

Speak → ER



Escape Rooms και γλώσσες, έναν τέλειο συνδυασμό



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



Με συγχρηματοδότηση από το
πρόγραμμα «Erasmus+»
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση και escape rooms	2
Η θεωρία της εκπαιδευτικής παιχνιδοποίησης	2
Η ιστορία των εκπαιδευτικών escape rooms	10
Πλεονεκτήματα των εκπαιδευτικών escape rooms	15
Κεφάλαιο 2: Η διδασκαλία της Αγγλικής γλώσσας μέσω των escape rooms	19
Γλωσσικές δεξιότητες: κατανόηση/παραγωγή γραπτού λόγου	19
Γλωσσικές δεξιότητες: κατανόηση/παραγωγή προφορικού λόγου	26
Κεφάλαιο 3: Τα escape rooms στην Ε.Ε.	32
Τα escape rooms στο ευρωπαϊκό συγκείμενο	33
Καλές πρακτικές escape rooms	40
Συμπέρασμα	44
Κεφάλαιο 4: Συνδυάζοντας γνωστικά αντικείμενα	45
Εισαγωγή – διαθεματική και διεπιστημονική διδακτική προσέγγιση	45
Πλεονεκτήματα της διαθεματικής προσέγγισης	46
Η διαθεματική προσέγγιση στα escape rooms	47
Από τη θεωρία στην πράξη – ένα παράδειγμα escape room με διαθεματική προσέγγιση	48
Κεφάλαιο 5: Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες και escape rooms	51
Τι είναι οι Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες (Ε.Μ.Δ.)	51
Προκλήσεις και λύσεις στη χρήση escape rooms σε μαθητές με ΕΜΔ	52
Παιδαγωγικά πλεονεκτήματα της χρήσης escape rooms σε μαθητές με Ε.Μ.Δ.	57
Βιβλιογραφία	58



Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση και escape rooms

Η θεωρία της εκπαιδευτικής παιχνιδοποίησης

Ένα escape room (δωμάτιο διαφυγής), επίσης γνωστό ως escape game (παιχνίδι διαφυγής) είναι πρώτα και κύρια ένα παιχνίδι. Ανάλογα με την εμπειρία κάποιου να διδάσκει ή να παίζει παιχνίδια οποιασδήποτε μορφής, ακούγεται περισσότερο ή λιγότερο φυσικό να συνδυάζει τα παιχνίδια με την εκπαίδευση, ή να χρησιμοποιεί παιχνίδια με εκπαιδευτική διάσταση. Σε κάθε περίπτωση, ένα συμπέρασμα στο οποίο όλοι θα συμφωνήσουμε ανεξάρτητα από την εμπειρία μας είναι ότι οι δάσκαλοι και οι εκπαιδευτικοί γενικά χρησιμοποιούν τα παιχνίδια με τους μικρούς μαθητές, αλλά τα εγκαταλείπουν στη συνέχεια όταν οι μαθητές μεγαλώνουν. Η διαπίστωση αυτή οδηγεί σε μια αντίφαση: ενώ αναγνωρίζεται γενικά η εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών, αυτή παραβλέπεται στα μετέπειτα στάδια της εκπαίδευσης, λες και με κάποιον τρόπο θα χάσουν την αξία τους. Εμείς επιδιώκουμε να διαφοροποιηθούμε.

Για αυτόν τον λόγο, στον οδηγό που κρατάτε επιχειρούμε να διερευνήσουμε την εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών στο πλαίσιο της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, και συγκεκριμένα σε σχέση με τη διδασκαλία των γλωσσών. Θα ξεκινήσουμε τη διερεύνηση με μια εισαγωγή στην παιχνιδοποίηση καλύπτοντας 6 θέματα: καταρχάς, χρειάζεται να διερευνήσουμε ποια είναι τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, ποια διαφορετικά είδη παιχνιδιών υπάρχουν και ποιοι είναι οι παίκτες. Αυτό θα μας επιτρέψει να προχωρήσουμε στην έννοια της παιχνιδοποίησης, στο παιχνίδι έναντι της μάθησης και τέλος στο να προσδιορίσουμε την περίπτωση των 'σοβαρών' παιχνιδιών.



1. Τι είναι το 'παιχνίδι';

Η ιστορία των παιχνιδιών πιθανότατα είναι τόσο παλιά όσο αυτή της ανθρωπότητας, κάτι που καθιστά δύσκολο τον ορισμό των παιχνιδιών. Μια επιπλέον λέξη ή περιγραφή σε έναν ορισμό μπορεί ενδεχόμενα να αποκλείσει πολλά υπάρχοντα παιχνίδια. Ο Arjoranta (2014) διερεύνησε την επιστημονική βάση για τον ορισμό των παιχνιδιών και υποστήριξε ότι καταρχάς δεν είναι απαραίτητα αναγκαίο να συμφωνήσουμε στον ορισμό τους προκειμένου να μιλήσουμε για αυτά. Συνεπώς, προτείνουμε ως προτιμότερο να δούμε ορισμένους ορισμούς σε λεξικά παρά να ανατρέξουμε σε επιστημονικές έρευνες για να διερευνήσουμε την έννοια των παιχνιδιών. Ας αρχίσουμε με έναν από τους πιο πλήρεις ορισμούς:

‘Μια δραστηριότητα σωματικής ή πνευματικής φύσης, που δεν επιβάλλεται, ούτε προορίζεται για χρηστικούς σκοπούς, και η οποία διενεργείται για διασκέδαση και ευχαρίστηση’. (μετάφραση από το γαλλικό λεξικό Larousse, 2021).

Ας δούμε γρήγορα τις έννοιες που κρύβονται στον παραπάνω ορισμό, για να αρχίσουμε τον προβληματισμό μας πάνω στα παιχνίδια:

- » ‘Μια δραστηριότητα (...) η οποία διενεργείται για **διασκέδαση και ευχαρίστηση**’: ο πρωταρχικός στόχος των παιχνιδιών είναι πάντα η διασκέδαση. Ο κύριος στόχος δεν είναι η μάθηση (για παράδειγμα, όταν τα παιδιά μιμούνται τη συμπεριφορά των ενηλίκων), αν και η μάθηση μπορεί να ενυπάρχει.
- » ‘Μια δραστηριότητα (...) που **δεν επιβάλλεται, ούτε προορίζεται για χρηστικούς σκοπούς**’: και πάλι, τα παιχνίδια προορίζονται βασικά και κύρια για διασκέδαση. Με αυτή την έννοια, είναι σημαντικό οι παίκτες να αισθάνονται ότι τους δίνεται μια ευκαιρία για παιχνίδι χωρίς εξαναγκασμό. Διαφορετικά, στο πλαίσιο του σχολείου, υπάρχει φόβος τα παιχνίδια να καταλήξουν να είναι μια καταναγκαστική εργασία σαν όλες τις άλλες.
- » ‘Μια δραστηριότητα **σωματικής ή πνευματικής φύσης**’: το ποδόσφαιρο, το σκάκι ή τα βιντεοπαιχνίδια είναι όλα παιχνίδια διαφορετικής μορφής. Κάποια από



αυτά συνδυάζουν σωματικές και πνευματικές πτυχές των παιχνιδιών, όπως τα παιχνίδια κατασκευών που καλλιεργούν το σχεδιασμό και τις κινητικές δεξιότητες.



Και μετά τη μελέτη αυτού του ορισμού, ίσως νομίσετε ότι δεν υπάρχει κάτι άλλο σχετικά με τον ορισμό των παιχνιδιών από το να πούμε απλά ότι 'είναι μια δραστηριότητα που γίνεται για διασκέδαση'. Τι γίνεται όμως με τους κανόνες του παιχνιδιού; Με την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών; Με τη νίκη ή την ήττα, ή τον ανταγωνισμό; Όλες αυτές οι πτυχές αποτελούν συστατικά των παιχνιδιών. Είναι δύσκολο να συμπεριληφθούν στον ορισμό του παιχνιδιού επειδή ενδέχεται να μειώσουν το πεδίο του.

Για να ενισχύσουμε αυτή την άποψη, ας δούμε ορισμένους ακόμα ορισμούς για να εξετάσουμε για πιο λόγο μπορεί να είναι πολύ περιοριστικοί για την προσέγγισή μας.

- » Η **Εγκυκλοπαίδεια Britannica** ορίζει τη λέξη 'παιχνίδι' ως 'μια καθολική μορφή ψυχαγωγίας που συνήθως περιλαμβάνει οποιαδήποτε δραστηριότητα για αναψυχή ή διασκέδαση και συχνά θέτει μια κατάσταση που εμπεριέχει έναν διαγωνισμό ή μια αντιπαλότητα'. Παιχνίδια όπως η 'Μονόπολη' ή το κρυφτό έχουν τελικούς νικητές και ηττημένους. Ωστόσο, τα αφηγηματικά παιχνίδια δεν έχουν πάντα νικητές και ηττημένους, καθώς ο στόχος είναι μερικές φορές η συλλογική δημιουργία μιας ιστορίας. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι 'Η Αλίκη αγνοείται' (Henters Entertainment, 2020), ένα αφηγηματικό παιχνίδι στο οποίο οι



παίχτες γράφουν μια ιστορία στέλνοντας μηνύματα ο ένας στον άλλο, παρακινούμενοι από τον χρόνο και τις κάρτες που επιλέγουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- » Το **Λεξικό Collins** ορίζει τη λέξη παιχνίδι ως ‘μια δραστηριότητα ή ένα άθλημα που συνήθως περιέχει μια δεξιότητα, γνώσεις ή τύχη, στην οποία ακολουθείτε συγκεκριμένους κανόνες και προσπαθείτε να κερδίσετε έναν αντίπαλο ή να λύσετε έναν γρίφο’. Η έννοια του ανταγωνισμού ή του αντιπάλου μπορεί να μην ισχύει σε συνεργατικά παιχνίδια, όπως σε παιχνίδια που οι παίκτες προσπαθούν να υπερνικήσουν μια κατάσταση που θέτει το ίδιο το παιχνίδι και δε συναγωνίζονται ο ένας τον άλλον. Ένα κλασικό βιντεοπαιχνίδι, όπως ο Super Mario Bros (Nintendo, 1983) δυο παίκτες χρειάζεται να κατευθύνουν τους Mario και Luigi για να νικήσουν και οι δυο ενάντια στο παιχνίδι, το οποίο κερδίζουν είτε και οι δυο ή κανένας. Η λέξη-κλειδί στον συγκεκριμένο ορισμό είναι η λέξη ‘συνήθως’, που φανερώνει ότι οι συγγραφείς δεν επιδιώκουν έναν ορισμό που θα περιλαμβάνει τα πάντα.
- » Ένας τελευταίος ορισμός που μένει να δούμε ίσως είναι αυτός από το **Λεξικό Cambridge**: ‘μια διασκεδαστική δραστηριότητα ή άθλημα, ειδικά από παιδιά, ή ο εξοπλισμός που απαιτείται για μια τέτοια δραστηριότητα’. Αυτός ο ορισμός είναι γραμμένος για άτομα που μαθαίνουν αγγλικά ως ξένη γλώσσα, έτσι γίνεται κατανοητό ότι στοχεύει να είναι αρκετά συγκεκριμένος ώστε να γίνεται κατανοητός. Ωστόσο, είναι ενδιαφέρον να δούμε πως αναφέρει ότι τα παιχνίδια είναι δραστηριότητες ειδικά για παιδιά, μια που αυτό φανερώνει τις κοινές μας απόψεις, ότι δηλαδή τα παιχνίδια είναι κάτι παιδικό.

Σε τελική ανάλυση, το σίγουρο που σκεφτόμαστε είναι ότι τα παιχνίδια είναι πρώτα και κύρια ψυχαγωγικά ή δραστηριότητες αναψυχής στις οποίες συμμετέχουμε κυρίως για διασκέδαση.



2. Ποιοι είναι οι παίκτες;

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, όταν σκεφτόμαστε κάποιον να παίζει ένα παιχνίδι, σκεφτόμαστε παιδιά ή αθλητές. Βασικά, παίκτης είναι οποιοσδήποτε εμπλέκεται σε μια δραστηριότητα παιχνιδιού. Επομένως, όλα αυτά τα παραδείγματα που έχουμε στο μυαλό μας ισχύουν, είτε πρόκειται για ένα παιδί που παίζει τουβλάκια, έναν έφηβο που παίζει ένα βιντεοπαιχνίδι, έναν ενήλικα που παίζει επιτραπέζια παιχνίδια με φίλους ή έναν ηλικιωμένο που συμπληρώνει σταυρόλεξα ή παίζει χαρτιά.

Προφανώς, δεν τα γράφουμε όλα αυτά απλά για τονίσουμε το φανερό. Εξάλλου, συχνά κάποια παιχνίδια είναι πιο ελκυστικά σε ορισμένες ομάδες από ότι σε άλλες, λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες, όπως είναι η ηλικία, ο πολιτισμός, η εξοικείωση με την τεχνολογία ή η προτίμηση σε ορισμένα είδη παιχνιδιών. Ωστόσο, αυτό δεν είναι ακριβώς έτσι σε σχέση με τα escape games: η έρευνα του Nicholson πάνω στα escape rooms αποκάλυψε ότι, επειδή απαιτούν ομαδική εργασία και διάφορες δεξιότητες, τα escape rooms παίζονται από μια ετερογενή ομάδα παικτών, σε σχέση με την ηλικία και το φύλο (2016).

Επομένως, αν είστε εκπαιδευτικός που επιθυμείτε να φέρετε τα escape rooms μέσα στην τάξη, είναι πιο εύκολο να εμπλέξετε τους μαθητές σας σε αυτή τη δραστηριότητα παρά σε παιχνίδια άλλης μορφής, που θα έκαναν τους μαθητές να συναγωνίζονται ο ένας τον άλλον, θα απαιτούσαν υψηλό επίπεδο δεξιοτήτων ή θα ενίσχυαν μια στερεοτυπική εικόνα αυτό το είδος του

για το ποιος παίζει
παιχνιδιού.





3. Τι είναι η παιχνιδοποίηση;

Ενώ ο ορισμός των παιχνιδιών δεν είναι τόσο εύκολος όσο φαίνεται, λεξικά, εκπαίδευση και επαγγελματίες της αγοράς όλοι συμφωνούν ότι η παιχνιδοποίηση συνίσταται από την εφαρμογή της δομής ή των αρχών του παιχνιδιού σε κάτι που δεν είναι παιχνίδι. Το επιδιωκόμενο αποτελέσματα είναι συνήθως η αύξηση της εμπλοκής των συμμετεχόντων σε μια δραστηριότητα.

Αυτό που εννοούμε με την αναφορά στη δομή και τις αρχές ενός παιχνιδιού μπορεί να είναι αρκετά ευρύ: βασικά, μπορεί να είναι ο,τιδήποτε καθιστά κάτι που δεν είναι παιχνίδι να φαίνεται έτσι. Κάποια παραδείγματα είναι το να χρησιμοποιούμε κάρτες παιχνιδιών για να αποφασίσουμε για τη σειρά ομιλίας των συμμετεχόντων σε μια συνάντηση ή να βραβεύουμε με σήματα (badges) συμμετέχοντες που έχουν ολοκληρώσει προκλήσεις που δε σχετίζονται άμεσα με τη δουλειά τους ή την εκπαίδευσή τους. Οι δραστηριότητες γνωριμίας σε μια ομάδα είναι ένα καλό παράδειγμα: ο κύριος σκοπός δεν είναι να διασκεδάσουν οι συμμετέχοντες, αλλά να γνωρίσει ο ένας τον άλλον. Αυτό δε σημαίνει ότι δεν μπορούν να διασκεδάσουν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, αλλά δεν είναι αυτός ο βασικός σκοπός που επιδιώκεται.

