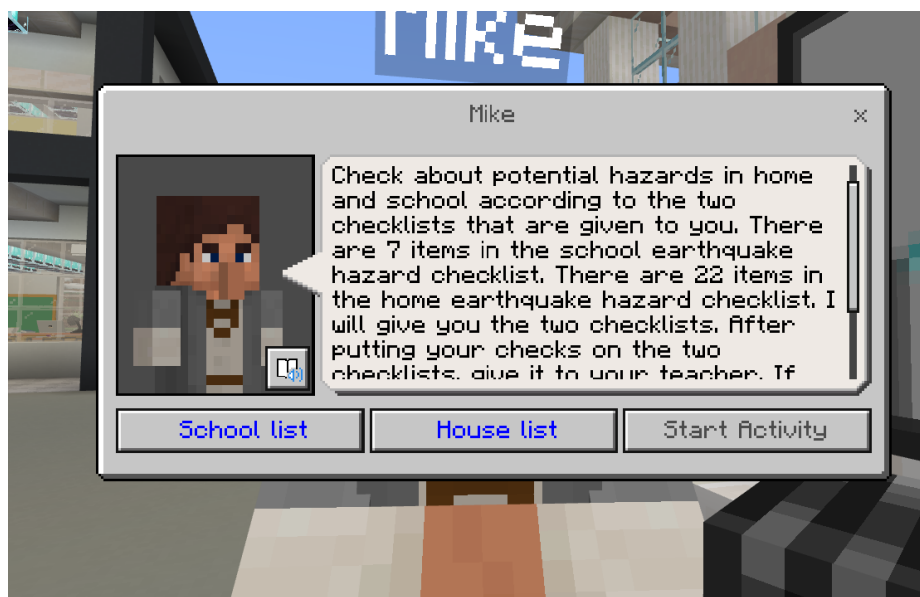
Δραστηριότητα 1:

Η πρώτη δραστηριότητα θα είναι η δημιουργία ενός σχεδίου δράσης σε περίπτωση σεισμού. Θα δοθεί στους χρήστες ένα σενάριο και θα πρέπει να προετοιμάσουν ένα σχέδιο δράσης. Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού στην τάξη.

Δραστηριότητα 2:

Μόλις οι παίκτες ολοκληρώσουν την 1η δραστηριότητα, θα ξαναμιλήσουν στον Mike για να αποκτήσουν πρόσβαση στη δραστηριότητα 2.

Στη δεύτερη Δραστηριότητα, υπάρχουν 2 κουμπιά με εξωτερικούς συνδέσμους προς τις λίστες ελέγχου που πρέπει να χρησιμοποιήσουν οι παίκτες. Η δραστηριότητα θα πρέπει να συμβεί στον πραγματικό κόσμο και οι παίκτες θα πρέπει να συλλέξουν τις πληροφορίες στις λίστες ελέγχου.



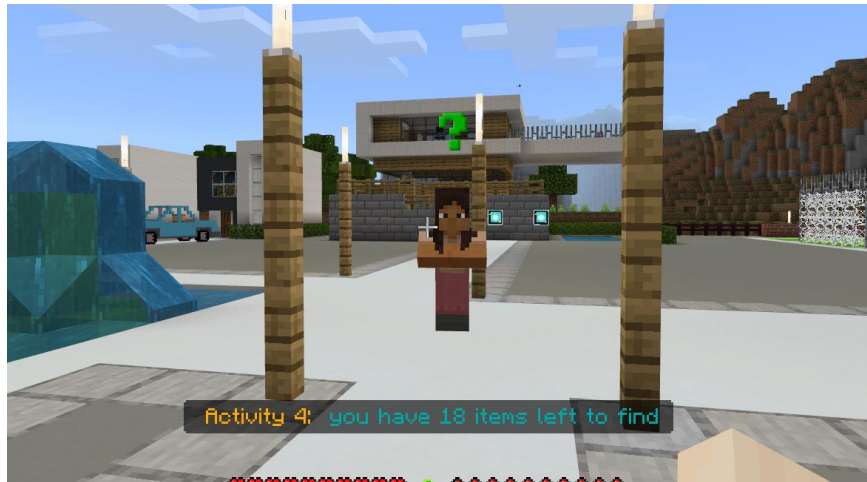
Δραστηριότητα 3:

