

E-SCAPE

Education for Societal Changes based on Active Pedagogies and Empowerment



Μεθοδολογία για παιχνιδοκεντρικά εκπαιδευτικά σενάρια που λαμβάνουν χώρα σε Ψηφιακά Δωμάτια Απόδρασης

2021-1-BG01-KA220-HED-000035886



**Co-funded by
the European Union**

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 (ΕΑΚΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΚΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Περίληψη

1. Κύρια χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα και απαιτήσεις των εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης
 - 1.1. Εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης και παιχνιδοποίηση. Τι είναι η παιχνιδοποίηση;
 - 1.2. Τι είναι ένα δωμάτιο απόδρασης;
 - 1.3. Τι κάνει ένα δωμάτιο απόδρασης εκπαιδευτικό; Διαφορές μεταξύ ενός εκπαιδευτικού και ενός παραδοσιακού Δωματίου Απόδρασης
 - 1.4. Τι είναι ένα εικονικό δωμάτιο απόδρασης;
 - 1.5. Βήματα για τον σχεδιασμό ενός εικονικού εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης
 - 1.6. Η αξιολόγηση

1. Κύρια χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα και απαιτήσεις των εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης

1.1. Εκπαιδευτικά Δωμάτια Απόδρασης και Παιχνιδοποίηση. Τι είναι η παιχνιδοποίηση;

Τα παιχνίδια απόδρασης είναι μια μορφή παιχνιδοποίησης, αλλά τι είναι η παιχνιδοποίηση;

Η «παιχνιδοποίηση» είναι «η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε έννοιες που δεν αφορούν παιχνίδια».

Ο Karl M. Kapp αποτελεί μια από τις σημαντικότερες αναφορές για την παιχνιδοποίηση, αναφέροντας ότι αυτή η μεθοδολογία είναι μαθητοκεντρική, διότι μπορεί να προσαρμοστεί στις ανάγκες κάθε ατόμου και να το παρακινήσει να αναλάβει την ευθύνη της μάθησής του.

Στο βιβλίο του «The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and strategies for training and education» (Η παιχνιδοποίηση της Μάθησης και της Διδασκαλίας. Παιχνιδοκεντρικές μέθοδοι και στρατηγικές για την κατάρτιση και την εκπαίδευση) προσφέρει μια εξαντλητική ανάλυση της εφαρμογής της δυναμικής των παιχνιδιών σε διδακτικά περιβάλλοντα.

Η Παιχνιδοποίηση είναι η χρήση μηχανικών παιχνιδιών, αισθητικής και παιγνιώδους σκέψης για την παρακίνηση των ατόμων προς δράση, μάθηση και επίλυση προβλημάτων.

(Karl Kapp)

Η ελκυστικότητα αυτών των νέων προσεγγίσεων και διδακτικών δραστηριοτήτων από τους εκπαιδευτικούς καθορίζεται από τη διαρκή ανάγκη διατήρησης της προσοχής και των κινήτρων των μαθητών τους και της δημιουργίας σημαντικών και παρακινητικών μαθησιακών εμπειριών.

1.2. Τι είναι ένα δωμάτιο απόδρασης;

Τα δωμάτια απόδρασης δεν είναι κάτι καινούριο – είναι μια εξέλιξη άλλων τύπων παιχνιδιών και δραστηριοτήτων, όπως τα παιχνίδια τύπου «point-and-click», τα παιχνίδια ζωντανής δράσης (live-action), τα στοιχειωμένα σπίτια, τα τηλεοπτικά ριάλιτι και το κυνήγι γρίφων, ώστε να ενσωματώνουν ένα πνεύμα παιχνιδιού μέσα στη δραστηριότητα με διακριτικές υποδείξεις για τους παρατηρητικούς παίκτες.

Ένα Δωμάτιο Απόδρασης είναι μια εμπειρία παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να προσπαθήσετε να βγείτε (αποδράσετε) από ένα δωμάτιο όπου έχετε παγιδευτεί. Για να αποδράσετε, θα πρέπει να ολοκληρώσετε διάφορες προκλήσεις ιδιοσυγκρασίας, ώστε να βρείτε το κλειδί που ανοίγει την πόρτα εξόδου.



«Το δωμάτιο απόδρασης είναι μια μαθησιακή στρατηγική που ευνοεί τα κίνητρα και εμπλέκει περισσότερο τους εκπαιδευόμενους στη μάθηση» (Nebot and Campos, 2017).

Η τοποθέτηση του παίκτη/εκπαιδευόμενου στο επίκεντρο του σχεδιασμού είναι το πιο σημαντικό στοιχείο

Η πρώτη καλά τεκμηριωμένη δραστηριότητα που αυτοαποκαλείται «παιχνίδι απόδρασης» ήταν από την εκδοτική εταιρία SCRAP, γνωστή ως Real Escape Game. Διεξήχθη στο Κιότο της Ιαπωνίας τον Ιούλιο του 2007, ως παιχνίδι ενός δωματίου για ομάδες 5 – 6 παικτών (SCRAP, 2007). Με την πάροδο των ετών, η SCRAP συνέχισε να λειτουργεί δωμάτια διαφυγής, αλλά έγινε επίσης γνωστή για τη διεξαγωγή ενός Real Escape Game Event (Πραγματική Εκδήλωση Παιχνιδιού Απόδρασης), το οποίο είναι για εκατοντάδες ή χιλιάδες παίκτες σε ένα μεγάλο χώρο.