Το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα από το να προσπαθούμε να κάνουμε μια δραστηριότητα να μοιάζει περισσότερο με παιχνίδι είναι να αυξήσουμε την εμπλοκή των συμμετεχόντων. Για παράδειγμα, αν είστε σε μια συνάντηση και η σειρά των ομιλητών καθορίζεται από την κάρτα που θα επιλέξετε, θα είστε πιο έτοιμος σχετικά με το πότε θα είναι η σειρά σας. Αν είστε μαθητής και η τάξη σας έχει διαγωνισμό τούρτας τις Παρασκευές, το να πάτε στο σχολείο τις Παρασκευές, αν και δεν θα ανεβάσει τη βαθμολογία σας, σίγουρα θα σας κάνει να νιώθετε πιο χαρούμενοι.



4. Είναι αλήθεια εφικτό να παίζεις και να μαθαίνεις;

Μια εγγενής αντίθεση στο να παίζουμε ενάντια στο να μαθαίνουμε είναι ότι αν ένα παιχνίδι προορίζεται μόνο για διασκέδαση και χωρίς κανέναν άλλο σκοπό, τότε μάλλον είναι δύσκολο να γνωρίζουμε πώς να αποφεύγουμε να κάνουμε αυτό που αρχικά προορίζαμε ως παιχνίδι σαν μια ακόμα άσκηση που οι μαθητές νιώθουν υποχρεωμένοι να ολοκληρώσουν.

Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό όταν διερευνούμε την παιχνιδοποίηση: πολλές πρακτικές που χρησιμοποιούνται ευρέως δεν είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικές. Το να απονέμουμε σήματα (badges) στους παίκτες που έχουν ολοκληρώσει μια εργασία είναι ένα από τα πιο συνηθισμένα παραδείγματα παιχνιδοποίησης. Για παράδειγμα, αν έχετε ένα smartwatch, μπορεί να μην παθιάζεστε τόσο με τα σήματα που θα λάβετε, όταν περπατάτε έναν συγκεκριμένο αριθμό βημάτων κάθε μέρα. Αντίθετα, μπορεί να σας ενθαρρύνει το να ανεβαίνετε με τις σκάλες αντί να χρησιμοποιείτε τον ανελκυστήρα κάποιες μέρες, αλλά αυτό δε σας μεταμορφώνει βέβαια και σε αθλητή.

Με αυτή την έννοια, αν επιθυμείτε να φέρετε κάποια μορφή παιχνιδιών στους μαθητές σας, προτιμήστε το επειδή θέλετε να διασκεδάσουν πραγματικά, όχι επειδή θέλετε να τους παγιδέψετε σε μια μορφή διδασκαλίας. Διαφορετικά, όπως το έθεσε ο Nicholson (2013): 'Η έννοια της ουσιαστικής παιχνιδοποίησης δεν είναι να παρέχουμε εξωτερικές ανταμοιβές, αλλά περισσότερο να βοηθήσουμε τους συμμετέχοντες να βρουν μια βαθύτερη σύνδεση με το υποκείμενο θέμα'.

Για παράδειγμα, οι Karp κ.ά. (2014) προσδιορίζουν πέντε λανθασμένους ή υπερτιμημένους λόγους για να εισάγουμε παιχνίδια στη διαδικασία της μάθησης: τα παιχνίδια είναι τέλεια, όλοι τα παίζουν, θα παραπλανήσουν τους μαθητές στη μάθηση, όλοι αγαπούν τα παιχνίδια, και τα παιχνίδια είναι εύκολο να δημιουργηθούν. Αν και δε μπορούμε να εμβαθύνουμε σε αυτές τις ιδέες τώρα, απλά να θυμάστε ότι το να εισάγετε παιχνίδια στη διδασκαλία σημαίνει περισσότερα από αυτά τα πέντε σημεία.



5. Σοβαρά παιχνίδια έναντι συνηθισμένων παιχνιδιών

Ίσως έχετε ακούσει για σοβαρά παιχνίδια. Με λίγα λόγια, αυτά είναι τα παιχνίδια που δεν προορίζονται μόνο για διασκέδαση, αλλά έχουν ένα ‘σοβαρό’ σκοπό, όπως το να μάθουν οι παίκτες για κάτι. Αυτό που πρέπει να προσέξουμε με τα σοβαρά παιχνίδια είναι ότι μερικές φορές είναι τόσο σοβαρά που δεν μένει χώρος για ψυχαγωγία, γεγονός που τα κάνει να έχουν τα αντίθετα από τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα. Συνεπώς, να έχετε στο μυαλό σας ότι συνηθισμένα παιχνίδια ή συνηθισμένες προσεγγίσεις μπορεί να είναι ευεργετικές στη διαδικασία της μάθησης, ενώ μερικά σοβαρά παιχνίδια δεν επιτυγχάνουν πάντα το στόχο της μάθησης παρόλο που έχουν κάποιο βαθμό διασκέδασης.

Οι έννοιες που αναφέρθηκαν ενδεχόμενα να μην είναι ακόμα ξεκάθαρες προς το παρόν, αλλά θα διευκρινιστούν στην επόμενη ενότητα που προσδιορίζονται οι θετικοί λόγοι για τη χρησιμοποίηση των escape games μέσα στην τάξη.



Η ιστορία των εκπαιδευτικών escape rooms

1. Ένα σύντομο ιστορικό των παιχνιδιών

Καθώς ως παιχνίδι μπορεί να οριστεί περιληπτικά ‘κάθε δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουμε για να διασκεδάσουμε’, είναι εύκολο να πούμε ότι τα παιχνίδια είναι τόσο παλιά όσο και η ίδια η ανθρωπότητα. Το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι, για παράδειγμα, δημιουργήθηκε στην Αρχαία Αίγυπτο (Nicholson, 2013).



Τα παιχνίδια υπάρχουν σε όλα τα σχήματα, μέσα και μεγέθη. Όλοι μας γνωρίζουμε περισσότερα για κάποια είδη παιχνιδιών συγκριτικά με άλλα. Ακολουθεί μια λίστα με είδη παιχνιδιών που αποσαφηνίζει περισσότερο τι είναι τα παιχνίδια και από πού προέρχονται.

- » Τα **επιτραπέζια παιχνίδια** περιλαμβάνουν όλα τα παιχνίδια που παίζονται με συγκεκριμένα εργαλεία. Με αυτή την έννοια, τα επιτραπέζια παιχνίδια ποικίλλουν από παιχνίδια με κάρτες και άλλα με ζάρια μέχρι οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται σε επίπεδη επιφάνεια ή τραπέζι, όπως σκάκι, Scrabble ή το παιχνίδι Warhammer με φιγούρες.
- » Τα **βιντεοπαιχνίδια** ορίζονται γενικά ως διασκεδαστικά διαδραστικά παιχνίδια μεταξύ ανθρώπων και υπολογιστών. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι ήταν το ‘Τένις για δυο’ και δημιουργήθηκε το 1958 από τον φυσικό William Higinbotham (American Physics Society, 2008). Εξαιτίας της τεχνικής και εμπορικής εξέλιξής τους, τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν να εξαπλώνονται αργότερα στη δεκαετία του 70. Στις μέρες μας, μπορούν να παιχτούν σε υπολογιστές, κονσόλες, τηλέφωνα και άλλες συσκευές. Παραδείγματα από είδη βιντεοπαιχνιδιών είναι τα παιχνίδια δράσης, παιχνίδια πλατφόρμας, παιχνίδια παζλ και παιχνίδια περιπέτειας.



- » **παιχνίδια ρόλων (Role playing games or RPGs):** ένα παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες υποδύονται φανταστικούς ρόλους και συλλογικά δημιουργούν ή παίζουν ένα σενάριο, κάτω από την επίβλεψη ενός συντονιστή ή αφηγητή, γνωστό επίσης και ως αρχηγό του παιχνιδιού (game master). Το πιο γνωστό και ένα από τα πρώτα παιχνίδια ρόλων είναι το 'Μπουντρούμια και Δράκοι' (Dungeons and Dragons), που δημιουργήθηκε από τον Gary Gygax το 1974 (Britannica).
- » Αξίζει να σημειώσουμε δυο υποκατηγορίες των παιχνιδιών ρόλων σε σχέση με τα escape games: παιχνίδια ρόλων ζωντανής δράσης και δείπνα μυστηρίου. Τα **παιχνίδια ρόλων ζωντανής δράσης (live action role playing games, LARPs)**, είναι παιχνίδια που εκτείνονται χρονικά σε διάφορες ημέρες, στα οποία ομάδες ανθρώπων συγκεντρώνονται διαρκώς και υποδύονται έναν φανταστικό χαρακτήρα. Ανάμεσα στα πιο εντυπωσιακά είναι το Conquest (<https://www.live-adventure.de/en/>) και το DrachenFest στη Γερμανία (<https://www.drachenfest-larp.info/>), προσελκύοντας πάνω από 5000 ανθρώπους και τα δυο συνολικά. Ένα **δείπνο μυστηρίου** είναι μια εκδήλωση μικρότερης διάρκειας, που διαρκεί από ένα απόγευμα μέχρι μια ολόκληρη νύχτα, κατά τη διάρκεια του οποίου οι παίκτες πρέπει να ερευνησουν ποιος από αυτούς δολοφόνησε τον χαρακτήρα, με το θάνατο του οποίου αρχίζει το παιχνίδι. Μπορείτε να το παραλληλίσετε με παιχνίδια Cluedo που περιέχουν υπόδυση ρόλων.

Τα escape games συγκεντρώνουν χαρακτηριστικά από άλλα είδη παιχνιδιών, όπως αναφέρει ο Nicholson (2015): τα escape rooms είναι 'ομαδικά παιχνίδια ζωντανής δράσης, όπου οι παίκτες ανακαλύπτουν στοιχεία, λύνουν παζλ και ολοκληρώνουν εργασίες σε ένα δωμάτιο ή περισσότερα με σκοπό να καταφέρουν έναν συγκεκριμένο στόχο (συνήθως να δραπέτεύσουν από το δωμάτιο) μέσα σε περιορισμένο χρόνο'.

Για να μάθετε περισσότερα για την ιστορία των escape games, μπορείτε να ανατρέξετε στον Εκπαιδευτικό Οδηγό του προγράμματος Erasmus+ με τον τίτλο STEAMER (<https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/>).



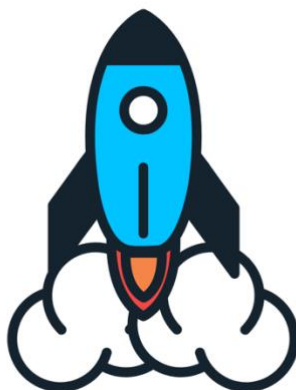
2. Η ανάπτυξη της βιομηχανίας των παιχνιδιών

Λαμβάνοντας υπόψη μας όλα τα είδη παιχνιδιών, παρατηρούμε ότι τα παιχνίδια θεωρούνται ότι αναπτύχθηκαν ως μια βιομηχανία τα τελευταία 50 χρόνια και η ανάπτυξή τους έχει αυξηθεί τα τελευταία λίγα χρόνια. Αρκεί να αναλογιστείτε τα παρακάτω νούμερα και γεγονότα:

- » Το 2018, ο παγκόσμιος τζίρος για βιντεοπαιχνίδια αυξήθηκε κατά 13% σε έναν χρόνο (MBA MCI, 2020).
- » Αναφορικά με τα επιτραπέζια παιχνίδια, η αγορά αναπτύχθηκε κατά 10% το 2019 (Boursorama, 2020). Επιπλέον, η διοργάνωση βραδιών με επιτραπέζια παιχνίδια μεταξύ ενηλίκων γίνεται ολοένα και πιο συνηθισμένη.
- » Το 2020, οι εγκλεισμοί (lockdowns) σε όλο τον κόσμο οδήγησαν σε ρεκόρ πωλήσεων στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, μια που είναι μια μορφή δραστηριότητας στο σπίτι, αλλά επίσης και ένας τρόπος σύνδεσης με άλλους ανθρώπους (BBC, 2020). Διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρθηκαν και online.
- » Διεθνείς επιδείξεις και διαγωνισμοί υπάρχουν για όλα τα είδη παιχνιδιών. Τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν η αύξηση των επαγγελματικών ομίλων ηλεκτρονικών αθλημάτων (esports) σε παγκόσμιο επίπεδο. Στην περίπτωση των escape rooms, ο πρώτος διεθνής διαγωνισμός διοργανώθηκε το 2017 (BGNlab, 2017).

Λαμβάνοντας υπόψη το αυξανόμενο ενδιαφέρον για παιχνίδια και το πώς έχει εξαπλωθεί η χρήση τους, γεγονός ότι τα escape μπορούν να συνδυαστούν

δεν αποτελεί έκπληξη το rooms και η εκπαίδευση επιτυχώς.





3. Από τα ψυχαγωγικά στα εκπαιδευτικά escape rooms

Η δημοτικότητα των escape games για ψυχαγωγικούς σκοπούς βρίσκεται στη βάση του ενδιαφέροντος των εκπαιδευτικών για να τα χρησιμοποιήσουν μέσα στην τάξη. Αποτελεί έκπληξη όταν σκεφτόμαστε ότι τα παιχνίδια μπορούν να κάνουν τη διδασκαλία και τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσες, και ότι οι εκπαιδευτικοί ωθούνται από τις διευθύνσεις και τους μαθητές να επινοήσουν πιο συμμετοχικούς τρόπους για να διερευνήσουν τα θέματα των μαθημάτων και να εκσυγχρονίσουν το ωρολόγιο πρόγραμμα.

Τα εκπαιδευτικά escape rooms δημιουργήθηκαν στις αρχές της δεκαετίας του 2020 από εκπαιδευτικούς ή εταιρίες παιχνιδιών από τις οποίες ζήτησαν εκπαιδευτικοί να δημιουργήσουν επί τούτου escape games για αυτούς. Οι ερευνητές άρχισαν να διερευνούν την εκπαιδευτική χρησιμότητα των escape games αρκετά πρόσφατα: ο πιο γνωστός είναι αναμφίβολα ο Scott Nicholson, καθηγητής σχεδιασμού και ανάπτυξης παιχνιδιών στο Πανεπιστήμιο Wilfrid Laurier στο Οντάριο, ο οποίος άρχισε να ερευνά το θέμα μετά το 2010.

Τι κοινό έχουν τα ψυχαγωγικά και εκπαιδευτικά escape rooms; Το πρώτο κοινό σημείο είναι η μορφή των escape games, σύμφωνα με τους Veldkamp κ.ά (2020):

Όπως τα ψυχαγωγικά ERs, αυτά τα ERs συνδυάζουν πρακτικές και πνευματικές δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρωθούν από μια ομάδα σε περιορισμένο χρόνο. Μέσα στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί προσπαθούν να δημιουργούν αυθεντικά περιβάλλοντα με ουσιαστικές δραστηριότητες και χώρο για αποτυχία. Για την εκπαίδευση, κάθε ένα από τα χαρακτηριστικά των ERs δεν είναι μοναδικό από μόνο του. Ωστόσο, ο συνδυασμός τους είναι μοναδικός και ελκυστικός στους εκπαιδευτικούς.'