Μόλις οι παίκτες ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα στον πραγματικό κόσμο, θα ξαναμιλήσουν στον Mike για να συνεχίσουν με την 3η δραστηριότητα. Η δραστηριότητα 3 συνδέεται με τη δραστηριότητα 2. Για αυτή τη δραστηριότητα, οι χρήστες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον κατασκευαστή κώδικα. Με τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν στις λίστες ελέγχου, οι χρήστες θα πρέπει να μετρήσουν τον δυνητικό κίνδυνο κινδύνου σε περίπτωση σεισμού. Για να ξεκινήσετε τη δραστηριότητα πατήστε το πλήκτρο C για να ανοίξετε τον κατασκευαστή κώδικα. Κατά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, ο κίνδυνος κινδύνου θα εμφανιστεί στην επάνω αριστερή πλευρά της οθόνης σας.



Δραστηριότητα 4:

Για την 4η δραστηριότητα, πρέπει να επισκεφθείτε τον NPC με το όνομα Δραστηριότητα 4. Για να το βρείτε εύκολα, καθώς παρακολουθείτε τον NPC Mike από την τρίτη δραστηριότητα, γυρίστε προς τα αριστερά και προχωρήστε μπροστά. Διαβάστε τις οδηγίες που σας δίνει ο NPC. Θα πρέπει να πάρετε τη λίστα ελέγχου από τον εξωτερικό σύνδεσμο και στη συνέχεια να περιπλανηθείτε στην πόλη για να βρείτε τα κρυμμένα αντικείμενα.



Πρέπει να μιλήσετε με τους NPC για να βρείτε τα αντικείμενα. Πρώτα, θα πρέπει να πάρετε το σακίδιό σας από την αίθουσα Β. Μπορείτε να βρείτε την αίθουσα Β στα δεξιά σας καθώς παρακολουθείτε τον NPC. Για να πάρετε το σακίδιό σας, ακολουθήστε τις οδηγίες στον πίνακα.

Βασικές πληροφορίες: Μπορείτε εύκολα να το συλλέξετε στέκεστε δίπλα του.

Λύση: Πού θα βρείτε τα αντικείμενα;

Στην αίθουσα Β υπάρχει ένα σεντούκι που περιλαμβάνει ένα μολύβι.



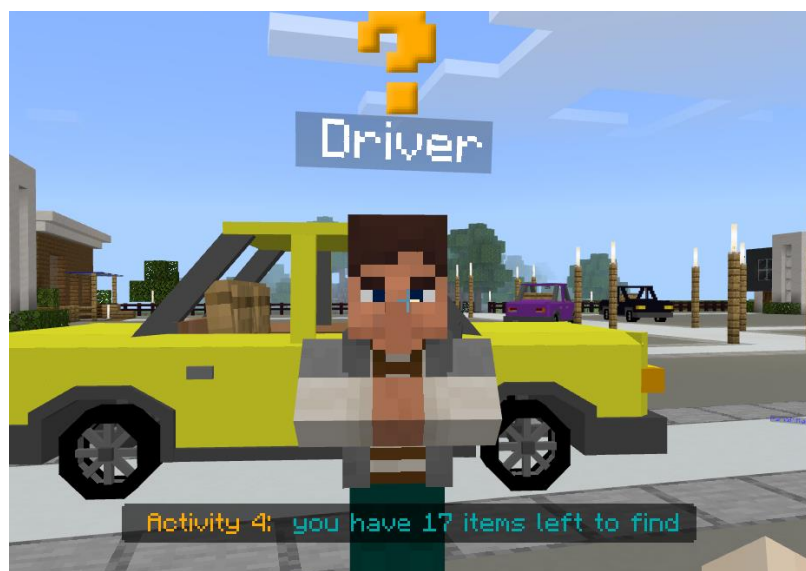
Βγαίνοντας από την αίθουσα Β πηγαίνετε προς τα αριστερά και θα βρείτε την αίθουσα Α. Μιλήστε με τον δάσκαλο και θα σας δώσει μερικές βασικές πληροφορίες για τους σεισμούς και ένα μολύβι.