Τα δωμάτια απόδρασης απαιτούν ομαδική εργασία, επικοινωνία και ανάθεση αρμοδιοτήτων, καθώς και κριτική σκέψη, προσοχή στη λεπτομέρεια και εναλλακτική σκέψη.

Είναι προσιτά σε ένα ευρύ ηλικιακό φάσμα παικτών και δεν ευνοούν κανένα φύλο, στην πραγματικότητα οι πιο επιτυχημένες ομάδες είναι εκείνες που αποτελούνται από παίκτες με ποικίλες εμπειρίες, δεξιότητες, βασικές γνώσεις και φυσικές ικανότητες.

Τα δωμάτια απόδρασης δεν προσφέρουν μόνο έναν ενδιαφέροντα, προκλητικό και δημιουργικό χώρο για τους συμμετέχοντες αλλά τους επιτρέπουν επίσης να βιώσουν μια μαθησιακή εμπειρία, εργαζόμενοι για να βρουν τις λύσεις αξιοποιώντας τις δικές τους γνώσεις, αναπτύσσοντας δεξιότητες και ικανότητες και νιώθοντας πλήρως υπεύθυνοι για τη δική τους πρόοδο.



1.3. Τι κάνει ένα δωμάτιο απόδρασης εκπαιδευτικό; Διαφορές μεταξύ ενός εκπαιδευτικού και ενός παραδοσιακού Δωματίου Απόδρασης

Τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης συμβάλλουν στην εκπαιδευτική διαδικασία...

- Παρέχοντας ένα περιβάλλον στο οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να εφαρμόσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις στην πράξη.
- Έχοντας μαθησιακούς στόχους.
- Αναπτύσσοντας δεξιότητες και ικανότητες.
- Ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα, τον επαγωγικό συλλογισμό και τη λογική σκέψη.
- Αξιολογώντας τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει οι συμμετέχοντες σχετικά με ένα θέμα.

«Τα Εκπαιδευτικά Δωμάτια Απόδρασης είναι πόροι που κάνουν τη μάθηση μια διασκεδαστική δραστηριότητα, στην οποία η ομάδα των συμμετεχόντων αναπτύσσει ομαδική εργασία, βάσει των γνώσεων και των δεξιοτήτων της, για να αποκρυπτογραφήσει τους γρίφους που τίθενται, για να επιτύχει την επίλυση των προκλήσεων. Σε αυτό, δουλεύεται η συλλογική δράση και αναπτύσσονται δεξιότητες όπως η ενεργητικότητα, η συμμετοχή, η διαδραστικότητα και, εν ολίγοις, η ενεργητική μάθηση.» (Nicholson, 2016)

Σύμφωνα με αυτό, τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης διαφέρουν από τα παραδοσιακά στο ότι έχουν μαθησιακούς στόχους, σχεδιασμένους για την απόκτηση γνώσεων και την εφαρμογή δεξιοτήτων στην πράξη.

Το εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης διαφέρει από το παραδοσιακό δωμάτιο απόδρασης στο ότι έχει μαθησιακούς στόχους, δηλαδή έχει σχεδιαστεί για την απόκτηση γνώσεων και την εφαρμογή δεξιοτήτων στην πράξη.

Σε αντιπαραβολή με τα παραδοσιακά δωμάτια απόδρασης, τα ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ δωμάτια απόδρασης:

- Έχουν προκαθορισμένους μαθησιακούς στόχους
- Έχουν ως συγκεκριμένους στόχους μια συγκεκριμένη ομάδα στην οποία θέλετε να διδάξετε κάτι.
- Θέτουν μια σειρά από προκλήσεις που συνθέτουν την πλοκή/ιστορία και σχετίζονται με τους μαθησιακούς στόχους.

ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ κύριες ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΕΝΟΣ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΕΝΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΩΜΑΤΙΟΥ ΑΠΟΔΡΑΣΗΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΚΑΙ Η ΣΥΛΛΟΓΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ



Είναι σημαντικό να τίθενται αποτί στόχοι μάθησης και ανάπτυξης ικανοτήτων και πώς θα επιτευχθούν οι στόχοι αυτοί.

Ποιο είναι το εκπαιδευτικό ΚΕΝΟ που θέλουμε να καλύψουμε;

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού απόδρασης, οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ταυτιστούν με ένα ή περισσότερα προβλήματα καθώς και με τους τομείς περιεχομένου που καλύπτουν τα προβλήματα αυτά.

- Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αναπτύξουν διαφορετικές στρατηγικές λύσης και δράσης.

- Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να επιλέξουν μια στρατηγική επίλυσης προβλημάτων.
- Η ανατροφοδότηση από το μαθησιακό περιβάλλον πρέπει να βρίσκει ανταπόκριση ή να αξιοποιείται από τους εκπαιδευόμενους.
- Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ακολουθούν χρήσιμες στρατηγικές.

Ο παιδαγωγικός σχεδιασμός ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης πρέπει να συνδυάζει οχτώ βασικά χαρακτηριστικά:

- Μια ισχυρή και συνεκτική αφήγηση
- Μια δομή ανταγωνισμού και κατάταξης που παρέχει άμεση ανατροφοδότηση για την πρόοδο
- Έναν σαφή και εφικτό βραχυπρόθεσμο στόχο
- Ένα συγκεκριμένο σχέδιο προσανατολισμένο σε διαμορφωτικούς στόχους
- Ένα σύνολο κανόνων, εντολών και περιορισμών που εφαρμόζονται σε δομημένο, κλιμακωτό πλαίσιο
- Εθελοντική συμμετοχή που συνεπάγεται την αποδοχή των καθιερωμένων κανόνων

Και Ελευθερία σε πέντε θεμελιώδεις τομείς

- ✓ ελευθερία αποτυχίας,
- ✓ ελευθερία πειραματισμού,
- ✓ ελευθερία δημιουργίας μιας ταυτότητας και εξατομίκευσής της,
- ✓ ελευθερία προσπάθειας, και
- ✓ ελευθερία ερμηνείας.

Το εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης συμβάλλει στην εκπαιδευτική διαδικασία γιατί:

- ✓ Παρακινεί και ενισχύει δεξιότητες και γνώσεις
- ✓ Διεγείρει τη συνεργασία και την κοινωνική αλληλεπίδραση
- ✓ Επιτρέπει την σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας των εργασιών

Μερικά άλλα πλεονεκτήματα των εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης είναι:

- Βελτιώνουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων
- Ενθαρρύνουν τη συλλογική εργασία
- Προωθούν την εκμάθηση του τρόπου σκέψης
- Διευκολύνουν τα κίνητρα και τη μάθηση έμπρακτα
- Βελτιώνουν τη μαθησιακή εμβάπτιση
- Αναπτύσσουν τη φαντασία
- Προωθούν την απόλαυση
- Προωθούν την κοινωνική αλληλεπίδραση και επικοινωνία
- Προωθούν τις κοινωνικές σχέσεις
- Ενθαρρύνουν τη δημιουργικότητα
- Προωθούν τις ηγετικές συμπεριφορές

8

1.4. Τι είναι ένα εικονικό δωμάτιο απόδρασης;

Τα Δωμάτια Απόδρασης ορίζονται ως παιχνίδια περιπέτειας στα οποία οι παίκτες λύνουν μια σειρά από παζλ, παιχνίδια λογικής και γρίφους χρησιμοποιώντας ενδείξεις, υποδείξεις και στρατηγική για να ολοκληρώσουν τους στόχους τους σε περιορισμένο χρόνο, συνήθως έχοντας περίπου εξήντα λεπτά. Το εικονικό Παιχνίδι Απόδρασης δεν έχει χωρικούς ή χρονικούς περιορισμούς, και είναι δυνατό να παίξετε μόνοι σας ή σε λειτουργία πολλών παικτών.

Η κύρια διαφορά, με τα φυσικά (offline) δωμάτια απόδρασης, είναι ότι συμμετέχετε διαδικτυακά. Αυτοί οι τύποι δωματίων απόδρασης μπορεί να είναι διαθέσιμοι ανά πάσα στιγμή, οπουδήποτε, εάν διαθέτετε υπολογιστή και σύνδεση στο Διαδίκτυο.

Οι συμμετέχοντες των διαδικτυακών δωματίων απόδρασης θα συμμετέχουν από το σπίτι τους χρησιμοποιώντας πλατφόρμες τηλεδιάσκεψης, σε αντίθεση με τα φυσικά παιχνίδια δωματίων απόδρασης που θα πραγματοποιούνται σε συγκεκριμένο χώρο. Για τα διαδικτυακά δωμάτια απόδρασης, δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των ομάδων που μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα.

10



Πλεονεκτήματα του Εικονικού Δωματίου Απόδρασης

- Μεγαλύτερη εμβέλεια και εύρος εμπλεκόμενων δραστηριοτήτων.
- Το περιεχόμενο μπορεί να προστεθεί αμέσως μόλις κυκλοφορήσει.
- Περισσότερες επιλογές εμπειριών.
- Φέρνει κοντά ανθρώπους απομακρυσμένα για να συμμετάσχουν στο Δωμάτιο Απόδρασης από διαφορετικές τοποθεσίες.
- Είναι οικονομικότερα από τα φυσικά δωμάτια.

1.5. Βήματα για τον σχεδιασμό ενός εικονικού εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης

Από σχεδιαστική άποψη, ένα εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης είναι μια συσκευή παιχνιδιού αποτελούμενη από διαφορετικά βασικά στοιχεία. Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη εικονικών εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης είναι μια κρίσιμη φάση της διαδικασίας και μια πρόκληση για πολλούς εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να εφαρμόσουν αυτές τις δραστηριότητες στην τάξη.

