



NEWSLETTER 3

The Great Escape: Designing Educational Adventures



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Building Peace Through Play

Following the completion of our Participatory Action Research, the project entered an exciting new phase — creating 8 interactive educational Escape Rooms that bring peace education to life.

Work Package 3 "The Great Escape: Designing Educational Adventures" focuses on developing innovative Open Educational Resources (OERs) that empower young people and youth practitioners with conflict prevention and resolution skills — through hands-on, game-based learning.

Each Escape Room incorporates 360° photos & Augmented Reality (AR) elements, and physical puzzles, making them a truly cutting-edge non-formal education tool. The scenarios are rooted in the findings of our PAR research — addressing real youth perspectives on violence, marginalization, and social change.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Activity 1: Training in Croatia ("Bridge of Peace" Mobility)



Learning to Build the Adventure

The journey began with working mobility "Bridge of Peace" hosted in Croatia by Association Studio B.

Participants from all four partner countries: Croatia, Serbia, Cyprus, and Spain – came together for an intensive multi-days training.

During this mobility, youth practitioners and young volunteers:

- Deepened their understanding of the peace education framework
- Learned how to design and implement Escape Room scenarios
- Explored how to integrate Augmented Reality (AR) and 360° photos as educational tools
- Defined the key themes and storylines for each of the 8 Escape Rooms – 2 per country

This exchange was a creative and inspiring experience that set the foundation for everything that followed.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Activity 2: Creating the Escape Rooms

From Ideas to Reality

Back in their home countries, each partner organization held "The Great Escape: Starting the Adventure" workshops— 2-day creative sessions where young volunteers and youth workers rolled up their sleeves and brought the scenarios to life.

A total of 8 unique Escape Rooms were collaboratively developed across Croatia, Serbia, Cyprus, and Spain.

Each room was designed to challenge players to think critically, collaborate, and reflect on issues of conflict, inclusion, and peacebuilding.

The production phase was led by Udruženje Svetlost (Serbia), whose team handled the design, handcrafting, programming, and technical development of:

- 8 physical Escape Room sets (40 sets in total, in 6 languages)
- Digital part of Escape room featuring 360° content and AR
- DIY modules for each Escape Room
- A comprehensive Methodological Guides for each rooms implementations



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Activity 3: Piloting & Testing in Serbia

Putting Peace to the Test

Before the Escape Rooms could travel across Europe, they needed to be tried and tested. The "The Great Escape: Framework & Piloting" working meeting took place in Šabac, Serbia, bringing together representatives from all partner organizations.

The pilot sessions were held at two venues:

- Tehnička škola "Kosta Abrašević" — with students of the school
- Kancelarija za mlade, Loznica — with local youth volunteers

Over 35 young participants took part in testing all 8 Escape Rooms. Their feedback was carefully collected and used to refine scenarios, fix technical elements, and standardize the final versions of the rooms before distribution.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



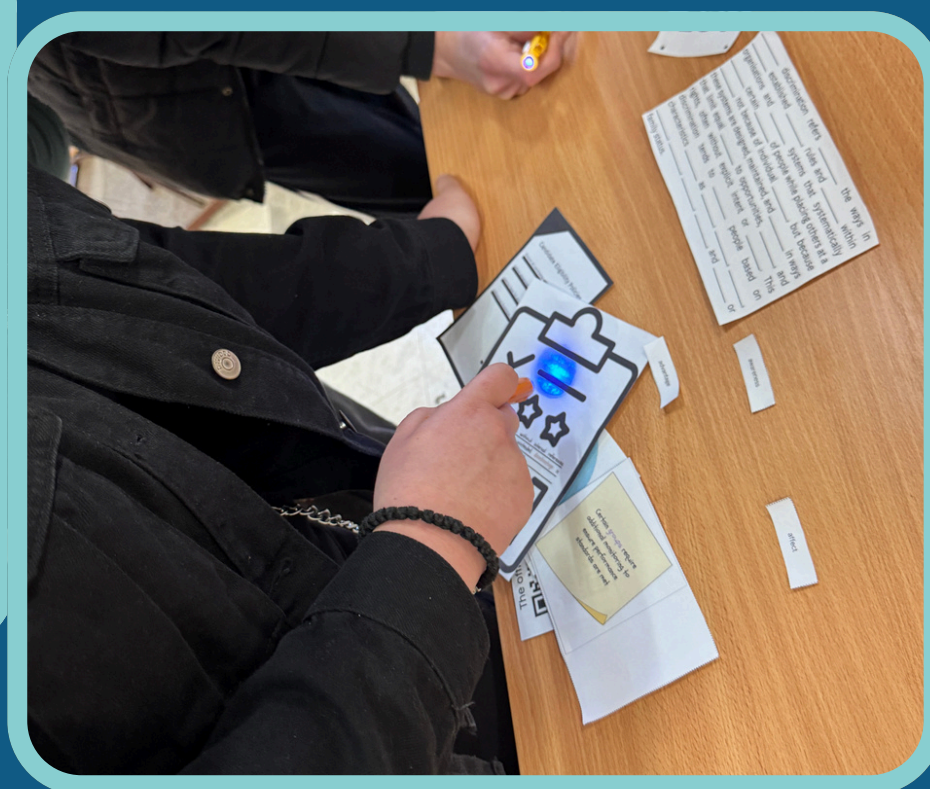
Activity 3: Piloting & Testing in Serbia