Βγαίνοντας από την αίθουσα Α συνεχίζετε προς τα αριστερά και θα βρείτε τον καθηγητή γυμναστικής. Θα σας δώσει μια σφυρίχτρα.



Μετά τον καθηγητή γυμναστικής κινηθείτε προς τα δεξιά, περάστε δίπλα από τον Mike (μην του μιλήσετε) και κινηθείτε προς τον NPC που στέκεται δίπλα στο κίτρινο αυτοκίνητο. Αυτός είναι ο οδηγός. Θα σας δώσει ένα κλειδί αυτοκινήτου.



Επισκεφθείτε το δεύτερο και το τρίτο κτίριο δίπλα στη βιβλιοθήκη.



Στο δεύτερο κτίριο, ανοίγοντας το δεύτερο βαρέλι θα βρείτε τα καλύμματα Nylon.



Στο τρίτο κτίριο, θα βρείτε στο σεντούκι την κουβέρτα.

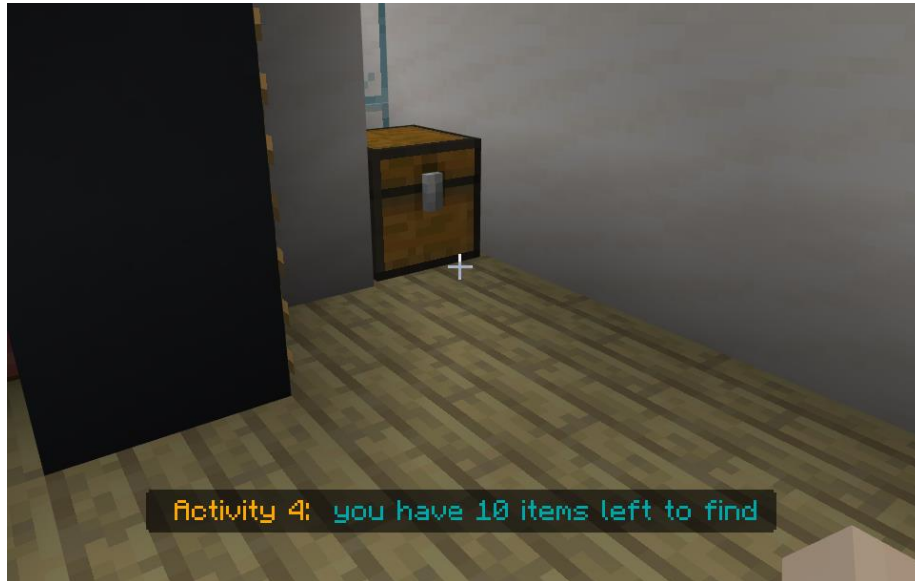


Βγείτε έξω, κινηθείτε προς τα δεξιά και συνεχίστε ευθεία και στο τέλος του δρόμου θα βρείτε ένα κατάστημα στα αριστερά σας. Μιλήστε με τον NPC Πωλητή και πάρτε τα αντικείμενα που χρειάζεστε σύμφωνα με τη λίστα ελέγχου σας.