1. Θέτοντας τους Εκπαιδευτικούς Στόχους

Οι εκπαιδευτικοί στόχοι πρέπει να ακολουθούν το ακρωνύμιο SMARTER:

- Συγκεκριμένοι (Specific)
- Μετρήσιμοι (Measurable)
- Εφικτοί (Achievable)
- Ρεαλιστικοί (Realistic)
- Επίκαιροι (Timely)
- Συναρπαστικοί (Exciting)
- Σχετικοί (Relevant)

ΤΙ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΗΔΗ;

2. Προσδιορισμός των χαρακτηριστικών των συμμετεχόντων

✓ Ηλικία

✓ Εκπαιδευτικό Επίπεδο

✓ Γνώσεις, Δεξιότητες και Στάσεις

✓ Ενδιαφέροντα και Κίνητρα

✓ Ειδικές Ανάγκες

✓ Οποιαδήποτε άλλα στοιχεία που μπορεί να είναι σχετικά (οικογενειακή κατάσταση, κοινωνική κατάσταση).

Κάποια άλλα θέματα που μπορεί να σας βοηθήσουν...

- ✓Αριθμός συμμετεχόντων
- ✓Είναι η πρώτη φορά παιχνιδιού σε δωμάτιο απόδρασης;
- ✓Γνωρίζονται μεταξύ τους;
- ✓Ποια είναι τα ενδιαφέροντά τους;

Η γνώση των συμμετεχόντων θα σας διευκολύνει να επιλέξετε το καλύτερο θέμα και αποστολές για το δωμάτιο απόδρασής σας, που συνδέεται πραγματικά μαζί τους και προσελκύει την προσοχή τους.

3. Επιλέξτε μια αφήγηση (η ιστορία)

Η αφήγηση είναι ένα απαραίτητο στοιχείο, ώστε το Δωμάτιο Απόδρασης να μην είναι απλώς μια περίεργη διαδοχή παζλ και άγνωστων στοιχείων. Χρειάζεστε μια καλή ιστορία για να προσελκύσετε το κοινό. Η αφήγηση είναι αυτή που θα μετατρέψει τη μαθησιακή εμπειρία σε μια αξέχαστη εμπειρία.

Είναι πολύ σημαντικό στην αρχή να εξετάσετε πως θα ενσωματωθεί η αφήγηση στο παιχνίδι. Η ατμόσφαιρα που εγγυάται την επιτυχία του δικού σας δωματίου απόδρασης

περιλαμβάνει:



1. Το θέμα (χρόνος και τόπος)
2. Η αφήγηση (η ιστορία)
3. Η αποστολή (ο στόχος σε αυτή την ιστορία που πρέπει να επιτύχουν οι συμμετέχοντες)

Έχοντας μια αφήγηση που περιλαμβάνει ολόκληρο το παιχνίδι, θα αφήσει του συμμετέχοντες να εμπλακούν και να «βυθιστούν» σε μια ιστορία που τους κάνει να αισθάνονται πρόκληση και κίνητρο να λύσουν

Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΕΙΝΑΙ Η ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ και Η ΒΑΣΗ ΓΙΑ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Υπάρχουν εκατοντάδες θέματα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Γνωρίζοντας καλά τους συμμετέχοντες είναι αυτό που θα σας επιτρέψει να επιλέξουμε κάτι που τους παρακινεί καλά: το μέλλον, η αρχαιότητα, οι σκηνές μυστηρίου, οι ντετέκτιβ, η φαντασία...

Το θέμα έχει να κάνει με τη δημιουργία του περιβάλλοντος για το ΔΩΜΑΤΙΟ Απόδρασης ως βάση για την αφήγηση ή για την εμπλοκή των παικτών.

Μερικά θέματα πάνω στα οποία μπορούμε να βασιστούμε...

- Αρχαίος Πολιτισμός
- Διάστημα
- Το μέλλον
- Ένα εργαστήριο
- Το γραφείο ενός ντετέκτιβ
- Κάποια περίοδος στην ιστορία
- Ένα στοιχειωμένο σπίτι
- Ένα μουσείο
- Βρικόλακες και άλλα τέρατα

Είναι καλύτερο να αποφεύγετε θρησκευτικά ή πολιτικά θέματα, εκτός εάν υπάρχει ένας πολύ συγκεκριμένος μαθησιακός στόχος

4. Η αποστολή

Η αποστολή περιλαμβάνει του στόχους εντός της ιστορίας που πρέπει να επιτύχουν οι συμμετέχοντες. Σε κάθε δωμάτιο απόδρασης ορίζεται μια αποστολή ή ένας στόχος.



- Ανοίξτε ένα χρηματοκιβώτιο (αυτό συχνά ονομάζεται παιχνίδι διάρρηξης).
- Ερευνήστε ένα έγκλημα.
- Διαλευκάνετε έναν φόνο.
- Αφοπλίστε έναν εκρηκτικό μηχανισμό.
- Αποκτήστε πληροφορίες.
- Βρείτε ένα αγνοούμενο άτομο.
- Απελευθερώστε κάποιο άτομο.