Putting Peace to the Test

A special contribution to the piloting process came from Slobodan Avdić, representative of the Sports Association of Persons with Disabilities from Šabac, who actively participated in the testing and evaluation of all 8 Escape Rooms.

His invaluable insights helped the team assess the inclusivity of each room – identifying barriers and recommending concrete adjustments to ensure the Escape Rooms are accessible and usable for a wider range of participants, including youth with reduced mobility and hearing impairments. This perspective was essential in shaping the final, more inclusive versions of the rooms.

This phase ensured that the final product was not only engaging and educational, but also inclusive, functional, and ready to be used in diverse community settings.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Activity 4: Local Adventures & Translation

The Escape Rooms Go Live

With the Escape Rooms finalized, three partner countries — Croatia, Cyprus, and Spain — organized "The Great Escape: Local Adventures" events, each bringing together 15 youth practitioners and stakeholders to experience the rooms firsthand.

Participants engaged with the full Escape Room experience, provided feedback, and discussed how the methodology can be integrated into their local youth work practice.

Finally, to ensure maximum accessibility and impact, all materials — including the Escape Room sets, the Methodological Guide, the DIY modules, and the smartphone application — were translated and adapted into 6 languages: English, Croatian, Serbian, Greek, Turkish, and Spanish.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

What's Next?

With Work Package 3 now complete, the project moves into its final phase WP4: Beyond the Escape, focusing on evaluation, training for trainers, e-learning, and ensuring the lasting impact of everything we've built together.

All Escape Room materials will be freely available on the project website:

 <https://inclusivepathwaystopeace.eu/>

Stay tuned and follow our progress:

 @udrugastudiob | @udruzenje.svetlost | @erasmiau | @yeu_cyprus





Ενημερωτικό Δελτίο 3

Η Μεγάλη Απόδραση:
Σχεδιάζοντας Εκπαιδευτικές
Περιπέτειες



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Χτίζοντας την Ειρήνη Μέσα από το Παιχνίδι

Μετά την ολοκλήρωση της Συμμετοχικής Έρευνας Δράσης (Participatory Action Research - PAR), το έργο εισήλθε σε μια νέα και συναρπαστική φάση: τη δημιουργία 8 διαδραστικών εκπαιδευτικών Escape Rooms που δίνουν ζωή στην εκπαίδευση για την ειρήνη.

Το Πακέτο Εργασίας 3, «Η Μεγάλη Απόδραση: Σχεδιάζοντας Εκπαιδευτικές Περιπέτειες», επικεντρώνεται στην ανάπτυξη καινοτόμων Ανοιχτών Εκπαιδευτικών Πόρων (Open Educational Resources - OERs), οι οποίοι ενδυναμώνουν τους νέους και τους επαγγελματίες της νεολαίας με δεξιότητες πρόληψης και επίλυσης συγκρούσεων μέσω βιωματικής μάθησης που βασίζεται στο παιχνίδι.

Κάθε Escape Room ενσωματώνει φωτογραφίες 360° και στοιχεία Επαυξημένης Πραγματικότητας (Augmented Reality - AR), καθώς και φυσικούς γρίφους, καθιστώντας το ένα πραγματικά πρωτοποριακό εργαλείο μη τυπικής μάθησης.