Η δεύτερη ομοιότητα ανάμεσα στα είδη των escape games προέρχεται από το γεγονός ότι τα escape games τοποθετούν την επίλυση παζλ και αινιγμάτων μέσα στο πλαίσιο μιας αφήγησης. Ενώ ένα escape game σπάνια θα ζητήσει από τους παίκτες να έχουν προηγούμενες γνώσεις, ακόμα και ένα ψυχαγωγικό ή εμπορικό escape game μπορεί να ζητήσει να μεταφέρουμε τις γνώσεις μας από τον κόσμο σε αυτό. Για παράδειγμα, θα



μπορούσατε να παίξετε σε μια ιστορία που σχετίζεται με μια επιστημονική ανακάλυψη, ένα ιστορικό ορόσημο, ένα κομμάτι τέχνης. Με λίγα λόγια, ενώ όλα τα εκπαιδευτικά escape games έρχονται με μαθησιακούς στόχους και θέματα, κάτι τέτοιο δεν είναι υποχρεωτικό για τα ψυχαγωγικά escape rooms. Ωστόσο, το να βασίζονται οι γρίφοι στην πραγματικότητα τους καθιστά ακόμα πιο πειστικούς και το παιχνίδι ακόμα πιο συναρπαστικό.

4. Πού μπορεί κάποιος να βρει εκπαιδευτικά escape rooms;

Η ερώτηση αυτή είναι δύσκολο να απαντηθεί, αλλά θα προσπαθήσουμε. Όπως πάντα, οι εκπαιδευτικοί μοιράζονται escape games που δημιουργούν σε κοινές πλατφόρμες και δίκτυα, όπως εθνικές πλατφόρμες με εκπαιδευτικούς πόρους ή ομάδες στο Facebook. Απ' όσα γνωρίζουμε, δυο παραδείγματα ξεχωρίζουν από το σύνολο:

- » **Breakout EDU** (<https://www.breakoutedu.com/>): πρόκειται για μια εμπορική πλατφόρμα που δημιουργήθηκε στον Καναδά το 2015, και θεωρείται ως η πρώτη πηγή που ειδικεύεται σε εκπαιδευτικά escape rooms. Επίσης, φιλοξενεί μια κοινότητα 4000 εκπαιδευτικών και δασκάλων σε όλο τον κόσμο.
- » **S'cape** (<https://scape.enepe.fr/>): πρόκειται για μια πλατφόρμα που δημιουργήθηκε το 2017 από το τμήμα ψηφιακής καινοτομίας του Υπουργείου Παιδείας της Γαλλίας, για να παρέχει πόρους ελεύθερης πρόσβασης στους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να δημιουργήσουν τα δικά τους escape games. Λειτουργεί, επίσης, ως αποθετήριο εκπαιδευτικών escape games που δημιουργήθηκαν από εκπαιδευτικούς.

Κατά μια έννοια, η ιστορία των εκπαιδευτικών escape games είναι ακόμα στην αρχή της, επομένως δεν υπάρχει αμφιβολία ότι, καθώς γράφουμε αυτά, άλλοι πολύτιμο πόροι αναδύονται. Αυτό είναι ακόμα πιο αληθινό τώρα που τα σχολεία είτε είναι κλειστά ή συνδυάζουν τη δια ζώσης με την εξ αποστάσεως μάθηση λόγω της πανδημίας COVID-19: τα παιχνίδια μπορούν να κάνουν τη διδασκαλία πιο διασκεδαστική και να παρέχουν έναν τρόπο να συνδέονται οι άνθρωποι ακόμα κι όταν είναι αναγκασμένοι να μείνουν μακριά ο ένας από τον άλλον.



Πλεονεκτήματα των εκπαιδευτικών escape rooms

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η παιχνιδοποίηση ή παιχνιδοκεντρική μάθηση (Game-based learning, GBL) είναι η διαδικασία δημιουργίας μιας εμπειρίας μάθησης χρησιμοποιώντας παιχνίδια με σκοπό οι παίκτες να αναπτύξουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους. Έχει αποδειχτεί ότι είναι εξαιρετικό εργαλείο για αυξημένη συμμετοχή και ενδιαφέρον των μαθητών, και έτσι δημιουργεί καλύτερες ευκαιρίες για μάθηση.

Καθώς τα escape games πρόκειται να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία των γλωσσών στο συγκεκριμένο πρόγραμμα, αυτό το τμήμα του εγχειριδίου θα εστιάσει στα πλεονεκτήματα των escape games σε μια τάξη ξένων γλωσσών.

1. Ενδιαφέρον, συμμετοχή και κίνητρα

Το ενδιαφέρον είναι βασικό χαρακτηριστικό για επιτυχημένες εμπειρίες μάθησης γλωσσών. Τα τελευταία χρόνια, η παιχνιδοκεντρική μάθηση και πιο συγκεκριμένα τα escape games έχουν αποδείξει ότι αυξάνουν το ενδιαφέρον των μαθητών παρέχοντάς τους ένα πλαίσιο με τη μορφή μιας ιστορίας που θα κάνει τους παίκτες να αισθάνονται πως πρέπει να εκπληρώσουν έναν σκοπό σε μια αφήγηση. Φυσικά, τα escape rooms στην πραγματική τους μορφή θα απορροφούν το ενδιαφέρον πολύ περισσότερο από άλλα, όπως αυτά σε εικονική μορφή. Ωστόσο, όλες οι μορφές μπορούν να εξελιχθούν για να προκαλέσουν υψηλά επίπεδα ενδιαφέροντος και συμμετοχής. Μερικά χαρακτηριστικά από ένα ενδιαφέρον εκπαιδευτικό escape game περιλαμβάνουν ξεκάθαρα δομημένη αφήγηση, συγκεκριμένους ρόλους και στόχους για να επιτύχουν οι παίκτες, γρίφους που είναι συνεπείς με το σενάριο και τους ρόλους των παικτών, καθώς και έναν καθορισμένο ρόλο αρχηγού στο παιχνίδι.

Η “συνέπεια” είναι η λέξη-κλειδί στη δημιουργία μιας άκρως ενδιαφέρουσας εμπειρίας, καθώς η έλλειψή της θα οδηγούσε τους παίκτες να αποκοπούν από το παιχνίδι και να επιστήσουν την προσοχή τους στις παιδαγωγικές του πτυχές. Η αφήγηση ιστοριών (storytelling) μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην αύξηση του ενδιαφέροντος, και για αυτόν τον λόγο ο Nicholson (2016) προτείνει στους δημιουργούς να “ρωτούν γιατί” σε όλα τα στάδια τους σχεδιασμού των παιχνιδιών. Θέτοντας έναν σαφή στόχο όλων των



στοιχείων του παιχνιδιού θα δώσει στους παίκτες μια πραγματική αίσθηση ευθύνης και συνοχής στην αφήγηση.

Δημιουργώντας μια ενδιαφέρουσα εμπειρία μάθησης, τα escape games επίσης συμβάλλουν στην αύξηση της συμμετοχής των μαθητών, της εμπλοκής τους και των κινήτρων τους, καθώς αποτελούν κεντρικό παράγοντα στο να προσφέρουν στους μαθητές μια αίσθηση ευθύνης για την εκπλήρωση των στόχων του παιχνιδιού. Φυσικά, υπάρχουν διάφορα επιπλέον κριτήρια για να είναι ένα παιχνίδι ενδιαφέρον, όπως το να παρέχει μια πολυαισθητηριακή προσέγγιση του υλικού, ουσιαστικούς και ενδιαφέροντες γρίφους, να δίνει στους παίκτες την ευθύνη για την εξέλιξη της ιστορίας, να δημιουργεί συνδέσεις ανάμεσα στους γρίφους και να περιέχει τους χαρακτήρες της ιστορίας στους γρίφους.

Η συμμετοχή και η παροχή κινήτρων καλλιεργούνται από αισθήματα ενδιαφέροντος, ευθύνης και συνέπειας. Η ανάπτυξη της αφήγησης μέσα από την επίλυση αλληλοσυνδεόμενων γρίφων θα καλλιεργήσει μια αυξανόμενη περιέργεια και ενδιαφέρον στους μαθητές που θα οδηγήσει στην εμπλοκή τους στις προτεινόμενες δραστηριότητες, την εκπλήρωση των στόχων του παιχνιδιού και τελικά την επίτευξη των μαθησιακών στόχων.

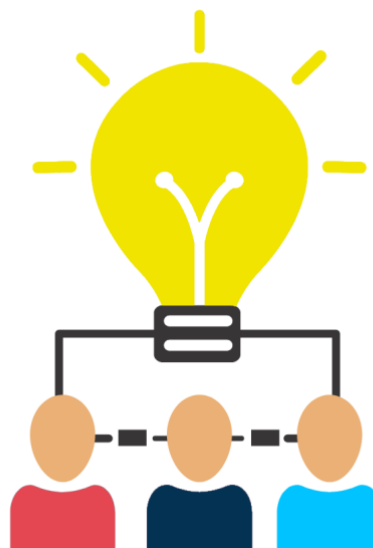




2. Η καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων

Οι κοινωνικές δεξιότητες (soft skills) είναι επιπρόσθετες σε αυτές που περιλαμβάνονται στο αναλυτικό πρόγραμμα των μαθημάτων. Δεν προσδιορίζονται πάντα στο σχέδιο μαθήματος αλλά παραμένουν σημαντικές για την προετοιμασία των μαθητών για την ενηλικίωσή τους και την επαγγελματική τους ζωή. Με τα escape games ο εκπαιδευτικός όχι μόνο μπορεί να συμπεριλάβει το περιεχόμενό τους, αλλά και να εξασφαλίσει την ανάπτυξη συγκεκριμένων μη τεχνικών δεξιοτήτων, όπως είναι:

- » **η διαχείριση του χρόνου:** δίνοντας στους μαθητές διάφορους γρίφους για να επιλύσουν σε περιορισμένο χρόνο, οι μαθητές νιώθουν την πίεση του χρόνου και οργανώνουν τις εργασίες τους με βάση το συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο.
- » **επικοινωνία και συνεργασία:** όλοι οι μαθητές σε μια ομάδα δεν εργάζονται στην ίδια δραστηριότητα ταυτόχρονα, και συνεπώς θα χρειαστεί να συνεργαστούν και να οργανώσουν από κοινού τις εργασίες τους χρησιμοποιώντας αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- » **κριτική σκέψη:** οι μαθητές θα αναπτύξουν την αναλυτική και κριτική τους σκέψη εξάγοντας τις σχετικές πληροφορίες από τα βοηθητικά στοιχεία για να επιλύσουν τους γρίφους.
- » **επίλυση προβλημάτων:** οι μαθητές θα χρειαστεί να προσεγγίσουν προκλήσεις και γρίφους με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο για να επιτύχουν τους στόχους τους έγκαιρα
- » **δημιουργικότητα και προσαρμοστικότητα:** με την εισαγωγή τους σε μια αφήγηση και έχοντας να παίξουν έναν συγκεκριμένο ρόλο στο νέο πλαίσιο, και αναζητώντας τον δρόμο τους σε αυτό οι μαθητές θα χρειαστεί να προσαρμοστούν και να επινοήσουν δημιουργικές λύσεις στα προβλήματα που θα συναντήσουν.





Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι μαθητές θα μάθουν να αναθέτουν τη σωστή δραστηριότητα στο κατάλληλο μέλος της ομάδας, γεγονός που θα τους επιτρέψει να δείξουν την ικανότητά τους. Η παράμετρος συνεργασίας και ο τελικός απολογισμός του παιχνιδιού μπορούν επίσης να συμβάλλουν στην αλληλοδιδασκτική μάθηση (peer learning) και να φέρουν τους μαθητές σε ένα ισορροπημένο επίπεδο γνώσεων και δεξιοτήτων στη σχολική τάξη.

3. Καινοτομία και πλεονεκτήματα για τους εκπαιδευτικούς

Τα εκπαιδευτικά escape rooms είναι ωφέλιμα για τους μαθητές και μπορούν να φέρουν διάφορα πλεονεκτήματα στους εκπαιδευτικούς. Ένα πρώτο θα ήταν φυσικά η καινοτόμα προσέγγιση των παιχνιδιών αυτών, που μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να ξεφύγουν από τη ρουτίνα και να βρουν περισσότερη ευχαρίστηση στην προετοιμασία των μαθημάτων τους.

Οι δυνατότητες σε σχέση με τους παιδαγωγικούς στόχους είναι ατελείωτες και μπορούν να προσαρμοστούν από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, γεγονός που επιτρέπει μεγάλο ποσοστό ευελιξίας. Η μορφή τους επίσης είναι πλεονεκτική και οι επιλογές περιλαμβάνουν εικονικά παιχνίδια, κάρτες, βιβλία, εκτυπώσιμο υλικό, ή πιο περίπλοκα φυσικά escape rooms. Κάποια χαρακτηριστικά αυτών των μορφών μπορούν να συνδυαστούν και μάλιστα όλα τα παραπάνω είναι εφικτά με ιδιαίτερα χαμηλό κόστος.

Περιλαμβάνοντας στοιχεία του μαθήματός σας σε ένα escape room, θα είστε σε θέση να παρέχετε στους μαθητές τέτοιες εμπειρίες που θα τους βοηθήσετε να μάθουν και να μετατρέψουν άμεσα τη θεωρία σε πράξη μέσα σε ένα παιγνιώδες πλαίσιο, επιτρέποντας έτσι καλύτερη ενσωμάτωση του διδακτικού περιεχομένου. Τα escape games προσαρμόζονται εύκολα ανάλογα με τη λειτουργία που θέλετε να τους δώσετε, είτε αποφασίσετε να τα χρησιμοποιήσετε για επανάληψη είτε για τη διδασκαλία νέου υλικού.



Κεφάλαιο 2

Η διδασκαλία της Αγγλικής γλώσσας μέσω των escape rooms

Γλωσσικές δεξιότητες: κατανόηση/παραγωγή γραπτού λόγου

1. Εισαγωγή

Η κατανόηση και η παραγωγή γραπτού λόγου αποτελούν δυο από τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες. Η κατανόηση του γραπτού λόγου είναι μια διαδραστική διαδικασία και μια πολύπλοκη δραστηριότητα που εμπειρεύει όχι μόνο αντίληψη αλλά και σκέψη.

‘Η κατανόηση του γραπτού λόγου είναι βασικής σημασίας για την ανάπτυξη της ικανότητας στη δεύτερη ξένη γλώσσα. Η κατανόηση του γραπτού λόγου παρέχει ευρύ φάσμα εισόδου γλωσσικών στοιχείων (language input) μη διαθέσιμο στους μαθητές με άλλους τρόπους. (Horwitz, 2008)

Η παραγωγή γραπτού λόγου περιλαμβάνει τις γνώσεις και ικανότητες που σχετίζονται με την έκφραση των ιδεών σε γραπτό λόγο. ‘Ανάμεσα στις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες, η παραγωγή γραπτού λόγου θεωρείται η πιο περίπλοκη δεξιότητα για να κατακτήσουν οι μαθητές της αγγλικής γλώσσας, εξαιτίας της πολυπλοκότητας στις γραμματικές δομές, το λεξιλόγιο, την ορθογραφία και την προφορά’ (Rao, 2019).





2. Τα escape rooms και ο ρόλος της κατανόησης και παραγωγής του γραπτού λόγου ως απαραίτητες γλωσσικές δεξιότητες στην τάξη

Στα escape rooms (ERs) οι μαθητές προσελκύνονται από την ιδέα ότι θα παίξουν και θα υποκινηθούν από την περιέργειά τους για να μάθουν ή να κερδίσουν το παιχνίδι, και φυσικά με το να είναι απορροφημένοι σε δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού λόγου μπορούν να βελτιώσουν τις αντίστοιχες δεξιότητές τους. Μέσω των escape rooms οι μαθητές εξασκούνται στο λεξιλόγιο, στη χρήση νέων λέξεων στον προφορικό και γραπτό λόγο. Αυτό δεν είναι μόνο μια ευχάριστη εμπειρία για τους μαθητές, αλλά και πολύ χρήσιμη για τη μελλοντική εφαρμογή της ξένης γλώσσας.