Ή απλώς επιβιώστε...

5. Η ΡΟΗ του ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Περιγράφει τη δομή της εμπειρίας του παιχνιδιού για τους παίκτες. Τα δωμάτια απόδρασης μπορεί να έχουν μια προκαθορισμένη ακολουθία (διαδοχικό παιχνίδι) ή μια πιο ευέλικτη (ανοιχτή ακολουθία γρίφων) ή ακόμη και υβριδικές λύσεις με περισσότερα μονοπάτια. (Nicholson, 2016)

ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΟΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΑΞΕΤΕ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ;
ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;

Το σημαντικό είναι ότι οι μαθησιακοί στόχοι επιτυγχάνονται στο τέλος. Υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι οργάνωσης του παιχνιδιού και των γρίφων.

Ανοιχτός τρόπος

Οι γρίφοι δεν χρειάζεται να λυθούν με συγκεκριμένη σειρά.

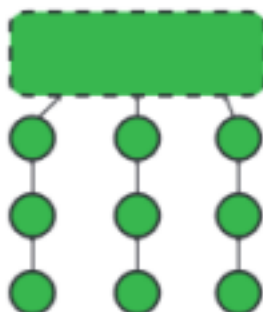


14

Διαδοχικός τρόπος

Ο ένας γρίφος οδηγεί σε άλλον.

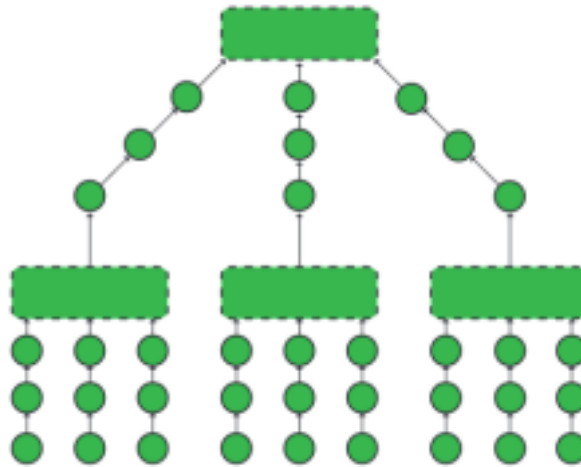
Μια λύση σας δίνει το στοιχείο για να λύσετε τον επόμενο γρίφο μέχρι να φτάσετε στον στόχο.



16

Τρόπος «Πυραμίδα»

Χρησιμοποιώντας μοντέλα τροχιάς (trajectory models), μπορούν να δημιουργηθούν ολόκληρα παιχνίδια με την επίτευξη μίνι-στόχων.



6. Ρυθμίσεις

Το «Καλωσόρισμα» των συμμετεχόντων είναι η αρχή της εμπειρίας, είναι η στιγμή κατά την οποία οι συμμετέχοντες γίνονται οι πρωταγωνιστές της εμπειρίας στην οποία τους έχουμε εγγράψει.

Η εμπλοκή των συμμετεχόντων στο Παιχνίδι από την αρχή, τραβώντας την προσοχή τους, είναι αυτό που θα θεωρήσουμε ως «επιτυχή ενσωμάτωση» (Onboarding) και μπορούμε να οργανώσουμε αυτή τη διαδικασία με διάφορους τρόπους:

- Ως εκπαιδευτές, αφηγούμαστε την ιστορία απευθείας.
- Δημιουργώντας ένα βίντεο ή ένα ηχητικό που μπορούμε ήδη να τοποθετήσουμε στο πλαίσιο της ιστορίας.
- Μέσω μιας μυστηριώδους επιστολής/ενός μυστηριώδους μηνύματος.
- Μέσω ενός μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

- Μέσω κάποιου στοιχείου/αντικειμένου που εντάσσεται κατάλληλα στην ιστορία.

Σε ένα διαδικτυακό δωμάτιο απόδρασης μπορούμε να επιλέξουμε ένα βίντεο που εξηγεί το πλαίσιο.

7. Οι κανόνες

Ένα Εκπαιδευτικό Δωμάτιο Απόδρασης, εκτός από εκπαιδευτική εμπειρία, είναι και μια γελοία εμπειρία. Και όπως όλα τα παιχνίδια, απαιτεί μια σειρά από κανόνες που πρέπει να ακολουθήσουν οι συμμετέχοντες για να παίξουν. Είναι πολύ σημαντικό όλοι οι συμμετέχοντες να τους έχουν ξεκαθαρίσει από την αρχή: Στους κανόνες περιλαμβάνεται και **ο χρόνος**.

Συνήθως οι αποδράσεις λειτουργούν με ένα χρονικό όριο, το οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να ελέγξουν με ένα ρολόι ή ένα χρονόμετρο. (Σκεφτείτε τους μαθητές που μπορεί να μην λειτουργούν καλά υπό πίεση).