Τα σενάρια βασίζονται στα ευρήματα της έρευνας PAR και ανταποκρίνονται στις πραγματικές απόψεις και εμπειρίες των νέων σχετικά με τη βία, τον κοινωνικό αποκλεισμό και την κοινωνική αλλαγή.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Δραστηριότητα 1: Εκπαίδευση στην Κροατία (Κινητικότητα - «Γέφυρα Ειρήνης»)



Μαθαίνοντας να Χτίζουμε την Περιπέτεια

Το ταξίδι ξεκίνησε με την κινητικότητα εργασίας «Γέφυρα Ειρήνης», που φιλοξενήθηκε στην Κροατία από τον οργανισμό Udruga Studio B.

Συμμετέχοντες από τις τέσσερις χώρες-εταίρους — Κροατία, Σερβία, Κύπρο και Ισπανία — συναντήθηκαν για μια εντατική πολυήμερη εκπαίδευση.

Κατά τη διάρκεια αυτής της κινητικότητας, οι επαγγελματίες νεολαίας και οι νέοι εθελοντές:

- Εμβάθυναν στην κατανόηση του πλαισίου της εκπαίδευσης για την ειρήνη,
- Έμαθαν πώς να σχεδιάζουν και να υλοποιούν σενάρια Escape Room,
- Διερεύνησαν τρόπους ενσωμάτωσης της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) και των φωτογραφιών 360° ως εκπαιδευτικών εργαλείων,
- Καθόρισαν τις βασικές θεματικές και τις αφηγήσεις για κάθε ένα από τα 8 Escape Rooms (2 ανά χώρα).

Η ανταλλαγή αυτή αποτέλεσε μια δημιουργική και εμπνευσμένη εμπειρία που έθεσε τα θεμέλια για ό,τι ακολούθησε.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία των Escape Rooms

Από τις Ιδέες στην Πραγματικότητα

Πίσω στις χώρες τους, κάθε οργανισμός-εταίρος υλοποίησε τα εργαστήρια «Η Μεγάλη Απόδραση: Ξεκινώντας την Περιπέτεια» – διήμερες δημιουργικές συναντήσεις όπου νέοι εθελοντές και εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας «έβαλαν τα χέρια στη δουλειά» και μετέτρεψαν τα σενάρια σε πραγματικότητα.

Συνολικά, αναπτύχθηκαν 8 μοναδικά Escape Rooms σε συνεργασία μεταξύ Κροατίας, Σερβίας, Κύπρου και Ισπανίας. Κάθε δωμάτιο σχεδιάστηκε ώστε να προκαλεί τους παίκτες να σκέφτονται κριτικά, να συνεργάζονται και να προβληματίζονται πάνω σε ζητήματα σύγκρουσης, ένταξης και οικοδόμησης ειρήνης.

Η φάση παραγωγής συντονίστηκε από το Udruženje Svetlost (Σερβία), η ομάδα του οποίου ανέλαβε τον σχεδιασμό, τη χειροτεχνία, τον προγραμματισμό και την τεχνική ανάπτυξη:

- 8 φυσικών σετ Escape Room (40 σετ συνολικά, διαθέσιμα σε 6 γλώσσες),
- Του ψηφιακού μέρους των Escape Rooms, το οποίο περιλαμβάνει περιεχόμενο 360° και στοιχεία Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR),
- DIY (Do-It-Yourself) ενοτήτων για κάθε Escape Room,
- Ολοκληρωμένων Μεθοδολογικών Οδηγών για την υλοποίηση κάθε Escape Room.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Δραστηριότητα 3: Πιλοτική Εφαρμογή & Δοκιμή στη Σερβία

Δοκιμάζοντας την Ειρήνη στην Πράξη

Πριν τα Escape Rooms ταξιδέψουν σε όλη την Ευρώπη, έπρεπε να δοκιμαστούν στην πράξη. Η συνάντηση εργασίας «Η Μεγάλη Απόδραση: Πλαίσιο & Πιλοτική Εφαρμογή» πραγματοποιήθηκε στο Šabac της Σερβίας, συγκεντρώνοντας εκπροσώπους από όλους τους οργανισμούς-εταίρους. Οι πιλοτικές συνεδρίες πραγματοποιήθηκαν σε δύο χώρους:

- Στο Tehnička škola "Kosta Abrašević", με μαθητές του σχολείου
- Στο Kancelarija za mlade, Loznica, με τοπικούς νέους εθελοντές