Στις μέρες μας, αυτά τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται ως μέσο εξάσκησης της απόκτησης δεξιοτήτων. Το παρόν κεφάλαιο εστιάζει στις δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής γραπτού λόγου και στον τρόπο με τον οποίο τα escape rooms μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξή τους. Τα escape rooms είναι σχετικά σύγχρονα φαινόμενα στον εκπαιδευτικό χώρο. Η χρήση των escape rooms και η παιχνιδοποίηση γενικά στις τάξεις διδασκαλίας ξένων γλωσσών έχει ένα εξαιρετικά μεγάλο δυναμικό. Ευτυχώς, υπάρχουν ολοένα και περισσότεροι εκπαιδευτικοί που είναι πρόθυμοι να εφαρμόσουν την παιχνιδοποίηση στην τάξη τους, με σκοπό να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των μαθητών τους με ευχάριστα μαθήματα και να τους ανταμείψουν με βελτιωμένες γνώσεις και γλωσσικές δεξιότητες. Τα escape rooms αποτελούν μέσο για τη χρησιμοποίηση μεθόδων παιχνιδοποίησης σε ένα μη παιχνιδοκεντρικό περιβάλλον, όπως είναι η τάξη, με σκοπό να παρακινήσει τη συμμετοχή των μαθητών. Τα escape games είναι ιδανικά για την τάξη, καθώς μπορούν να τις μεταμορφώσουν σε ένα 'δωμάτιο' χωρίς να χρησιμοποιηθούν απαραίτητα πολλά τεχνολογικά εργαλεία, απλά αξιοποιώντας το περιβάλλον της τάξης. "Η παιχνιδοκεντρική γλωσσική διδασκαλία (Game-Based Language Learning, GBLL) μπορεί να βελτιώσει τις επικοινωνιακές δεξιότητες και τη συμμετοχή των μαθητών" (York & William, 2018). Παίζοντας αυτά τα παιχνίδια οι μαθητές είναι σε θέση να επεξεργαστούν τις κοινωνικές δεξιότητές τους, την επικοινωνία και τη συνεργασία, χρησιμοποιώντας τις προαναφερόμενες γλωσσικές δεξιότητες (York & William, 2018). Επίσης, αντί οι μαθητές να παίξουν ένα escape game, είναι πιο ενδιαφέρον να χωριστούν σε ομάδες, με την πρώτη ομάδα να συγγράφει το σενάριο και



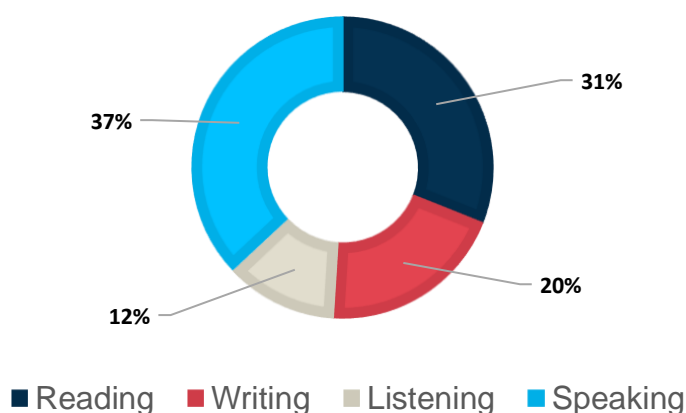
να δημιουργεί το παιχνίδι και την άλλη ομάδα να γράφει τους κανόνες, βελτιώνοντας έτσι περαιτέρω τις δεξιότητές τους στην παραγωγή και κατανόηση του γραπτού λόγου.

Σύμφωνα με τον Rodriguez (2014), η παιχνιδοποίηση στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας ως δεύτερη γλώσσα (ESL - English as a Second Language) καλλιεργεί τις θετικές στάσεις των μαθητών στο χώρο της συνεργασίας, εμπειρικής μάθησης, αυτοεκτίμησης και ενδιαφέροντος, ανταγωνιστικότητας ως κίνητρο συμμετοχής, αυτονομίας και ανοχής σφάλματος.

Τα εκπαιδευτικά συστήματα αντιμετωπίζουν νέες προκλήσεις και απαιτήσεις και οι εκπαιδευτικοί υπερασπίζονται την παιχνιδοκεντρική διδασκαλία των ξένων γλωσσών μέσα από τα σενάρια των escape rooms, καταγισμού ιδεών, συγγραφής σεναρίων, δραστηριοτήτων γραφής και ανάγνωσης, αλλά και μέσα από την ενσωμάτωση δραστηριοτήτων παραγωγής προφορικού λόγου.

Σύμφωνα με ένα πρόσφατο ερωτηματολόγιο και μια μελέτη της εφαρμογής των escape rooms σε συγκεκριμένη τάξη, διαφάνηκε ότι οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες γλωσσικές δεξιότητες είναι η κατανόηση και η παραγωγή του γραπτού λόγου.

ΠΙΟ ΣΥΧΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΜΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Εικόνα 1. Πιο συχνά χρησιμοποιούμενες γλωσσικές δεξιότητες στο παιχνίδι (Santamaria, 2019)



Όπως φαίνεται στην εικόνα 1 (Santamaria, 2019), η γλωσσική δεξιότητα που χρησιμοποιείται περισσότερο στα escape rooms είναι η παραγωγή προφορικού λόγου, πιθανότατα εξαιτίας της ανάγκης για επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Η κατανόηση του γραπτού λόγου έπεται, καθώς οι μαθητές πρέπει να διαβάσουν όλες τις δραστηριότητες για να τις κατανοήσουν. Η παραγωγή γραπτού λόγου, από την άλλη μεριά, δεν είναι η πιο συνηθισμένη γλωσσική δεξιότητα που εξασκείται στα escape games.

3. Μέθοδοι για να εμπλέξουμε τους μαθητές στα εκπαιδευτικά escape rooms

Αν επιθυμείτε να βοηθήσετε τους μαθητές σας να μάθουν, να κάνουν επανάληψη και να εξασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή του γραπτού λόγου σε ένα εκπαιδευτικό escape room, ο καλύτερος τρόπος για να γίνει αυτό είναι να επωφεληθείτε τα βοηθητικά στοιχεία (clues). Η λύση για κάθε στοιχείο πρέπει να είναι μια σύντομη λέξη (ή μια σειρά από τυχαίες λέξεις) ή μια ακολουθία αριθμών.

Αυτές οι λέξεις ή οι αριθμοί θα ξεκλειδώσουν τις κλειδαριές και θα λύσουν τους γρίφους που έχετε ετοιμάσει, κάτι που θα οδηγεί τους μαθητές κάθε φορά στο επόμενο παζλ. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό μέσα από διάφορες δραστηριότητες:

- » Μοιράστε στους μαθητές μια φωτοτυπία με μια παλάμη με κενά για να ονοματίσουν το κάθε δάχτυλο. Ο κωδικός μπορεί να προκύψει από το πρώτο γράμμα του κάθε δαχτύλου, ακολουθώντας τη σειρά που εμφανίζονται τα δάχτυλα.

Παράδειγμα





- » Η συμπλήρωση κενών είναι μια ακόμη απλή δραστηριότητα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στα εκπαιδευτικά ERs. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέσει ερωτήσεις και να ζητήσει από τους μαθητές να απαντήσουν στις ερωτήσεις, κάθε γράμμα σε διαφορετικό κενό.

Παράδειγμα

Ποιος ποταμός διαρρέει τέσσερις πρωτεύουσες της Ευρώπης;

Δ Ο Υ Ν Α Β Η Σ

Δίπλα σε ποιον ωκεανό βρίσκεται η Καραϊβική Θάλασσα;

Τ Ο Ν Α Ι Λ Α Ν Τ Ι Κ Ο Ω Κ Ε Α Ν Ο

Κωδικός: **YHTK**

- » Επίσης, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής μπορούν να γίνουν κωδικοί. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν για επανάληψη της γραμματικής και του λεξιλογίου.

Παράδειγμα

Αν ετοιμάσετε μια σειρά πολλαπλών ερωτήσεων και οι σωστές απαντήσεις είναι Α, C, D, Α και Β, έχετε δημιουργήσει αμέσως τον κωδικό που ξεκλειδώνει μια κλειδαριά – ACDAB!

- » Μπορείτε να βοηθήσετε τους μαθητές σας να εξασκηθούν στην παραγωγή του γραπτού λόγου στα εκπαιδευτικά ER δίνοντάς τους φυλλάδια να τοποθετήσουν τις προτάσεις στη σωστή σειρά.
Μπορείτε ακόμη να ενσωματώσετε κάποιον κωδικό στην πρόταση ή να προχωρήσετε ακόμα περισσότερο και να ζητήσετε από τους μαθητές να δημιουργήσουν οι ίδιοι έναν κωδικό δίνοντας τη σωστή απάντηση.



Το παράδειγμα που ακολουθεί δεν χρησιμοποιείται σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες

Παράδειγμα

Β' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΟΛΕΜΟ ΜΕΤΑΞΥ ΧΩΡΕΣ ΣΤΟΝ ΑΠΟ ΟΛΟ ΠΟΛΕΜΗΣΑΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΠΟΛΛΕΣ ΤΟΥΣ ΚΑΤΕΛΗΞΕ ΠΟΛΩΝΙΑ ΔΙΑΜΑΧΗ ΠΟΛΕΜΟΣ ΣΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΤΗΣ ΓΕΡΜΑΝΙΑΣ Ο ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΒΟΛΗ ΕΓΙΝΕ ΑΥΤΟ ΠΟΤΕ

Στην αρχή οι μαθητές σας μπορεί να αισθάνονται μπερδεμένοι, αλλά σύντομα θα αντιληφθούν ότι αν βάλουν τις λέξεις στη σωστή σειρά και απαντήσουν την ερώτηση, θα μπορέσουν να ξεκλειδώσουν την κλειδαριά με τον τετραψήφιο κωδικό.

Λύση του παραδείγματος

Στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο πολλές χώρες από όλο τον κόσμο πολέμησαν μεταξύ τους. Ο Πόλεμος κατέληξε παγκόσμια διαμάχη μετά την εισβολή της Γερμανίας στην Πολωνία. Πότε έγινε αυτό; Φυσικά, το 1939 θα ξεκλειδώσει 'το λουκέτο'.

Για να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες οι μαθητές σας σε ένα εκπαιδευτικό ER, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορες στρατηγικές και τεχνικές για την κατανόηση και την παραγωγή γραπτού λόγου. Θα αναφέρουμε μερικές από αυτές.

1. **Εστιασμένη ανάγνωση (scanning)** είναι η γρήγορη ανάγνωση ενός κειμένου για την εύρεση συγκεκριμένων πληροφοριών.

Μπορείτε να δώσετε στους μαθητές σας ένα μικρό κείμενο και ο κωδικός μπορεί να είναι για παράδειγμα ένας αριθμός που να περιέχεται στο κείμενο. Φυσικά, οι μαθητές σας θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να φτάσουν στο συμπέρασμα αυτό.

2. **Σφαιρική ανάγνωση (skimming)** είναι η γρήγορη ανάγνωση ενός κειμένου για να καταλάβουμε την κεντρική ιδέα.



Το να έχουμε ως βάση του ER μια ιστορία κάνει τα πράγματα πιο ενδιαφέροντα για τους μαθητές και θέτει τον σκοπό των εκπαιδευτικών escape rooms. Οποιοδήποτε ER μπορεί να περιέχει μια ιστορία στο φόντο ή ένα σενάριο: οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δώσουν την ιστορία ως κείμενο που οι μαθητές θα διαβάσουν στο σπίτι για να τους εισάγουν στο υπέροχο αυτό ταξίδι πολύ πριν αρχίσουν να παίζουν. Μπορεί να τους ζητηθεί να ψάξουν έναν χαμένο θησαυρό, να σώσουν κάποιο είδος υπό εξαφάνιση, ή ακόμα και να βρουν έναν καινούριο πλανήτη. Όποια κι αν είναι η περίπτωση, η ιστορία αυτή θα αποτελέσει σίγουρα τέλεια ευκαιρία για εξάσκηση της δεξιότητας κατανόησης γραπτού λόγου.

Εκτός από τις δυο αυτές γλωσσικές δεξιότητες, στην επόμενη ενότητα θα υπάρξουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πώς μπορούμε να βελτιώσουμε τις δεξιότητες κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου στα escape rooms.



Γλωσσικές δεξιότητες: κατανόηση/παραγωγή προφορικού λόγου

1. Κατανόηση προφορικού λόγου: ορισμός

Ερευνητές όπως οι Thomlison (1984) και Hamouda (2013) όρισαν την κατανόηση του προφορικού λόγου ως 'την ικανότητα αναγνώρισης και κατανόησης όσων λένε οι άλλοι' (στο Gilakjani, A.P. και Sabouri, N.B., 2016), συμπεριλαμβανομένης της ικανότητας προφοράς, γραμματικής, λεξιλογίου, υποκείμενης σημασίας, καθώς και της ικανότητας συλλογής πληροφοριών και απομνημόνευσής τους.

Η Lundsteen (1979) ανέφερε ότι τα παιδιά αναπτύσσουν την κατανόηση του προφορικού λόγου πριν την παραγωγή του προφορικού, γεγονός που φανερώνει ότι η κατανόηση του προφορικού λόγου εμφανίζεται πρώτη στη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών. Επιπλέον, σύμφωνα με τους Doff (1995) και Ziane (2011), 'δεν μπορούμε να αναπτύξουμε την ικανότητα παραγωγής προφορικού λόγου αν δεν αναπτύξουμε πρώτα την ικανότητα κατανόησης προφορικού λόγου'. Επομένως, δραστηριότητες όπως το να ακούμε ραδιόφωνο, το να παρακολουθούμε ταινίες ή να συνομιλούμε με κάποιον στη μητρική του γλώσσα (σε γραπτή ή προφορική μορφή) γίνονται ευκολότερες για μαθητές που έχουν καλή ικανότητα στην κατανόηση του προφορικού λόγου στην αγγλική γλώσσα.





Ο Hedge (2000) πρότεινε ότι όταν οι άνθρωποι επικοινωνούν μεταξύ τους, 'το 9 τοις εκατό αντιστοιχεί στην παραγωγή γραπτού λόγου, το 16 τοις εκατό στην κατανόηση γραπτού λόγου, το 30 τοις εκατό στην παραγωγή προφορικού λόγου και το 45% στην κατανόηση προφορικού λόγου, γεγονός που φανερώνει τη σημασία της κατανόησης του προφορικού λόγου στην επικοινωνιακή διαδικασία'. Καθώς εξελίσσεται η κοινωνία, καθίσταται σαφής η μετάβαση από τα έντυπα μέσα προς τον ήχο, πράγμα που δείχνει ότι η κατανόηση του προφορικού λόγου έχει πολύ σημαντική θέση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών και, φυσικά, τα μαθήματα πρέπει να προσαρμόζονται ώστε να συμβάλουν στην καλλιέργεια αυτής της δεξιότητας (Hedge, 2000).

2. Παραγωγή προφορικού λόγου: ορισμός

Η παραγωγή προφορικού λόγου είναι η δεξιότητα πάνω στην οποία οι μαθητές θα κριθούν σε καταστάσεις πραγματικής ζωής' (Brown and Yule 1983).