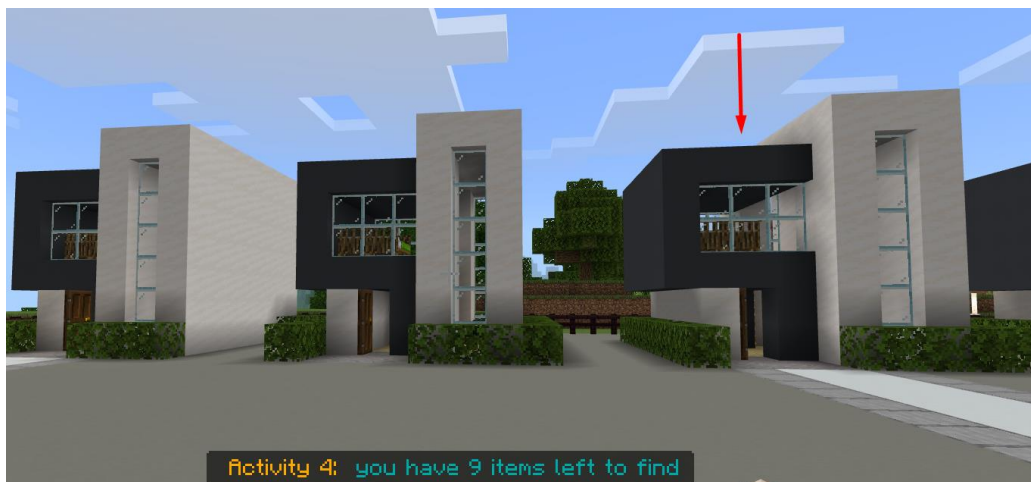


Βγείτε από το κατάστημα και προχωρήστε μπροστά, θα βρείτε έναν NPC στα αριστερά σας. Μην της μιλήσετε γιατί είναι το τελικό κουίζ.

Συνεχίστε ευθεία προς το κτίριο που βλέπετε. Προχωρήστε μέσα και θα βρείτε ένα σεντούκι με την κολλητική ταινία.



Βγείτε έξω και συνεχίστε την πορεία σας προς τα αριστερά. Στο τρίτο κτίριο αυτής της πλευράς, θα βρείτε το κιτ υγιεινής.



Συνεχίστε προς τα αριστερά και μπειτε στο μεγάλο σπίτι. Σε αυτό το τελευταίο σπίτι, θα ανεβείτε επάνω και θα βρείτε το σεντούκι στον πρώτο όροφο. Ανοίξτε το και πάρτε τα 3 αντικείμενα. Τον σουγιά, το ραδιόφωνο με μπαταρία και τα μετρητά.



Προχωρήστε ψηλότερα για να βρείτε περισσότερα. Στον δεύτερο όροφο, στο σεντούκι δίπλα στο γραφείο, θα βρείτε την ταυτότητα και το διαβατήριό. Το δεύτερο σεντούκι βρίσκεται δίπλα στο κρεβάτι και περιλαμβάνει τα προστατευτικά ρούχα.



Καθώς βγαίνετε από το σπίτι, θα συνεχίσετε προς τα αριστερά. Θα βρεθείτε και πάλι στο κτίριο του σχολείου και θα βρείτε τις σκάλες για να πάτε στις ανώτερες τάξεις. Πηγαίνετε στην τάξη C και ανοίξτε το σεντούκι. Θα βρείτε τα τελευταία αντικείμενα. Αυτά είναι ένας φακός, το ψαλίδι, το κουτί πρώτων βοηθειών και οι μπαταρίες.



Η Δραστηριότητά σας ολοκληρώθηκε.

Τελικό κουίζ:

Πηγαίνετε ευθεία στο σημείο από όπου ξεκινήσατε σε αυτόν τον κόσμο. Θα σας περιμένει ένας NPC. Μιλήστε της και ξεκινήστε το κουίζ.



Βασικές πληροφορίες: Οι απαντήσεις είναι οι εξής d, b, a, a, a, a, c, d, d, d