Περισσότεροι από 35 νέοι συμμετείχαν στη δοκιμή και των 8 Escape Rooms. Τα σχόλιά τους συλλέχθηκαν προσεκτικά και χρησιμοποιήθηκαν για τη βελτίωση των σεναρίων, τη διόρθωση τεχνικών στοιχείων και την τυποποίηση των τελικών εκδόσεων των δωματίων πριν από τη διανομή τους.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

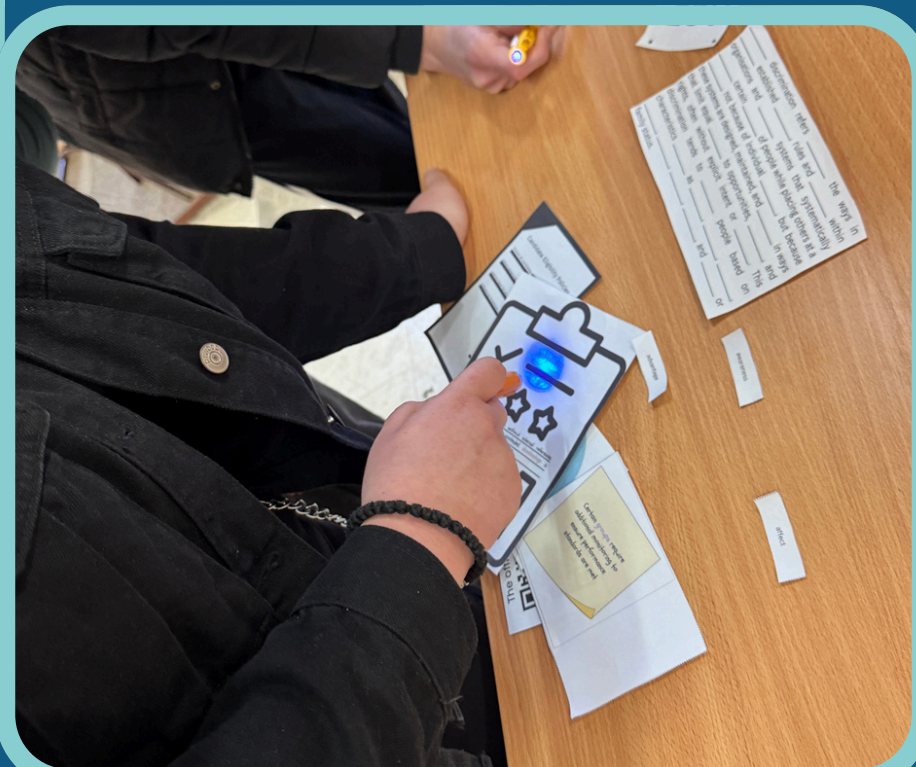


Δραστηριότητα 3: Πιλοτική Εφαρμογή & Δοκιμή στη Σερβία

Δοκιμάζοντας την Ειρήνη στην Πράξη

Μια ιδιαίτερη συμβολή στη διαδικασία της πιλοτικής εφαρμογής είχε ο Slobodan Avdić, εκπρόσωπος του Αθλητικού Συλλόγου Ατόμων με Αναπηρία από το Šabac , ο οποίος συμμετείχε ενεργά στη δοκιμή και αξιολόγηση και των 8 Escape Rooms.

Οι πολύτιμες παρατηρήσεις του βοήθησαν την ομάδα να αξιολογήσει την προσβασιμότητα κάθε δωματίου – εντοπίζοντας εμπόδια και προτείνοντας συγκεκριμένες προσαρμογές, ώστε τα Escape Rooms να είναι προσβάσιμα και λειτουργικά για ένα ευρύτερο φάσμα συμμετεχόντων, συμπεριλαμβανομένων νέων με μειωμένη κινητικότητα και προβλήματα ακοής. Αυτή η οπτική υπήρξε καθοριστική στη διαμόρφωση των τελικών, πιο συμπεριληπτικών εκδόσεων των δωματίων. Αυτή η φάση διασφάλισε ότι το τελικό προϊόν δεν ήταν μόνο ελκυστικό και εκπαιδευτικό, αλλά και συμπεριληπτικό, λειτουργικό και έτοιμο να χρησιμοποιηθεί σε ποικίλα κοινοτικά περιβάλλοντα.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Δραστηριότητα 4: Τοπικές Περιπέτειες & Μετάφραση