Επομένως, ο εκπαιδευτικός οφείλουν να φέρουν τους μαθητές όσο πιο κοντά γίνεται σε αληθινά περιβάλλοντα επικοινωνίας και να τους βοηθήσουν όχι μόνο να καλλιεργήσουν την ικανότητά τους να μιλούν με ευχέρεια χρησιμοποιώντας σωστά τόσο τη γραμματική όσο και κατάλληλο λεξιλόγιο, αλλά και να αυξήσουν τις γνώσεις τους πάνω στον πολιτισμό της γλώσσας που μαθαίνουν. Αυτό μπορούν να το καταφέρουν μέσα από τη χρήση δημιουργικού υλικού, όπως είναι οι δραστηριότητες ER, τα παιχνίδια ρόλων και τα σενάρια που βελτιώνουν την ικανότητα των μαθητών να επικοινωνήσουν στα αγγλικά, κατανοώντας τον λόγο και παράγοντας σωστά μηνύματα.

Η Dewi Sri Kuning (2020) αναφέρεται στη σημασία της διδασκαλίας της παραγωγής προφορικού λόγου μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας και επισημαίνει ότι οι μαθητές συχνά αξιολογούν την πρόοδο τους στην εκμάθηση ξένων γλωσσών καθώς και στην αποτελεσματικότητα των μαθημάτων τους με βάση το πόσο αισθάνονται ότι έχουν βελτιωθεί στην ικανότητα παραγωγής προφορικού λόγου. Αν και οι εκπαιδευτικοί αναγνωρίζουν τη σημασία και τη συνάφεια αυτή, η διδασκαλία της παραγωγής προφορικού λόγου μέσα στην τάξη έχει υποτιμηθεί και οι καθηγητές αγγλικών χρησιμοποιούν συνήθως επαναλήψεις ασκήσεων ή απομνημόνευση διαλόγων ως



μεθόδους για να βελτιώσουν τη συγκεκριμένη δεξιότητα των μαθητών. Όπως αναφέρει η Dewi Sri Kuning (2020), 'στόχος της διδασκαλίας της δεξιότητας παραγωγής λόγου' πρέπει να είναι η βελτίωση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών και το να μάθουν να 'εκφράζονται και να μαθαίνουν πώς να ακολουθούν τους κοινωνικούς και πολιτισμικούς κανόνες ανάλογα με την κάθε επικοινωνιακή περίπτωση.

3. Escape rooms και γλωσσικές δεξιότητες

Από τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι η διδασκαλία και μάθηση της κατανόησης του προφορικού λόγου είναι πιθανότατα μια από τις πιο απαιτητικές διαδικασίες, και αποτελεί ένα από τα πιο ουσιώδη πεδία που πρέπει να κατακτήσουν οι μαθητές για να βελτιωθούν στην ξένη γλώσσα.

Αυτή η πολυπλοκότητα της συγκεκριμένης δεξιότητας δεν υπονομεύει το γεγονός ότι, όπως αναφέρει ο Rost (2001), δεν υπάρχει παραγωγή προφορικού λόγου χωρίς κατανόηση του. Οι μαθητές, όταν έρχονται αντιμέτωποι με οποιαδήποτε δραστηριότητα κατανόησης προφορικού λόγου, κατά κάποιον τρόπο χάνονται, καθώς αισθάνονται ότι δεν καταλαβαίνουν τη συνομιλία. Αυτό μειώνει την αυτοπεποίθηση του μαθητή, και υπάρχει η διαρκής έκκληση για συχνές επαναλήψεις του προφορικού κειμένου, καθιστώντας την κατανόηση της ξένης γλώσσας απαιτητική και, σε ορισμένες περιπτώσεις, ιδιαίτερα αγχωτική διαδικασία.

Τα escape rooms πηγάζουν από την ιδέα ότι υπάρχει ανάγκη για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να επινοήσουν δραστηριότητες που δημιουργούν κίνητρα συμμετοχής και για τα δυο αυτά μέρη που μοιράζονται τη μαθησιακή διαδικασία. Οι εκπαιδευτικοί βρίσκονται αντιμέτωποι με καταστάσεις όπου οι μαθητές κατακλύζονται από εξωτερικά στοιχεία που τους αποσπούν την προσοχή από τη μάθηση, και η χρήση παραδοσιακών μεθοδολογιών εκμάθησης γλωσσών τους κάνει να αισθάνονται ακόμα πιο μακριά από τη διάθεσή τους για μάθηση. Επομένως, τα ERs μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα εργαλείο για να ανακτήσουμε την προσοχή των μαθητών δίνοντάς τους τη δυνατότητα να μάθουν χρησιμοποιώντας σύγχρονα εργαλεία διδασκαλίας.



Σύμφωνα με τις απόψεις του Slobin (1985) οι καθηγητές ξένων γλωσσών χρειάζεται να γνωρίζουν γλωσσικό υλικό που θα προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών ως ένα μέσο να κινητοποιήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν να μάθουν τη γλώσσα με ενδιαφέρον. Στα ERs, η χρήση αυθεντικού υλικού για την κατανόηση του προφορικού λόγου βοηθάει στην αύξηση της προσοχής των μαθητών και γίνεται ένας αποτελεσματικός τρόπος που βοηθάει στη διδασκαλία της δεξιότητας της παραγωγής προφορικού λόγου. Αυτό με τη σειρά του βοηθάει τον μαθητή να καλλιεργήσει την ικανότητά του να ακούει και να καταλαβαίνει το νόημα προφορικών κειμένων (Field, 2002).

Ακολουθεί ένα παράδειγμα δραστηριότητας κατανόησης προφορικού λόγου σε ένα ER με αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού την απενεργοποίηση ενός εκρηκτικού μηχανισμού:

Η δραστηριότητα άρχισε παρουσιάζοντας στους μαθητές ένα εισαγωγικό βίντεο στο εργαστήριο πληροφορικής, στο οποίο κάποιο άτομο εμφανίζεται μέσα σε ένα μπουντρούμι, σε μια άβολη καρέκλα, με δεμένα χέρια και πόδια. Στο βίντεο αυτό το άτομο αντιπροσωπεύει “τον καθηγητή”, ο οποίος εξηγεί ότι ανακάλυψε πως μερικοί καθηγητές από το τμήμα ηλεκτρονικών επιστημών σχεδίαζαν μία βόμβα προκειμένου να ανατινάξουν όλη τη σχολή, αλλά διαπίστωσαν ότι “ο καθηγητής” έχει αναπτύξει ένα λογισμικό για να την απενεργοποιήσει.

Lopez-Pernas et all (2019, pp.31727)

Η ιδέα της Jones (1996, p.12) ότι στην παραγωγή και κατανόηση προφορικού λόγου ‘έχουμε την τάση να ολοκληρώνουμε κάτι, να εξερευνούμε ιδέες, να επεξεργαζόμαστε λέξεις ή απλά να είμαστε μαζί’ ισχύει απόλυτα στα ERs. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εξασκήσουν όσα έμαθαν στην τάξη με το σκοπό να ολοκληρώσουν δραστηριότητες, να εξερευνήσουν το δωμάτιο, να βρουν βοηθητικά στοιχεία, να λύσουν γρίφους κ.ά., και όλα αυτά γίνονται συλλογικά από ομάδες. Η εκμάθηση της ξένης γλώσσας μετατρέπεται από ατομική υπόθεση στην τάξη σε αλληλοδιδασκτική διδασκαλία στα ERs.



Το σκηνικό των ER παρέχει στον μαθητή ξένων γλωσσών την αίσθηση του 'λόγου ως διάδραση', όπου οι μαθητές μιλούν με τους συνομήλικούς τους στην ξένη γλώσσα. Στην τάξη μπορεί να αισθάνονται χαμένοι από λόγια όταν έχουν να αντιμετωπίσουν πραγματικές καταστάσεις, αλλά το περιβάλλον των ERs δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να αντιμετωπίζουν τη γλώσσα με πιο ευχάριστο και φυσικό τρόπο, καθώς θα πρέπει να παράγουν σύντομες στιχομυθίες, να πάρουν το λόγο ο καθένας με τη σειρά του, ακόμα και να αστειευτούν. Με τον τρόπο αυτόν, όχι μόνο αναπτύσσεται λόγος διαδραστικός κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, αλλά και 'λόγος ως συναλλαγή', όπου η έμφαση δίνεται στο τι λέγεται και γίνεται. Κεντρικό ζήτημα είναι οι μαθητές να γίνονται κατανοητοί καθαρά και με ακρίβεια, καθώς αυτό χρειάζεται για να εκτελέσουν τις δραστηριότητες και τελικά να δραπτετεύσουν από το δωμάτιο. Οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν τις δεξιότητες παραγωγής προφορικού λόγου όπως να περιγράψουν ένα αντικείμενο ή μια κατάσταση, να αιτιολογούν την άποψή τους, να συμφωνούν και να διαφωνούν.

Ένα παράδειγμα της χρήσης προφορικής συνομιλίας με αυτούς τους δυο τρόπους είναι η χρήση γρίφων, ως ένα βήμα για την απόκτηση του κωδικού της κλειδαριάς ή ως ένα βήμα να προχωρήσουν οι μαθητές στην επόμενη δραστηριότητα. Σε αυτή την περίπτωση, τα μέλη της ομάδας, σκέφτονται τη λύση ενός γρίφου, όπως παρακάτω: "Τι γίνεται υγρό ενώ στεγνώνει;" (απάντηση: η πετσέτα). Διαφορετικά στοιχεία του προφορικού λόγου αποτελούν ενεργητικό μέρος του παιχνιδιού. Οι μαθητές αναλαμβάνουν την πρόκληση να βρουν τη σωστή απάντηση, έτσι το να μιλούν με σειρά, να συμφωνούν, να διαφωνούν και να αρθρώνουν μικρές προτάσεις υπάρχουν σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όταν βρουν τη σωστή απάντηση, πρέπει να επικοινωνήσουν με τον αρχηγό του παιχνιδιού (game master). Σε περίπτωση που η απάντηση είναι λάθος, ο αρχηγός μπορεί να τους δώσει κάποιο βοηθητικό στοιχείο και έτσι η προφορική δραστηριότητα αρχίζει και πάλι.

Με αυτά τα είδη δραστηριοτήτων, προάγουμε τη χρήση της παραγωγής και κατανόησης προφορικού λόγου εκτός τάξης και επεκτείνουμε τη χρήση της παιχνιδοποίησης έξω



από τα συνηθισμένα παιχνίδια και εφαρμογές που έχουν συνηθίσει οι μαθητές. Σε αυτό το κεφάλαιο, υποστηρίζουμε την ιδέα ότι τα escape rooms είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για να υιοθετήσουμε δραστηριότητες κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου σε μια πιο σύγχρονη προσέγγιση στη διδασκαλία. Οι μαθητές αρχίζουν να εκτιμούν την πρόδο τους στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας με βάση τις προφορικές τους επιδόσεις. Η διδασκαλία της παραγωγής και κατανόησης προφορικού λόγου αποτελεί ακόμα αντικείμενο μεθοδολογικής διαμάχης, στην οποία τα εκπαιδευτικά escape rooms μπορούν να εφαρμοστούν ως μια αποτελεσματική και υποσχόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα.

Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα βασισμένο στα θετικά αποτελέσματα που έχουν τα ERs στη μαθησιακή εμπειρία μαθητών ξένων γλωσσών και την αίσθηση της βελτίωσης στην παραγωγή και κατανόηση προφορικού λόγου είναι η μελέτη που εκπόνησε η López (2019) πάνω στη χρήση των escape rooms και την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Τα αποτελέσματά της αποδεικνύουν ότι τα ERs είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας (31%), εξαιτίας της χρήσης της γλώσσας-στόχου με σκοπό την επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και τη χρησιμοποίηση των βοηθητικών στοιχείων στις δραστηριότητες. Όπως ήδη αναφέρθηκε στο κεφάλαιο, στους μαθητές δόθηκαν 'πραγματικές' δραστηριότητες και έτσι είχαν την πεποίθηση ότι η γλώσσα ήταν πιο αληθινή και πλαισιοστραφής, γεγονός που υποκίνησε τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες (15%) και επομένως αύξησε και το επίπεδο ενδιαφέροντός τους (29%).

Το συγκεκριμένο ER και τα αποτελέσματά του επίσης ανέδειξαν ότι οι μαθητές αισθάνονταν πιο άνετα να χρησιμοποιήσουν την αγγλική γλώσσα στο escape room παρά μέσα στην τάξη. Επίσης, από την εξάσκηση των μαθητών στο escape room προέκυψε ότι κυρίως ασχολήθηκαν με τις προφορικές δεξιότητες, δηλαδή την παραγωγή και κατανόηση προφορικού λόγου (67%) σε σχέση με τις άλλες (33%).



Κεφάλαιο 3

Τα escape rooms στην Ε.Ε.

Από το 2007 που δημιουργήθηκαν για πρώτη φορά ψυχαγωγικά escape rooms στην Ιαπωνία, δημιουργήθηκαν περίπου 5000 escape rooms σε περίπου 75 χώρες σε όλο τον κόσμο. Τα τελευταία χρόνια οι εκπαιδευτικοί έδειξαν ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον να προσαρμόσουν την ιδέα των escape rooms για να ικανοποιήσουν τις ανάγκες των μαθητών τους σε διάφορες μαθησιακές περιπτώσεις σε φυσικά και ψηφιακά περιβάλλοντα.

Η σχετική βιβλιογραφία προτείνει ότι τα escape rooms έχουν χρησιμοποιηθεί εκτενώς ως εργαλείο για διάφορους παιδαγωγικούς σκοπούς, για να βελτιώσουν το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών σε σχέση με συγκεκριμένα μαθήματα, να αναπτύξουν τις κοινωνικές δεξιότητές τους, όπως την ομαδικότητα, τη συνεργασία και την κριτική σκέψη, ή ακόμα και να καλλιεργήσουν την επαγγελματική ικανότητα των συμμετεχόντων. Στο πρώτο μέρος του κεφαλαίου θα ενημερωθούμε για συγκεκριμένα σενάρια των escape rooms και το πλαίσιο εφαρμογής τους για να δείξουμε τον τρόπο με τον οποίο escape rooms χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς λόγους σε διάφορες ευρωπαϊκές χώρες. Στο δεύτερο μέρος του κεφαλαίου, συγκεκριμένες πρακτικές των escape rooms θα παρουσιαστούν ως καλές πρακτικές σε σχέση με ορισμένα κριτήρια. Ελπίζουμε ότι αυτά τα escape games θα αποτελέσουν έμπνευση για να εφαρμόσετε κι εσείς τα escape rooms στη δική σας τάξη!

Ας ξεκινήσουμε τη διαδρομή μας και ας μάθουμε για πρακτικές των escape rooms σε όλη την Ευρώπη!



Τα escape rooms στο ευρωπαϊκό συγκείμενο

Όπως αναφέρθηκε στο πρώτο κεφάλαιο, η χρήση των escape rooms για εκπαιδευτικούς σκοπούς γίνεται όλο και πιο δημοφιλής σε παγκόσμιο επίπεδο εξαιτίας των θετικών αποτελεσμάτων που φέρνει στα περιβάλλοντα διδασκαλίας και μάθησης. Έχει προταθεί ότι τα ERs μπορούν να καλλιεργήσουν με επιτυχία τόσο τις τεχνικές δεξιότητες όσο και τις κοινωνικές δεξιότητες, ενώ ταυτόχρονα αυξάνουν τις γνώσεις των μαθητών, τη συμμετοχή τους και την αλλαγή στις στάσεις τους. Συνολικά, τα εκπαιδευτικά escape rooms μπορούν να παρέχουν μια ευχάριστη εμπειρία εφόσον οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στο μαθησιακό τους περιβάλλον.