<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>

Μπορούμε να οργανώσουμε την ψηφιακή αφήγηση μέσω εργαλείων, όπως:

<https://deck.toys/>

<https://help.deck.toys/article/120-escape-room>

8. Τα στοιχεία

Κάποια στιγμή οι συμμετέχοντες μπορεί να κολλήσουν στο παιχνίδι και να μην ξέρουν πώς να λύσουν ένα αίνιγμα.

Θα πρέπει να καθορίσετε αν οι συμμετέχοντες μπορούν να ζητήσουν ή όχι στοιχεία για να λύσουν τα αινίγματα, πόσες πληροφορίες θα παρέχετε, πόσες φορές μπορούν να ζητήσουν βοήθεια, αν θα προσφέρετε στοιχεία ακόμη κι αν δεν τα έχουν ζητήσει και αν θα υπάρχει κάποιου είδους ποινή όταν λαμβάνεται ένα στοιχείο (π.χ. κάποιος χρόνος θα αφαιρείται από τη βαθμολογία).

Ποτέ μην υποτιμάτε τον παράγοντα της έκπληξης! Θα είναι απαραίτητος για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον του παίκτη.



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Google Slides, Google Docs, Jigsaw Planet, κ.λπ.

Στη συνέχεια, μπορείτε να τα διατηρήσετε όλα αυτά σε έναν φάκελο στο Google Drive, ώστε να είναι όλα μαζί.

9. Οι προκλήσεις

Οι προκλήσεις θα πρέπει να ποικίλουν, ώστε να παρέχουν ευκαιρίες συμμετοχής σε όλους τους παίκτες και να διατηρούν το ενδιαφέρον τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον να δημιουργηθούν προκλήσεις στις οποίες μπορούν να κερδίσουν και οι λιγότερο ενθουσιώδεις συμμετέχοντες.

Για ένα εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης, οι προκλήσεις επιδιώκουν να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να μάθουν και να αναπτύξουν δεξιότητες και συμπεριφορές.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΗ ΡΟΗ ΤΩΝ διαφόρων ΠΡΟΚΛΗΣΕΩΝ

Παραδείγματα προκλήσεων σε εικονικά δωμάτια απόδρασης:

- Παζλ (Χωρικά, Φυσικά, Κώδικες, Γραφικά, Παραδοσιακά, Ακολουθίες και Μοτίβα)
- Μαθηματικά προβλήματα
- Sudoku
- Σταυρόλεξα
- Διαπραγματεύσεις
- Εικονικές Κλειδαριές
- Κωδικός QR

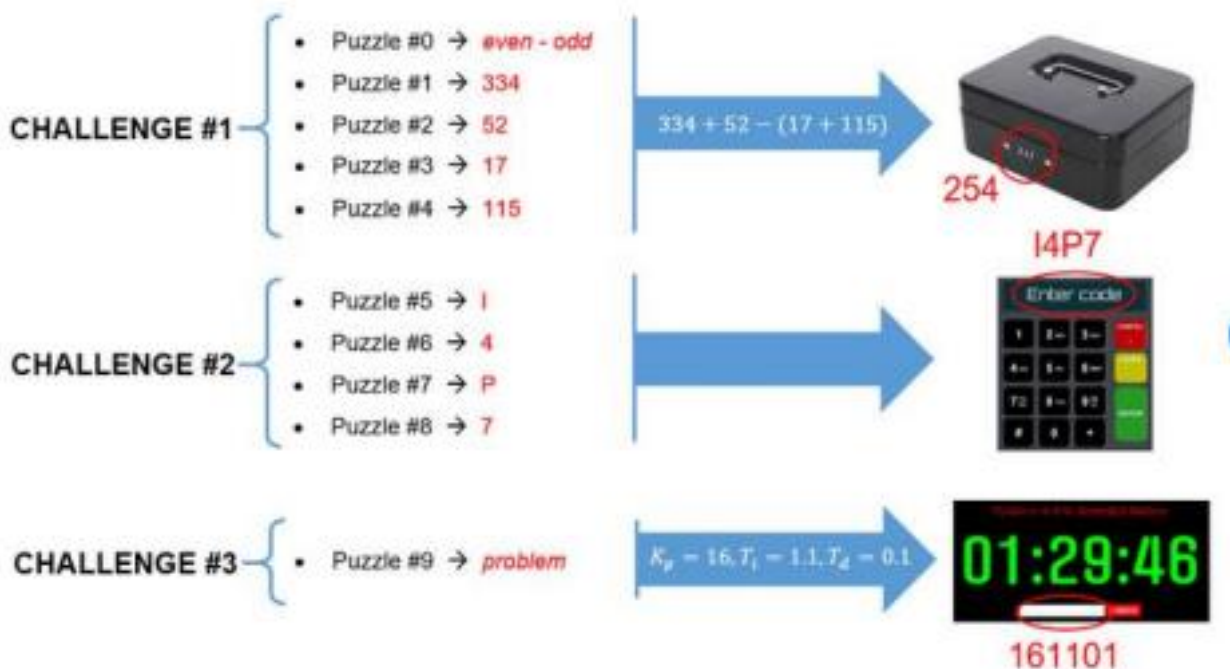


Οι μαθητές δεν χρειάζεται να βρουν ένα χειροπιαστό αντικείμενο ή να ξεκλειδώσουν ένα πραγματικό σεντούκι στους ψηφιακούς γρίφους. Οι ψηφιακοί γρίφοι μπορούν να θεωρηθούν ως μια σειρά δοκιμασιών για άτομα-μονάδες, στις οποίες οι μαθητές δεν χρειάζεται να εργαστούν ομαδικά. Το πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν εύκολα να σχεδιαστούν ώστε να εξετάζουν άμεσα τις γνώσεις των μαθητών πάνω στο περιεχόμενο σε συγκεκριμένους τομείς.