Τα Escape Rooms Βγαίνουν στον Αέρα

Με την ολοκλήρωση των Escape Rooms, τρεις χώρες-εταίροι — Κροατία, Κύπρος και Ισπανία — διοργάνωσαν τις δράσεις «Η Μεγάλη Απόδραση: Τοπικές Περιπέτειες», φέρνοντας μαζί 15 επαγγελματίες νεολαίας και ενδιαφερόμενους φορείς σε κάθε χώρα, ώστε να βιώσουν τα Escape Rooms από πρώτο χέρι. Οι συμμετέχοντες έλαβαν μέρος στην πλήρη εμπειρία των Escape Rooms, παρείχαν ανατροφοδότηση και συζήτησαν πώς η μεθοδολογία μπορεί να ενσωματωθεί στην τοπική πρακτική εργασίας με νέους.

Τέλος, για να διασφαλιστεί η μέγιστη προσβασιμότητα και απήχηση, όλα τα υλικά — συμπεριλαμβανομένων των σετ Escape Room, του Μεθοδολογικού Οδηγού, των DIY ενοτήτων και της εφαρμογής για smartphones — μεταφράστηκαν και προσαρμόστηκαν σε 6 γλώσσες: Αγγλικά, Κροατικά, Σερβικά, Ελληνικά, Τουρκικά και Ισπανικά.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Τι Ακολουθεί;

Με την ολοκλήρωση του Πακέτου Εργασίας 3, το έργο περνά στην τελική του φάση: ΠΕ4: Beyond the Escape, το οποίο επικεντρώνεται στην αξιολόγηση, την εκπαίδευση εκπαιδευτών, την ηλεκτρονική μάθηση και τη διασφάλιση του διαρκούς αντίκτυπου όλων όσων έχουμε δημιουργήσει μαζί.

Όλα τα υλικά των Escape Rooms θα είναι ελεύθερα διαθέσιμα στην ιστοσελίδα του έργου:

 <https://inclusivepathwaystopeace.eu/>

Μείνετε συντονισμένοι και παρακολουθήστε την πορεία μας:

 @udrugastudiob | @udruzenje.svetlost | @erasmiau | @yeu_cyprus





BÜLTEN 3

Büyük Kaçış: Eğitsel Maceralar Tasarlamak



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Oyun Aracılığıyla Barış İnşa Etmek

Katılımlı Eylem Araştırmamızın (PAR) tamamlanmasının ardından proje heyecan verici yeni bir aşamaya geçti: barış eğitimini hayata geçiren 8 etkileşimli eğitsel Kaçış Odasının oluşturulması.

“Büyük Kaçış: Eğitsel Maceraların Tasarlanması”, gençleri ve gençlik çalışanlarını çatışma önleme ve çözümleme becerileriyle güçlendiren yenilikçi Açık Eğitim Kaynakları (OER) geliştirmeye odaklanır. Bu amaç, uygulamalı ve oyun temelli öğrenme yöntemleriyle gerçekleştirilir.

Her bir Kaçış Odası, 360° fotoğraflar, Artırılmış Gerçeklik (AR) unsurları ve fiziksel bulmacalar içerir ve onları yaygın eğitimde son derece yenilikçi bir öğrenme aracı haline getirir.

Senaryolar, PAR araştırmamızın bulgularına dayanır ve gençlerin şiddet, marjinalleşme ve toplumsal değişim konularındaki gerçek görüş ve deneyimlerini ele alır.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Aktivite 1: Hırvatistan'daki Eğitim ("Bridge of Peace")



Macerayı Tasarlamayı Öğrendik:

Yolculuk, Hırvatistan'da Association Studio B tarafından gerçekleştirilen eğitimle başladı.

Dört partner ülkeden katılımcılar (Hırvatistan, Sırbistan, Kıbrıs ve İspanya) birkaç güne yayılan ve dolu dolu geçen bu eğitimle bir araya geldi.