Επιπλέον, καλλιεργούν την ομαδικότητα των μαθητών, τη δημιουργικότητά τους, τη λήψη αποφάσεων, τις ηγετικές τους ικανότητες, την επικοινωνία και την κριτική σκέψη. Δραστηριότητες με escape room συναντώνται στις περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες. Ωστόσο, κάποιες από αυτές έχουν αναπτύξει πιο έντονο ενδιαφέρον στη μεθοδολογία των escape rooms από άλλες. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα με escape games σε όλη την Ευρώπη.

1. Βέλγιο



Ας ξεκινήσουμε την περιοδεία μας με ένα εικονικό escape room που μπορείτε να παίξετε και μόνοι σας. Είστε καλοί στο κυνήγι θησαυρού; Αυτή είναι η ευκαιρία σας να το αποδείξετε. Το Μουσείο MUMONS (Μουσείο του Πανεπιστημίου στη Μονς) σε συνεργασία με τους 'Jeunesses Scientifiques de Belgique' (Νεαρούς Επιστήμονες του Βελγίου) προσφέρει μια σειρά από εικονικά escape games σε όλα τα πεδία STEAM, **'Mystère à Mons' (Μυστήριο στη Μονς)**. Αν επιθυμείτε να βρείτε τον θησαυρό που έκρυψε η μυστική κοινότητα της Μονς, πρέπει να λύσετε μια σειρά από γρίφους (στη χημεία, ΤΠΕ, μαθηματικά, γεωλογία, ανθρωπίνες επιστήμες), να συγκεντρώσετε όλα τα βοηθητικά στοιχεία και να βρείτε πού είναι κρυμμένος ο θησαυρός για να ξεκλειδώσετε την κλειδαριά. Ο θησαυρός ας ανήκει!



2. Γαλλία

Θα ήταν ποτέ δυνατό να χρησιμοποιήσουμε escape rooms στην τάξη χημείας; Φαίνεται πως όχι μόνο είναι δυνατό, αλλά είναι επίσης και ένα πολύ αποτελεσματικό εκπαιδευτικό εργαλείο. Πίσω στο 1775 η Γαλλική Ακαδημία Επιστημών πρόσφερε τα βραβείο των 2400 λιβρών για την επινοήση της διαδικασίας που θα επέτρεπε τους ανθρώπους εκείνης της εποχής να παράγουν ανθρακικό νάτριο από αλάτι. Και πώς αυτό λοιπόν σχετίζεται με το escape room; Το 1789 ο **Nicolas Leblanc**, ένας νέος Γάλλος επιστήμονας, αποδέχτηκε τη θέση ως ιδιωτικός ιατρός στην οικία του Δούκα της Ορλεάνης. Το σενάριο του escape room μεταφέρει τους συμμετέχοντες στο γραφείο του (Dietrich, 2018). Με τη βοήθεια των επιστημονικών γρίφων, όπως η χρήση του περιοδικού πίνακα στοιχείων, εκτελώντας μια αντίδραση και υπολογίζοντας γραμμομόρια, οι μαθητές προχωρούν σε ομάδες και ανακαλύπτουν τον πενταψήφιο συνδυασμό που αντιστοιχεί στα βήματα της διαδικασίας πριν να μπορέσουν να βγουν από το δωμάτιο.



Το παιχνίδι παρέχει μια συμπληρωματική διδακτική μέθοδο και βοηθάει τους μαθητές να συνδυάσουν βασικές έννοιες της χημείας με απλούς γρίφους σε ένα ενδιαφέρον και διασκεδαστικό περιβάλλον. Η εφαρμογή του παιχνιδιού φανέρωσε ότι το παιχνίδι λειτούργησε ως ένα αναζωογονητικό εργαλείο για την αύξηση της συμμετοχής των μαθητών και της ανάπτυξης πνεύματος ομαδικής συνεργασίας, καθώς και μια μέθοδος να ανακαλύψουν πληροφορίες για τον συγκεκριμένο χημικό, βασικά στοιχεία χημικής μηχανικής και τα αποτελέσματά της στη μόλυνση.



3. Ελλάδα



Στην Ελλάδα, σενάρια για escape rooms αναπτύχθηκαν ως εκπαιδευτικό εργαλείο να καλλιεργήσουν την **ετοιμότητα των μαθητών σε περιπτώσεις καταστροφών** (Kazanidis et al, 2020). Η χρήση δραστηριοτήτων με την ενεργή συμμετοχή των μαθητών χρησιμοποιώντας τη δομή των escape rooms αποδείχτηκε πολύ πιο αποτελεσματική συγκριτικά με τις

απλές διαλέξεις στην τάξη για την επίτευξη των παιδαγωγικών στόχων του προγράμματος. Και τα τρία εκπαιδευτικά παιχνίδια ('Disaster Master', 'The emergency suitcase' και 'House of Disasters') χρησιμοποιούν διαδραστικά escape rooms για την αύξηση της ετοιμότητας σε περιπτώσεις καταστροφών και κατάρτισης για να επηρεάσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και τη συμμετοχή τους. Ο απολογισμός απέδειξε ότι μια τέτοια παιχνιδιοκεντρική προσέγγιση στη μάθηση επιτυγχάνει τους παιδαγωγικούς σκοπούς που τίθενται στην έναρξη του παιχνιδιού με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο.

4. Ολλανδία

Escape rooms εφαρμόστηκαν σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ως ένας τρόπος να αυξηθεί η ευαισθητοποίηση των μαθητών πάνω στα αποτελέσματα της κλιματικής αλλαγής στη ζωή των ανθρώπων (Ouariachi και Elving, 2020). Η πλειοψηφία των escape rooms που σχετίζονται με την κλιματική αλλαγή σχεδιάστηκαν στην Ολλανδία, κυρίως

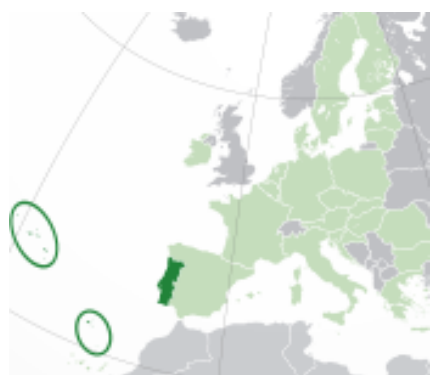


εξαιτίας των σημαντικών συνεπειών που έχουν ακραία καιρικά φαινόμενα στη χώρα. Στο πρόγραμμα με την ονομασία 'Blue Mirror', οι συμμετέχοντες πρέπει να τροποποιήσουν όλους τους παράγοντες που επηρεάζουν την κλιματική αλλαγή, έτσι ώστε μέχρι το 2020 να μη βιώνουν πια παρόμοιες δυσάρεστες καταστάσεις. Επιπλέον το **'Watersnood Impact'** escape room προκαλεί τους μαθητές να υιοθετήσουν μια πιο συνδυαστική πολιτική, σχεδιασμό και στρατηγικές εφαρμογής με σκοπό να αντιδρούν αποτελεσματικά σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης.



Τα escape rooms με θέμα την κλιματική αλλαγή μπορούν να παρέχουν εμπειρική μάθηση εμπύθισης, καλλιέργεια των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης και μια αίσθηση συνεργατικότητας και αναγκαιότητας. Η μελέτη προτείνει ότι τα escape rooms πρέπει να επικεντρώνονται σε τμήματα του συνόλου της κλιματικής αλλαγής δεδομένων των περιορισμών στην έκταση και τον χρόνο.

5. Πορτογαλία



Η Παιδαγωγική Σχολή του Πολυτεχνείου του Πόρτο στην Πορτογαλία, ανέλαβε το πρόγραμμα **'Escape 2 Educate'** και τη μεθοδολογία των escape rooms στις τάξεις διδασκαλίας ξένων γλωσσών (Cruz, 2019).

Συγκεκριμένα, οι μαθητές συμμετέχουν σε δραστηριότητες με γρίφους, κατά τις οποίες πρέπει να μεταφέρουν μηνύματα γραμμένα στα αγγλικά, που

λειτουργούν ως επανάληψη στο τέλος της σχολικής χρονιάς. Η δραστηριότητα escape room αυτού του τύπου καλλιεργεί τις δημιουργικές και πρακτικές δεξιότητες των μαθητών, δηλαδή της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας μέσα σε πλαίσιο συνεργασίας, κοινωνικότητας και διαπραγμάτευσης, στο οποίο η γλώσσα παίζει διπλό ρόλο, και ως μέσο και ως στόχο της μάθησης.

6. Ρουμανία

Ενδιαφέροντα παραδείγματα με escape rooms στη φυσική μπορούμε να βρούμε στη Ρουμανία (Vörös and Sárközi, 2017). Ένα εκπαιδευτικό ER βασίζεται στις **φυσικές ιδιότητες των υγρών**, οι οποίες δε συμπεριλαμβάνονται στο αναλυτικό πρόγραμμα του γυμνασίου στη Ρουμανία. Ωστόσο, σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι δεν ακολουθεί την παραδοσιακή μορφή απόδρασης ('break-out format'), αλλά εισόδου (**'break-in'**): οι συμμετέχοντες πρέπει να ανοίξουν ένα πολλαπλά κλειδωμένο κουτί βρίσκοντας τους σωστούς κωδικούς των κλειδαριών για να πετύχουν τον τελικό στόχο του παιχνιδιού.





Το στάδιο αξιολόγησης του παιχνιδιού έδειξε ότι οι μαθητές βρήκαν τη δραστηριότητα πολύ χρήσιμη για να αποκτήσουν γνώσεις πάνω σε ένα νέο πεδίο μέσα από μια πολύ ενδιαφέρουσα και ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία.

7. Σερβία



Μήπως νομίζετε ότι τα εκπαιδευτικά escape rooms μπορούν να εφαρμοστούν μόνο μέσα στην τάξη; Στη Σερβία, το πρώτο εκπαιδευτικό escape room για μουσείο οργανώθηκε από το μουσείο της Βοϊβοντίνας (Museum of Vojvodina). Το escape room, που ονομάζεται **'Escape from the Museum - The Secret of Immortality'**, αποτελεί ένα καινοτόμο πρόγραμμα

σχεδιασμένο από ειδικούς στο χώρο της αρχαιολογίας, παιδαγωγική, συντήρησης και ΤΠΕ. Η δραστηριότητα ζητάει από τους παίκτες να λύσουν ενδιαφέροντες γρίφους για τη φύση. Οι οπαδοί των escape rooms αφοσιώνονται στον πλούτο της πολιτιστικής κληρονομιάς και αποκτούν πολύτιμες γνώσεις πάνω στο θέμα σε αυτό το εξωσχολικό περιβάλλον.

8. Ισπανία

Μήπως αναρωτιέστε πώς μπορούμε να συνδυάσουμε τα escape rooms με την **άλγεβρα**; Στο παράδειγμα από την Ισπανία (Jiménez et al, 2020), μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κάνουν επανάληψη στην ύλη της άλγεβρας του αναλυτικού προγράμματος με τη βοήθεια της εμπειρίας τους στο escape room. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές



καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις άλγεβρας για να δραπτεύσουν από μια τρομακτική έπαιλη. Τα αποτελέσματα της εμπειρίας έδειξαν ότι η εφαρμογή των εκπαιδευτικών escape rooms για τη μάθηση εξισώσεων και αλγεβρικών τύπων ήταν



πολύ ενδιαφέρον για τους μαθητές και τους επέτρεψε να παρατηρήσουν την πρόοδό τους.

Ας μείνουμε λίγο ακόμα στην Ισπανία. Τα escape rooms μπορούν επίσης να απευθύνουν κοινωνικά θέματα με πολύ αποτελεσματικό τρόπο. Το **'Refugee ER'** χρησιμοποιείται για να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές πάνω στις κοινωνικές και υγειονομικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι ευάλωτες ομάδες των μεταναστών καθώς και για να παρέχουν αποτελεσματικές διαπολιτισμικές ικανότητες και εκπαίδευση αυτό-αποτελεσματικότητας για την κοινότητα υποδοχής (Ruben Moreno, Wylie and Serre-Delcor, 2019). Το συγκεκριμένο παιχνίδι δημιουργήθηκε το 2017 και αποτελείται από δυο μέρη. Το πρώτο μέρος απευθύνει γνωστικά κενά σε σχέση με διάφορες πτυχές της μετανάστευσης και της υγείας, ενώ στο δεύτερο μέρος οι συμμετέχοντες πρέπει να ξεπεράσουν διάφορες γραφειοκρατικές δυσκολίες σε έναν πλασματικό συνοριακό έλεγχο. Το escape room για πρόσφυγες αποτελεί ένα υποσχόμενο εργαλείο παιχνιδιοποίησης για ευαισθητοποίησης και ανάπτυξη ικανοτήτων και μπορεί να προσαρμοστεί σε διάφορα μεταναστευτικά περιβάλλοντα.

9. Ελβετία

Μπορούν τα escape rooms να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο για τη διδασκαλία της **εκπαιδευτικής ρομποτικής**; Για αυτόν τον σκοπό, ένα πρότυπο ενός escape game αναπτύχθηκε και δοκιμάστηκε. Ο βασικός μαθησιακός στόχος ήταν να εισάγει τους παίκτες στο ρομπότ **Thymio** και στη γλώσσα ακουστικών προγραμμάτων (Giang κ.ά., 2020).



Σύμφωνα με το σενάριο του escape room, το τοπικό απόθεμα ηλεκτρικής ενέργειας δέχτηκε επίθεση και οι η ομάδα ανέλαβε να επαναδραστηριοποιήσει τη βασική ενεργειακή πηγή, μια μπαταρία που τροφοδοτείται από κινητά ρομπότ. Τα αποτελέσματα που καταγράφηκαν έδειξαν ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες ήταν θετικοί με την εμπειρία τους αυτή, την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού και την εποικοδομητική κοινωνική αλληλεξάρτηση που προκάλεσε. Επίσης, το ενδιαφέρον των



συμμετεχόντων να αντιληφθούν και να επιλύσουν το δεδομένο πρόβλημα ήταν τέτοιο που ο αρχηγός (game master) είχε λιγότερο ενεργό ρόλο και οι παίκτες μεγαλύτερη αυτονομία.



Καλές πρακτικές escape rooms

Όποιος ενδιαφέρεται μπορεί να βρει πληθώρα σεναρίων escape rooms για έμπνευση, ανάλογα με την περίπτωση διδασκαλίας του. Μπορεί ακόμα και να αγοράσει escape rooms από το ίντερνετ (<https://www.breakoutedu.com/>) ή να βρει ελεύθερο υλικό στο διαδίκτυο για escape rooms για εφαρμογή στη δική του τάξη (<http://www.school-break.eu/escape-rooms>, <https://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html>).

Οι ακόλουθες καλές πρακτικές στην ΕΕ εντοπίστηκαν στη σχετική βιβλιογραφία και παρουσιάζονται παρακάτω.