Ένας **χάρτης δωματίου απόδρασης** είναι χρήσιμος για τον έλεγχο της συνέπειας του σχεδιασμού του δωματίου,

- Έχετε συμπεριλάβει μια σειρά από διαφορετικούς τύπους γρίφων;
- Έχετε συμπεριλάβει ένα εύρος διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας στους γρίφους;
- Έχετε χρησιμοποιήσει μια ποικιλία διαφορετικών τύπων κλειδαριάς;

Παράδειγμα χάρτη προκλήσεων απόδρασης της αίθουσας απόδρασης που σχεδιάστηκε για να υποστηρίξει τη διδασκαλία του μαθήματος «Έλεγχος Βιομηχανικών Διεργασιών» (Industrial Process Control). Από την Inés Tejado. Universidad de Extremadura



Είναι προτιμότερο να ξεκινάτε με απλές προκλήσεις και να αυξάνετε τη δυσκολία καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται.

Ορισμένοι χρήσιμοι πόροι...

[https://www.wordplays.com/crossword-solver/hidden-message-\(6,7\)](https://www.wordplays.com/crossword-solver/hidden-message-(6,7))

<http://bestcodes.weebly.com/codes-list.html>

<https://www.fakewhats.com/generator>

<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

<https://tickets.kadsoftwareusa.com/>

<https://wakelet.com/>

<http://www.365escape.com/Room-Escape-Games.htm>

Θα ήταν χρήσιμο να σχεδιάσετε ένα διάγραμμα ροής του παιχνιδιού, ώστε να μπορείτε να δείτε τη γενική εικόνα του τρόπου με τον οποίο οι παίκτες θα προχωρήσουν μέσα στο παιχνίδι σας.

Αυτό μπορεί επίσης να σας επιτρέψει να πάρετε αποφάσεις σχετικά με το πότε οι παίκτες θα βρουν ορισμένα στοιχεία και μπορεί να σας βοηθήσει να αποφασίσετε να διασπάσετε ένα παζλ σε κομμάτια, αν θέλετε. Μπορείτε να κάνετε τη ροή του παιχνιδιού γραμμική ή να έχετε πολλαπλές διαδρομές (μονοπάτια) προς ορισμένες λύσεις.

- ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΟΝΟ ΕΝΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ;
- ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΙ ΤΡΟΠΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;
- ΒΕΒΑΙΩΕΙΤΕ ΟΤΙ ΟΛΟΙ ΟΙ ΔΡΟΜΟΙ ΟΔΗΓΟΥΝ ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

Και τώρα επιλέξτε μια πλατφόρμα για το Ψηφιακό Δωμάτιο Απόδρασης

Υπάρχουν πολλές διαδικτυακές πλατφόρμες για να επιλέξετε.

Zoom

Τα περισσότερα εικονικά δωμάτια απόδρασης λειτουργούν μέσω του Zoom.

Google Sites (sites.google.com). Χρησιμοποιείτε το Canva (canva.com) για να απεικονίσετε το χώρο.

- Με τις δικές σας φωτογραφίες, γραφικά και σχέδια.
- Προσθέστε και προβάλλετε στοιχεία σε ένα Jamboard (jamboard.google.com).
- Δημιουργήστε ψηφιακούς γρίφους και κλειδιά με το Google Forms (forms.google.com).

Πριν από την εφαρμογή του δωματίου απόδρασης, οι δημιουργοί πρέπει να δοκιμάσουν όλους τους γρίφους και τα υλικά, να καθορίσουν το χρόνο που απαιτείται για τη δραστηριότητα, να

επανεξετάσουν και να βελτιώσουν όλες τις οδηγίες.

Η δοκιμή του δωματίου διαφυγής επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ανακαλύψουν λάθη στο σχεδιασμό του παιχνιδιού και να ανακαλύψουν τη σύγχυση γύρω από ορισμένες εργασίες/αποστολές, για να διασφαλίσουν την επιτυχία των μαθητών.

Ορισμένα εργαλεία για τον σχεδιασμό ενός εικονικού δωματίου απόδρασης:

- **Room Escape Maker:** Δημιουργήστε εύκολα ένα μοντέλο δωματίου στο οποίο μπορείτε να συνδέσετε στοιχεία του παιχνιδιού.
- **Genially:** Χρησιμοποιήστε τα πρότυπα που έρχονται προσχεδιασμένα.