Bu eğitim sırasında gençlerle çalışanlar ve gönüllüler:

- Barış kültürü eğitimi çerçevesiyle ilgili bilgilerini artırdılar
- Kaçış Odası senaryosu tasarlamayı ve uygulamayı öğrendiler
- Artırılmış Gerçeklik (AR) ve 360° fotoğrafları eğitsel araçlar olarak entegre etmeyi keşfettiler
- Kaçış Odaları için temel temalar ve hikayeler tanımladılar (her ülke için 2 oda)

Bu eğitim, projenin geri kalanı için temel oluşturan yaratıcı ve ilham verici bir deneyimdi.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Etkinlik 2: Kaçış Odalarını Tasarlamak

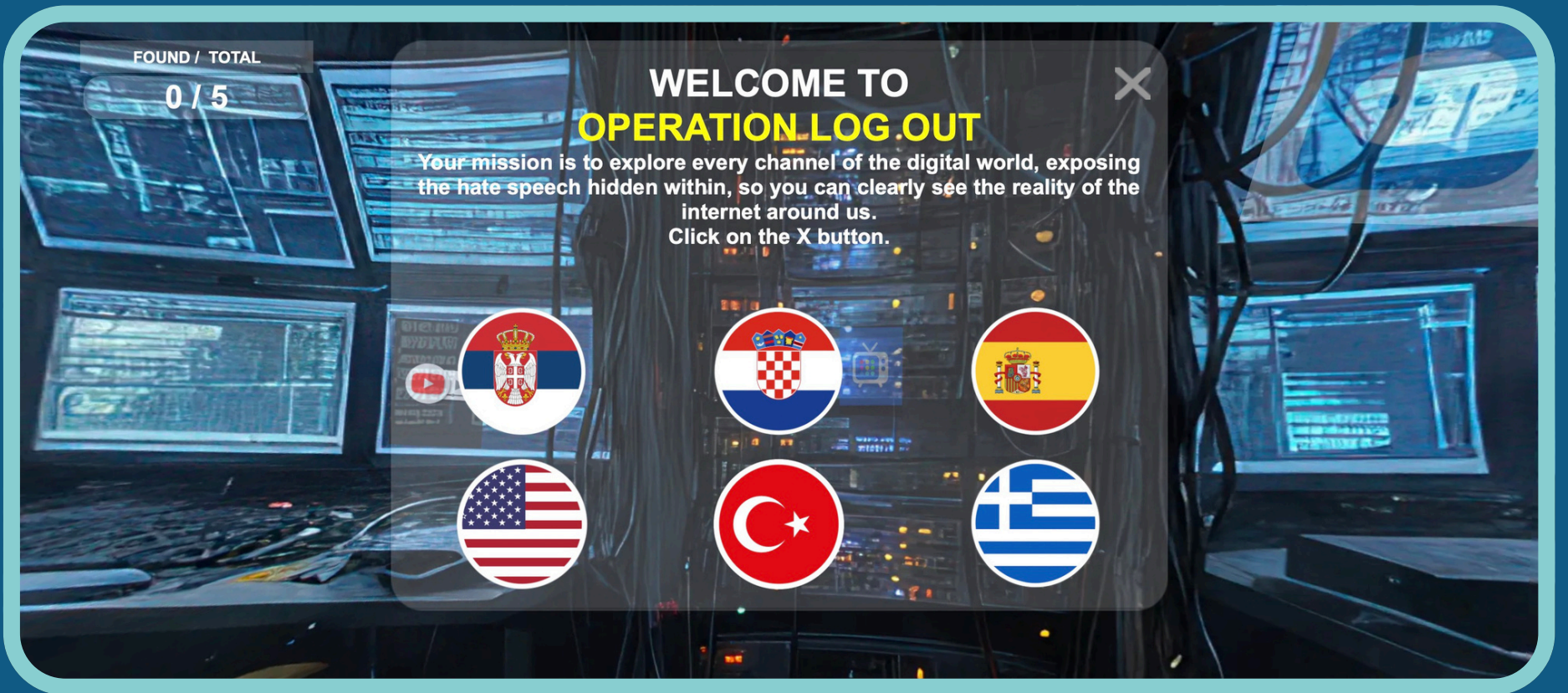
Fikirden Gerçeğe

Katılımcı kuruluşların her biri, kendi ülkelerinde “The Great Escape: Starting the Adventure” atölyelerini gerçekleştirdi. İki gün süren bu yaratıcı oturumlarda genç gönüllüler ve gençlik çalışanları kolları sıvayarak senaryoları hayata geçirdi.

Hırvatistan, Sırbistan, Kıbrıs ve İspanya’da iş birliği içinde toplam 8 özgün Kaçış Odası geliştirildi. Her bir oda, katılımcıları eleştirel düşünmeye, iş birliği yapmaya ve çatışma, kapsayıcılık ile barış inşası konuları üzerine düşünmeye teşvik edecek şekilde tasarlandı.