1. Διαφορετικά γνωστικά πεδία και escape rooms

- » Το **MathEscape** είναι ένα escape room με δραστηριότητες που σχετίζονται με το μαθηματικό περιεχόμενο συγκεκριμένου διδακτικού κεφαλαίου. Σχεδιάστηκε για τους μαθητές της δεύτερης τάξης ενός σχολικού προγράμματος διδασκαλίας σε κάποιο λύκειο γενικής παιδείας στην Κροατία και τους τεταρτοετείς μαθητές του Τμήματος Μαθηματικών και Πληροφορικής (Glavas και Stascik, 2017).
- » Το **Digital escape room** δημιουργήθηκε στο Genial.ly στην Ισπανία (Jiménez κ.ά., 2020) για να αντιμετωπίσουν το μειωμένο ενδιαφέρον στην άλγεβρα μαθητών δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η χρήση διάφορων τεχνολογιών, όπως η παιχνιδοποίηση αναφέρθηκε ότι βοήθησαν τους εκπαιδευτικούς να επιτύχουν το στόχο τους.
- » Μπορούμε να βρούμε εφαρμογές των escape rooms στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Μια από αυτές, **Room Escape at Class**, χρησιμοποιήθηκε στη Σχολή Μηχανολογίας στο Αυτόνομο Πανεπιστήμιο της Βαρκελώνης στην Ισπανία, για να βοηθήσει την επίδοση των φοιτητών στα μαθήματα Δίκτυα Υπολογιστών και Πληροφορίες και Ασφάλεια (Borrego κ.ά.,2017).



2. Διαθεματική διδασκαλία και escape rooms

- » Δύο παραδείγματα escape rooms σε αυτή την κατηγορία σχετίζονται θεματικά με την **Ελληνική Μυθολογία**. Στο πρώτο escape room, που ονομάζεται **Σώσε τον Οδυσσέα**, οι μαθητές χρησιμοποιούν τις γνώσεις τους πάνω στη γεωγραφία και τα μαθηματικά καθώς και τις συνεργατικές δεξιότητές τους στο πλαίσιο του σχολείου. Το δεύτερο βασίστηκε πάνω στο Πυραμιδικό Μοντέλο εμπειριών και ονομάστηκε **Η Περιοδεία του Θησέα στην Κρήτη**. Οι μαθητές πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης πήραν μέρος σε μια εμπειρία, όπου χρειάστηκε να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις τους στην ιστορία, τη ρομποτική και τον προγραμματισμό με εμπειρικό και παιγνιώδη τρόπο (Karageorgiou, Mavrommati και Fotaris, 2019).

3. Κοινωνικές δεξιότητες και escape rooms

- » Τι θα λέγατε για ένα escape room σε **επαυξημένη πραγματικότητα**; Ακολουθεί ένα παράδειγμα από την Αυστρία. Στο παιχνίδι αυτό, οι παίκτες πρέπει να σώσουν το μέλλον από το να γίνει ένας φανταστικός εφιάλτης εμποδίζοντας τις ψευδείς ειδήσεις (fake news) στο παρόν και προστατεύοντας τους εαυτούς τους και τους άλλους από την παραπληροφόρηση (Ouariachi και Elving, 2020). Το Escape Fake escape room στην Αυστρία αποτελεί ένα escape room επαυξημένης πραγματικότητας, όπου οι παίκτες προχωρούν στο παιχνίδι αλληλοεπιδρώντας στο περιβάλλον αυξημένης πραγματικότητας για να λύσουν παζλ, να ενημερωθούν πληρέστερα για τρέχοντα θέματα, όπως η Ευρωπαϊκή Ένωση και το περιβάλλον.
- » Ένα πλαίσιο για τη δημιουργία διαδραστικών παιχνιδιών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων αναπτύχθηκε από το Πανεπιστήμιο Coventry στην Αγγλία (Clarke κ.ά.,2017). Το **EscapED** χρησιμοποιήθηκε για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη διαδραστικών εμπειριών σε



περιβάλλοντα εκπαίδευσης, καθώς και για την παροχή ενδιαφερουσών εναλλακτικών επιλογών για τη μάθηση

- » και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων στο εκπαιδευτικό προσωπικό και τους φοιτητές ανώτατης εκπαίδευσης. Το EscapED παρέχει ένα υβριδικό περιβάλλον μέσα στο οποίο ο φυσικός χώρος παίζει καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία ενός πλαισίου δημιουργικότητας, προσωποποιημένο από τη λύση γρίφων, ψηφιακά μέσα, σύνδεση βοηθητικών στοιχείων, ομαδικότητα και συνεργασία.

4. Δεξιότητες STEM και escape rooms

- » Το **CrashEd** αποτελεί μια διαδραστική μαθησιακή εμπειρία που χρησιμοποιεί χαρακτηριστικά των escape rooms (Bassford κ.ά., 2016). Οι παίκτες συνεργάζονται, εφαρμόζοντας δεξιότητες και γνώσεις στον τομέα των επιστημών, της τεχνολογίας, της μηχανικής και των μαθηματικών (STEM), προκειμένου να επιλύσουν ένα έγκλημα και να απενεργοποιήσουν μια ωρολογιακή βόμβα. Το CrashEd αποδείχτηκε ιδιαίτερα χρήσιμο για τη βελτίωση του κύκλου της μάθησης, την ενδυνάμωση και κινητοποίηση των μαθητών και την ενεργοποίηση ταλαντούχων μαθητών στους τομείς STEM.

5. Ειδικές μαθησιακές δυσκολίες και escape rooms

- » Ένα escape game σχεδιάστηκε για τη διδασκαλία των **μαθηματικών** και ειδικότερα για την προσέγγιση της έννοιας του μήκους σε μαθητές με προβλήματα όρασης της τρίτης τάξης δημοτικού σχολείου στην Ελλάδα (Arvanitaki και Skoumpourdi, 2019). Το παιχνίδι ήταν κατάλληλο για την ενίσχυση μαθηματικών ασκήσεων και της αυτόνομης δράσης ακόμα και για τυφλούς μαθητές για την ενίσχυση του σχολικού προγράμματος μαθημάτων στο δημοτικό ή ακόμα και στο νηπιαγωγείο.



6. Οι ίδιοι οι μαθητές σχεδιάζουν escape rooms

- » Όταν σκεφτόμαστε escape rooms, έρχεται στο μυαλό μας το μοτίβο με εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν escape rooms για τους μαθητές τους. Κι όμως, υπάρχει και η πιθανότητα **οι ίδιοι οι μαθητές να δημιουργούν το δικό τους escape room** για άλλους μαθητές, αντί απλά να παίζουν σε ένα (Escribano, 2019). Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας οι μαθητές πρέπει να βασιστούν στο γνωστικό τους υπόβαθρο διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων για να δημιουργήσουν τις δραστηριότητες για το escape room. Επίσης, πρέπει να βασιστούν στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας για να ανταλλάξουν πληροφορίες. Με τον τρόπο αυτόν βελτιώνουν τις ομαδικές και συνεργατικές δεξιότητές τους. Επιπλέον, η δημιουργικότητα των μαθητών, η συνεργασία και οι δεξιότητες για επίλυση προβλημάτων και κριτική σκέψη τίθενται σε εφαρμογή.



Συμπέρασμα

Οι πρακτικές που παρουσιάστηκαν στο κεφάλαιο φανερώνουν ότι τα escape rooms φαίνεται να είναι ένα υποσχόμενο εκπαιδευτικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ευρεία κλίμακα μαθησιακών περιπτώσεων. Τα αποτελέσματα ερευνών που υπάρχουν στη σχετική βιβλιογραφία αποδεικνύουν ότι τα θετικά αποτελέσματα των escape rooms στην αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας αναμφίβολα μας αποζημιώνουν για τον χρόνο που απαιτείται για τη δημιουργία τους.

Ωστόσο, ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται να δοθεί, έτσι ώστε τα ERs να περιέχουν εκείνα τα ποιοτικά χαρακτηριστικά που μπορούν να εγγυηθούν τα καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα.





Κεφάλαιο 4

Συνδυάζοντας γνωστικά αντικείμενα

“Η βασική ελπίδα ενός έθνους έγκειται στην κατάλληλη εκπαίδευση των νέων”.

Erasmus

Εισαγωγή – διαθεματική και διεπιστημονική διδακτική προσέγγιση

Η διδασκαλία είναι μια τέχνη, και μπορεί να ασκηθεί με εντυπωσιακά αποτελέσματα από όσους είναι παθιασμένοι με το αντικείμενό τους και τον γενικότερο σκοπό του επαγγέλματός τους: την εκπαίδευση. Για να το επιτύχουν αυτό, πρέπει να μεταμορφωθούν και είναι γνωστό πως οι εκπαιδευτικοί είναι ιδιαίτερα καλοί σε αυτό. Πρέπει να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα του μαθήματος που διδάσκουν, στο νέο ωρολόγιο πρόγραμμα, στις ανάγκες του κάθε μαθητή τους και σε νέους τρόπους διδασκαλίας, και αυτά είναι μόνο μερικά. Συνεπώς, αυτό που παλιότερα ήταν γνωστό ως διαθεματική διδασκαλία, πλέον αποτελεί τη νέα και βελτιωμένη διδασκαλία συγχώνευσης μαθημάτων (merged subjects teaching), που είναι μια νέα προσέγγιση που δρα αναζωογονητικά στη διδασκαλία αλλά και τη μάθηση. Οι μαθητές εξακολουθούν να εργάζονται σε ζευγάρια ή σε ομάδες, μια που αυτός ο τρόπος τους προετοιμάζει καλύτερα για τις πραγματικές καταστάσεις, αλλά δεν είναι ώρα να προχωρήσουν και οι εκπαιδευτικοί σε αυτή τη νέα διδακτική πρόταση;

Η διαθεματική ή διεπιστημονική διδασκαλία είναι μια μέθοδος, ή σύνολο μεθόδων, που χρησιμοποιείται για τη διδασκαλία ενός θέματος με εμπλεκόμενα διδακτικά αντικείμενα ή για να “ενώσει διαφορετικά διδακτικά αντικείμενα γύρω από κοινά θέματα, ζητήματα ή προβλήματα”. Η διαθεματική διδασκαλία συχνά σχετίζεται με ή αποτελεί κομμάτι διάφορων άλλων διδακτικών προσεγγίσεων. Για παράδειγμα, σε μια βιβλιογραφική ανασκόπηση πάνω στο θέμα που δημοσιεύτηκε το 1994, η Kathy Lake προσδιόρισε



επτά στοιχεία κοινά σε διαθεματικά μοντέλα αναλυτικών προγραμμάτων: συνδυασμός θεμάτων, έμφαση σε εργασίες, χρήση ευρείας ποικιλίας υλικού και όχι μόνο το σχολικό εγχειρίδιο, έμφαση στις σχέσεις ανάμεσα σε έννοιες, θεματικές ενότητες, ευέλικτα προγράμματα, και ευέλικτη ομαδοποίηση μαθητών. Είναι μια εξαιρετικά δυναμική προσέγγιση, καθώς ξεπερνά τα όρια ενός γνωστικού αντικείμενου ή αναλυτικού προγράμματος με σκοπό να ενισχύσει το εύρος και το βάθος της γνώσης. Κάθε γνωστικό αντικείμενο φωτίζει κάποιο συγκεκριμένο θέμα, όπως οι διάφορες έδρες των διαμαντιών.

Πλεονεκτήματα της διαθεματικής προσέγγισης

Η ίδια η ζωή είναι ένα πολύπλοκο συνυφασμένο σχέδιο γνωστικών αντικειμένων. Οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας απομόνωναν αυτά τα αντικείμενα και προσέδιδαν στα αναλυτικά προγράμματα μια ξεκάθαρη και ευδιάκριτη δομή, αλλά με μικρή ομοιότητα με αυτό που θα αντικρίσουν οι μαθητές με την έναρξη της ενήλικης ζωής τους. Επομένως, η συγχώνευση μαθημάτων προάγει την εκπαίδευση σε ένα άλλο επίπεδο, εφόσον οι πραγματικές προκλήσεις της ζωής είναι τόσο απαιτητικές που δεν μπορούν να προσδιοριστούν ή ακόμα περισσότερο να επιλυθούν μέσα από ένα συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο.

Τα πλεονεκτήματα από την εφαρμογή της διαθεματικής προσέγγισης εστιάζουν κυρίως στο μαθητή, που είναι και ο κυρίαρχος επωφελούμενος από τη διδασκαλία.

Πρώτα απ' όλα, αν συγχωνεύσουμε γνωστικά αντικείμενα, θα αυξήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών. Υπάρχουν διαφορετικά είδη μαθητών και μέσω αυτής της προσέγγισης μπορούμε να φροντίσουμε για τα περισσότερα από αυτά ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, αν συνδυαστεί η γεωμετρία και η εκμάθηση γλωσσών, αυτό θα ανταποκριθεί στις ανάγκες των οπτικών και λεκτικών μαθητών ταυτόχρονα. Επιπλέον, οι μαθητές θα ενθαρρυνθούν να αποκτήσουν γνώσεις μέσα από ουσιαστικές εμπειρίες που θα προσομοιάζουν με πραγματικές καταστάσεις όταν μια θεωρία δεν μπορεί απλά να αποδειχθεί μόνο με ένα πεδίο τεχνογνωσίας.



Ένα επιπλέον όφελος είναι ότι η συγχώνευση των γνωστικών αντικειμένων θα αυξήσει τη δημιουργικότητα των μαθητών, καθώς θα γνωρίσουν πώς να χρησιμοποιούν ποικίλα αντικείμενα για να ανακαλύψουν ή να εξηγήσουν τη γνώση. Επίσης, θα μπορούν να δημιουργούν συνδέσεις καθώς θα αξιολογούν διάφορες προσεγγίσεις ανάμεσα σε διαφορετικά μαθήματα. Ακόμη, θα αυξήσει την κριτική ικανότητα των μαθητών και αυτό θα τους προετοιμάσει για πραγματικές μελλοντικές συζητήσεις, δίνοντάς τους τα εφόδια που θα χρειαστούν για να υποστηρίξουν τις απόψεις τους χρησιμοποιώντας διαφορετικές οπτικές πλευρές.

Για τους εκπαιδευτικούς η διαθεματική προσέγγιση τους επιβραβεύει και μάλιστα αυτό γίνεται με ελάχιστο κόστος. Είναι αλήθεια ότι μπορεί να είναι χρονοβόρα, αλλά τα αποτελέσματα ξεπερνούν την προσπάθεια που απαιτείται. Επιπλέον, από τη στιγμή που οι εκπαιδευτικοί την κατανοήσουν καλά, θα διαπιστώσουν ότι αποτελεί ένα διαρκές μέσο για αυτοβελτίωση, καθώς θα αποκτούν διαθεματικές γνώσεις που είναι ιδιαίτερα χρήσιμες στην πραγματική ζωή.