Deck Toys

Αυτή η δωρεάν πλατφόρμα απόδρασης διαθέτει ένα μοναδικό χαρακτηριστικό εμπάθυνας του αναγνώστη που μπορεί να καλύψει τους αναγνώστες. Θα χρειαστεί να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό.

<https://deck.toys/>

Digital BreakoutEDU

Αυτός ο ιστότοπος έχει σεμινάρια (tutorials) για τη χρήση των εργαλείων της σουίτας Google (Google Suite Tools) για τη δημιουργία παιχνιδιών απόδρασης. Περιλαμβάνει ένα εισαγωγικό βίντεο διάρκειας 5 λεπτών, ένα πρότυπο και παραδείγματα ενσωμάτωσης PDF, Google κούιζ, Διαφανειών, και του YouTube που μπορούν να ενισχύσουν την απόδρασή σας.

<https://resources.breakoutedu.com/puzzleresources>

Room Escape Maker

Αυτή η δωρεάν διαδικτυακή εφαρμογή παρέχει τους πόρους που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε παζλ/γρίφους.

<https://roomescapemaker.com/>

Δημιουργήστε μια Εμπειρία Απόδρασης στο Metaverse

Αυτό το βίντεο είναι ένας λεπτομερής οδηγός βήμα προς βήμα, για να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μια ψηφιακή απόδραση χρησιμοποιώντας μια δωρεάν πλατφόρμα επαυξημένης πραγματικότητας, το Metaverse.

<https://www.youtube.com/watch?v=bkCXRQndkkg&feature=youtu.be>

Genially

Πρόκειται για μια δωρεάν εφαρμογή που βοηθά στη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου στο Διαδίκτυο.

Αυτό το εργαλείο διαθέτει ένα τμήμα παιχνιδιοποίησης με πρότυπα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να ξεκινήσετε. Τα προνομιακά (premium) πρότυπα δεν είναι δωρεάν και επισημαίνονται με ένα αστέρι. Θα χρειαστεί να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό.

<https://app.genial.ly/templates/games>

Google Forms

Προσφέρει τη δυνατότητα σχεδιασμού ερωτηματολογίων ή κουίζ.

Το δωμάτιο απόδρασης πρέπει να λειτουργεί ως ενεργό μαθησιακό περιβάλλον. Μην ξεχάσετε να το δοκιμάσετε!

1.6. Η αξιολόγηση

Βασικό μέρος κάθε εκπαιδευτικής διαδικασίας είναι η αξιολόγηση, η οποία πρέπει να είναι δίκαιη, διαμορφωτική, συναινετική και να λαμβάνει υπόψη τη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας. Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να μπορούν να μιλήσουν για την εμπειρία τους. Πρέπει να συλλέξετε τις εντυπώσεις τους για να τη βελτιώσετε.

Μόλις ολοκληρωθεί η εμπειρία του ψηφιακού δωματίου απόδρασης, είναι ενδιαφέρον να αναλύσετε με την ομάδα πώς το έλυσαν, ή όχι, την αποστολή, και τι έμαθαν.

Επομένως, μια ομαδική ενημέρωση είναι πολύ σημαντική.

Είναι η στιγμή για να σχολιάσετε τι λειτούργησε και τι όχι, με στόχο να μάθετε και να βελτιωθείτε

για το μέλλον.



Ερωτήσεις αναστοχασμού ανοιχτού τύπου για την αξιολόγηση

1. Έλαβαν τα μέλη της ομάδας συγκεκριμένους ρόλους μέσα σε αυτή; Ποιος ήταν ο δικός σας;
2. Τι σας παρακίνησε να ολοκληρώσετε τη δραστηριότητα;
3. Ποιες δεξιότητες ήταν απαραίτητες για να επιτύχετε σε αυτή τη δραστηριότητα;
4. Τι θα κάνατε διαφορετικά;
5. Υπήρχε κάτι άλλο που ξεχωρίσατε; (Προαιρετική ερώτηση)

Ορισμένα παραδείγματα ερωτήσεων κλειστού τύπου

- Θεώρησα ότι η εφαρμογή θα ήταν χάσιμο χρόνου.
- Δεν με ενδιφέρουν τα δωμάτια απόδρασης.
- Θα μπορούσα να συνεργαστώ με τους υπόλοιπους μαθητές.
- Η διαδικασία ήταν πολύ δύσκολη για εμένα.
- Υπήρχε καλή συνεργασία με την ομάδα.

- Δεν έπρεπε να ασχοληθώ με το δωμάτιο απόδρασης και το σχέδιο δράσης εξαρχής.

Για την αξιολόγηση της υπάρχουσας γνώσης και της απόκτησης γνώσης μπορεί να αναπτυχθεί ένα τεστ που βασίζεται στους στόχους του μαθησιακού περιβάλλοντος.

Είναι επίσης πολύ σημαντικό ο δάσκαλος να αξιολογεί τη δική του εμπειρία από το δωμάτιο απόδρασης: Με βάση τα σχόλια που έχουν λάβει, ποιες πτυχές πρέπει να διατηρήσουν, να ενσωματώσουν, να βελτιώσουν και να παραλείψουν;