Üretim aşaması, Udruženje Svetlost (Sırbistan) liderliğinde yürütüldü. Ekip tasarım, el işçiliği üretimi, programlama ve teknik geliştirmeden sorumluydu:

- 8 fiziksel kaçış odası seti (6 dilde toplam 40 set)
- 360° içerik ve AR dahil olmak üzere Kaçış Odalarının dijital unsurları
- Her Kaçış Odası için DIY modülü
- Her oda için kapsamlı Yöntemsel Kılavuz



Aktivite 3:

Sırbistan'da Pilot & Test Aşaması

Barişi Test Etmek

Kaçış Odaları Avrupa'da yolculuğu çıkmadan önce, test edilmeleri gerekiyordu. "The Great Escape: Framework & Piloting" toplantısı Sırbistan'ın Šabac bölgesinde, tüm partner organizasyonların katılımıyla gerçekleşti.

İki farklı pilot oturum gerçekleşti:

- Tehnička škola "Kosta Abrašević" — okul öğrencileriyle
- Kancelarija za mlade, Loznica — yerel genç gönüllülerle

35'ten fazla genç katılımcı 8 Kaçış Odası'nın test aşamasına katıldı. Geri bildirimleri dikkatlice toplandı ve senaryoları tamamlamak, teknik unsurları onarmak ve dağıtımdan önce odaların son versiyonlarını standardize etmek için kullanıldı.



Aktivite 3: Sırbistan'da Pilot & Test Aşaması

Barişi Test Etmek

Pilot uygulama sürecine özel bir katkı, Šabac Engelliler Spor Derneği temsilcisi Slobodan Avdić'ten geldi. Kendisi, 8 Kaçış Odasının tamamının test edilmesi ve değerlendirilmesi süreçlerine aktif olarak katıldı.

Değerli yorumları, ekiplerin kapsayıcılığı her odada değerlendirmeye almaya katkı sağladı. Böylece, Kaçış Odaları hareket kabiliyeti kısıtlı gençler ve işitme engelli bireyler de dâhil olmak üzere daha geniş bir katılımcı kitlesi tarafından erişilebilir ve kullanılabilir hale getirilmesi için somut düzenlemelerin önerilmesini sağladı. Bu bakış açısı, odaların son ve daha kapsayıcı versiyonlarını şekillendirmekte önemli bir rol oynadı.

Bu aşama, son versiyonun eğitsel ve interaktif olmasına ek olarak kapsayıcı, işlevsel ve farklı toplumlarda kullanıma hazır olmasını da sağladı.



Aktivite 4: Yerel Maceralar & Çevirileri

Kaçış Odaları Kullanıma Hazır

Kaçış Odalarının tamamlanmasıyla, üç partner organizasyonun her biri “The Great Escape: Local adventures” etkinlikleri düzenleyerek, odaları deneyimleyebilmek için gençlerle çalışan ve paydaş olan 15'er kişiyi bir araya getirdi.

Katılımcılar Kaçış Odası deneyimini yaşayıp, geribildirim sağlayıp, metotların kendi çalışmalarına nasıl dahil edilebileceğini tartıştı.

Son olarak, erişilebilirlik ve etkiyi en üst düzeye çıkarmak için (Kaçış odası setleri, Yöntemsel Kılavuzlar, DIY modülleri ve akıllı telefon uygulamaları) tüm materyaller 6 dile çevrilmiş ve uyarlanmıştır: İngilizce, Hırvatça, Sırpça, Yunanca, Türkçe ve İspanyolca.



Co-funded by
the European Union



AGENCY FOR
MOBILITY AND
EU PROGRAMMES



Udruga Studio B



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Sonraki Adımlar

Çalışma Paketi 3'ün tamamlanmasıyla, projenin son aşaması olan Çalışma Paketi 4'e giriş yapıyoruz. Burada değerlendirmeye, eğitmen eğitimine, e-öğrenmeye ve şu ana kadar yaratılanların sürdürülebilir etkisine odaklanılacaktır.

Kaçış Odalarının tamamıyla ilgili materyaller, proje websitesinden ulaşabileceksiniz:
<https://inclusivepathwaystopeace.eu/>

Daha fazla bilgi için takipte kalın:

 @udrugastudiob | @udruzenje.svetlost | @erasmiau | @yeu_cyprus