Η διαθεματική προσέγγιση στα escape rooms

Τα escape rooms ή παιχνίδια απόδρασης είναι ιδανικές ψυχαγωγικές δραστηριότητες που απαιτούν λογική σκέψη, ομαδικότητα και θεματικές γνώσεις. Υπάρχουν απεριόριστες επιλογές όταν σχεδιάζουμε ένα escape game. Τα escape games μπορεί να έχουν διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, αλλά αυτά που είναι πραγματικά απαιτητικά είναι γενικά όσα καλύπτουν μια ποικιλία γνωστικών αντικειμένων. Έτσι, αντί να δημιουργήσετε ένα escape game σε ένα συγκεκριμένο μάθημα, μπορείτε να συγχωνεύσετε πολλαπλά μαθήματα και να δημιουργήσετε μια δραστηριότητα που θα καλύπτει τις ανάγκες όλων των μελών της ομάδας σε σχέση με τις δεξιότητες και τις γνώσεις. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευτικοί των διαφόρων μαθημάτων θα έχουν την ευκαιρία να συνεργαστούν, να δημιουργήσουν και να σχεδιάσουν δύσκολα αινίγματα, έτσι ώστε να κρατούν τους μαθητές σε εγρήγορση συνεχώς μέχρι τη λήξη της δραστηριότητας. Η συγχώνευση μαθημάτων σε κάποιο παιχνίδι απόδρασης είναι επίσης πιο ενδιαφέρουσα για τους μαθητές από το να λύνουν μυστήρια πάνω σε

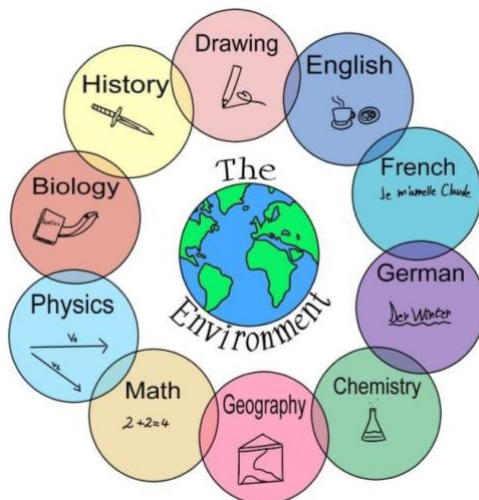


κάποιο γνωστικό αντικείμενο. Συνεπώς, αντί να βλέπουν ένα ζήτημα από μια οπτική προσέγγιση μόνο, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν, να συνδεθούν, να εξάγουν συμπεράσματα χρησιμοποιώντας τις γνώσεις τους πάνω στα διάφορα μαθήματα κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Όταν προσεγγίζουμε τα ERs με διαθεματική ματιά, είναι απαραίτητο να προσαρμόζουμε το περιεχόμενο στις δεξιότητες και γνώσεις των μαθητών. Αυτό που μπορεί να φαίνεται εύκολο για τους εκπαιδευτικούς, μπορεί να είναι εξαιρετικά δύσκολο για τους μαθητές, και γι' αυτό είναι βασικό οι εκπαιδευτικοί να αναλάβουν το λόγο των αρχηγών των παιχνιδιών (game masters) στα escape games.

Από τη θεωρία στην πράξη – ένα παράδειγμα escape room με διαθεματική προσέγγιση

Το να σχεδιάσουμε μια δραστηριότητα με escape room είναι περίπλοκο, καθώς εμπεριέχει αποφάσεις για το θέμα, την ιστορία, την προσαρμογή του περιεχομένου στον αριθμό των μαθητών, την απόφαση σχετικά με τη δομή (γραμμική ή όχι), τις έννοιες-κλειδιά της δραστηριότητας και το είδος των παζλ και των γρίφων. Για να βεβαιωθούμε ότι η δραστηριότητά μας θα επιτύχει, προτείνεται να τη δοκιμάσουμε προηγουμένως με κάποιο μέλος της οικογένειας ή μια μικρή ομάδα μαθητών.





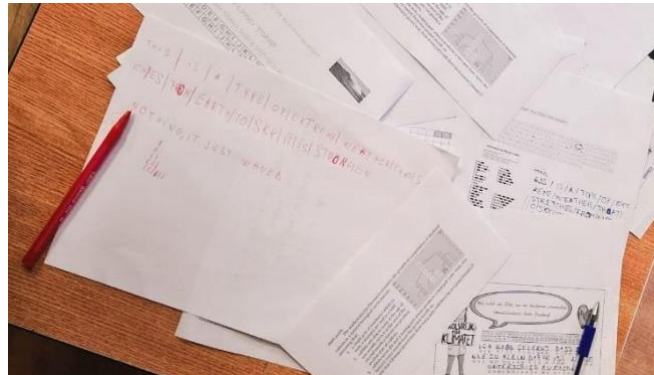
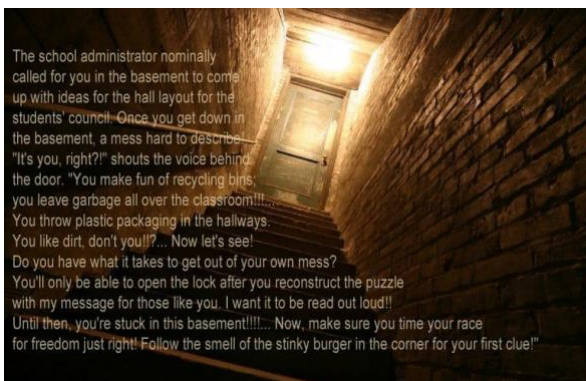
Ο παρακάτω πίνακας παρουσιάζει το σχεδιασμό μιας δραστηριότητας escape room, η οποία περιλαμβάνει γρίφους που βασίζονται σε κάποιο κοινό θέμα διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, το περιβάλλον.

Μάθημα	Γρίφος	Πόροι
Αγγλικά	Κρυπτογράφημα	Εκτύπωση κρυπτογραφήματος
Γαλλικά	Αποκωδικοποιητής εικόνων	Εκτύπωση εικόνων και οδηγιών
Γερμανικά	Κρυπτογράφημα	Εκτύπωση κρυπτογραφήματος
Χημεία	Κρυπτογράφημα	Εκτύπωση κρυπτογραφήματος και οδηγιών
Γεωμετρία	Αποκωδικοποιητής κώδικα Morse	Εκτύπωση του γρίφου και των οδηγιών
Μαθηματικά	Πρόβλημα μαθηματικών/γρίφος	Εκτύπωση του προβλήματος
Φυσική	Πρόβλημα φυσικής/γρίφος	Εκτύπωση του προβλήματος
Βιολογία	Σταυρόλεξο	Εκτύπωση του σταυρόλεξου και των οδηγιών
Ιστορία	Σταυρόλεξο	Εκτύπωση του σταυρόλεξου και των οδηγιών
Σχέδιο	Κρυπτογράφημα	Εκτύπωση κρυπτογραφήματος

Το παιχνίδι παίζεται από 2 ομάδες, η καθεμία από τις οποίες αποτελείται από 3 μέλη, ηλικίας 14-15 ετών, που παρακολουθούν ανθρωπιστικές σπουδές και αγγλικά. Ο καθηγητής των αγγλικών είναι και ο αρχηγός του παιχνιδιού (game master). Η διάταξη δεν είναι γραμμική και, όταν οι μαθητές βρουν τη λύση σε έναν γρίφο, συνθέτουν τα κομμάτια του παζλ. Οι κλειδαριές είναι φανταστικές. Τα κομμάτια του παζλ βρίσκονται σε φακέλους και οι μαθητές πρέπει να γράψουν τη λύση πάνω στον φάκελο για να μπορέσουν να τον ανοίξουν.



Οι δυο πρώτες εικόνες παρουσιάζουν την ιστορία που οι μαθητές έλαβαν στην αρχή της ιστορίας. Η δεύτερη εικόνα δείχνει πώς οι μαθητές εργάστηκαν για να λύσουν τους γρίφους.



Το escape room είναι φυσικής μορφής και τα υλικά που απαιτούνται είναι εκτυπώσεις των γρίφων, ένας πίνακας, ένα μικρόφωνο για να συμπληρωθεί η ατμόσφαιρα και έξυπνα ρολόγια χειρός (smartwatches) συνδεδεμένα στο διαδίκτυο. Στόχος του παιχνιδιού είναι να συλλέξουν οι μαθητές όλα τα κομμάτια του παζλ. Οι μαθητές που θα γράψουν το μήνυμα του παζλ στον πίνακα πρώτοι είναι οι νικητές. Αυτό πρέπει να γίνει μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο, μια ώρα. Οι μαθητές βρήκαν τη δραστηριότητα εξαιρετικά ενδιαφέρουσα. Το γεγονός ότι δεν γνώριζαν ποιο μάθημα θα επακολουθούσε αύξησε τον ενθουσιασμό τους. Η ιστορία συνεπήρε τους μαθητές και ο ανταγωνισμός ήταν ανέλπιστα μεγάλος.



Κεφάλαιο 5

Ειδικές Εκπαιδευτικές Ανάγκες και escape rooms

Τι είναι οι Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες (Ε.Μ.Δ.)

Οι μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες είναι αυτοί που αντιμετωπίζουν επιπλέον δυσκολίες στη μαθησιακή τους πορεία. Για αυτούς τους μαθητές απαιτούνται ιδιαίτερες προσαρμογές στο μαθησιακό περιεχόμενο, τη μορφή και το περιβάλλον.

Το παρόν πρόγραμμα στοχεύει κυρίως στις ανάγκες των μαθητών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες (Ε.Μ.Δ.), που συχνά αναφέρονται ως δυσ- ανάγκες ή διαφορές, περιλαμβάνουν όμως επίσης και αναπτυξιακές διαταραχές, όπως είναι η δυσπραξία και η δυσφασία. Η ευρωπαϊκή οργάνωση για τη δυσλεξία (European Dyslexia Association) εκτιμάει ότι ένα ποσοστό από 9 έως 12 τοις εκατό του ευρωπαϊκού πληθυσμού έχει τουλάχιστον μια μαθησιακή δυσκολία, η οποία μπορεί να επικαλύπτεται με κάποια άλλη ή και να συνυπάρχει με κάποια αναπτυξιακή διαταραχή, όπως η Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ)

Η αιτία αυτών είναι νευροβιολογικής φύσης και επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο το μυαλό επεξεργάζεται τις πληροφορίες. Δεν προέρχονται από σωματική πάθηση, κινητική αναπηρία ή πνευματική καθυστέρηση. Κάποιοι γενετικοί και περιβαλλοντικοί παράγοντες μπορεί να αυξήσουν την πιθανότητα εμφάνισής τους. Οι συνέπειες αυτών των διαταραχών μπορεί να περιλαμβάνουν αλλαγή στη γνωστική ανάπτυξη, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές λαμβάνουν, ενσωματώνουν, συγκρατούν και εκφράζουν πληροφορίες. Οι ειδικές μαθησιακές δυσκολίες είναι μόνιμες και μπορούν να εκδηλώνονται με διαφορετικό τρόπο από άτομο σε άτομο. Είναι απαραίτητη η επαγγελματική παρακολούθηση για να αναπτύξουν οι μαθητές στρατηγικές, έτσι ώστε να μπορέσουν να ξεπεράσουν αυτές τις δυσκολίες και να γνωρίζουν τι προσαρμογές χρειάζονται για κάθε ειδική περίπτωση.



Προκλήσεις και λύσεις στη χρήση escape rooms σε μαθητές με ΕΜΔ

Οι μαθητές με ΕΜΔ χρειάζονται διαφορετικές προσαρμογές ανάλογα με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν.

Ακολουθεί μια λίστα με τις πιο συνηθισμένες ΕΜΔ και τις δυσκολίες που προκαλούν:

ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ ΤΥΠΟΥ ΔΥΣ

ΔΥΣΛΕΞΙΑ



- Ανάγνωση
- Γλωσσική επεξεργασία
- Απομνημόνευση
- Ορθογραφία

ΔΥΣΠΡΑΞΙΑ



- Λεπτές κινητικές δεξιότητες
- Συντονισμός
- Κίνηση
- Λόγος

ΔΥΣΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ



- Παραγωγή γραπτού λόγου
- Ορθογραφία
- Απομνημόνευση

ΔΥΣΓΡΑΦΙΑ



- Λεπτές κινητικές δεξιότητες
- Γράψιμο
- Χωροταξικός σχεδιασμός στο χαρτί

ΔΥΣΑΡΙΘΜΗΣΙΑ



- Αρίθμηση
- Μαθηματικές πράξεις
- (Απο)σύνθεση αριθμών
- Απομνημόνευση

ΔΥΣΦΑΣΙΑ



- Κατανόηση προφορικού λόγου
- Παραγωγή προφορικού λόγου



Μερικές από αυτές τις δυσκολίες έχουν σημαντικό αντίκτυπο στην εκμάθηση γλωσσών και σε μερικές μηχανικές παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται σε escape rooms, επομένως είναι σημαντικό να επισημάνουμε κάποιες δυσκολίες και προσαρμογές που απαιτούνται για να τις ξεπεράσουμε στη δημιουργία ενός συμπεριληπτικού escape game για άτομα με Ε.Μ.Δ. Δεν προτείνουμε να αποφεύγονται τα γραπτά βοηθητικά στοιχεία ή οι κλειδαριές συνολικά, αλλά να γίνουν μικρές αλλαγές που θα επιτρέψουν τους μαθητές να συμμετέχουν ισότιμα στη δραστηριότητα.

1. Δυσκολίες στην ανάγνωση:

Υπάρχουν διάφορες επιλογές για την προσαρμογή του γραπτού περιεχομένου για τους μαθητές με δυσκολίες στην ανάγνωση. Προτείνουμε τη χρήση μιας sans serif γραμματοσειράς, όπως Arial και Open Sans, σε μέγεθος 12 για κανονικό κείμενο και 14 για τίτλους, με διάστιχο 1.5 και στοίχιση αριστερά. Αυτές οι προσαρμογές επιτρέπουν σαφή διαχωρισμό των γραμμάτων, λέξεων, προτάσεων και γραμμών και έτσι διευκολύνουν τη διαδικασία της ανάγνωσης.

Καθώς αυτή η εμπειρία προορίζεται για παιχνίδι, μη δίνετε βοηθητικά κείμενα με μακροσκελή κείμενα για ανάγνωση, που μπορεί να αποθαρρύνουν μαθητές με Ε.Μ.Δ. και να προκαλέσουν επίσης μείωση του ενδιαφέροντος συμμετοχής και ενθουσιασμού των υπόλοιπων μαθητών.

Η χρήση γραμμάτων, συμβόλων και αριθμητικών κωδικών είναι ιδιαίτερα συχνή στα escape games, αλλά προσπαθήστε να θυμάστε ότι μπορούν να προκαλέσουν δυσκολίες σε κάποιους μαθητές. Γι' αυτό είναι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε σύντομους κωδικούς για αποκρυπτογράφηση και να παρέχετε υποστηρικτικό υλικό στους μαθητές, όπως έναν δίσκο αποκρυπτογράφησης ή ένα πλέγμα.



2. Δυσκολίες στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου:

Για τους μαθητές που έχουν προβλήματα με την κατανόηση του προφορικού λόγου, είναι χρήσιμο να επιλέγετε σύντομα ακουστικά αποσπάσματα ή βίντεο με την καλύτερη δυνατή ποιότητα, αποφεύγοντας θορύβους στο υπόβαθρο και μουσική. Αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε ήχο για να δημιουργήσετε ατμόσφαιρα γύρω από το παιχνίδι, βεβαιωθείτε ότι η μουσική δεν είναι πολύ δυνατή ή επεμβατική, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να επικοινωνούν αποτελεσματικά. Για τους μαθητές που έχουν δυσκολίες στην έκφραση, δημιούργησε ένα περιβάλλον για τις δραστηριότητες παραγωγής προφορικού λόγου που δε δημιουργεί άγχος. Αν χρησιμοποιήσετε κάποια συσκευή αναγνώρισης φωνής, καλύτερα να σιγουρευτείτε ότι είναι καλής ποιότητας και ρωτήστε τους μαθητές αν αισθάνονται άνετα να τη χρησιμοποιήσουν ή αν θα προτιμούσαν να μιλήσουν απευθείας σε εσάς.

3. Απομνημόνευση και δυσκολίες στην οργάνωση:

Καθώς τα escape games προϋποθέτουν πολλή οργάνωση και απομνημόνευση, οι μαθητές που έχουν δυσκολίες σε αυτές τις δραστηριότητες ενδεχόμενα χάσουν το ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι. Για να διασφαλίσετε μια ομαλή εμπειρία για όλους, στην έναρξη του παιχνιδιού εξηγήστε το στόχο και τους κανόνες του και να τα υπενθυμίζετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Δημιουργήστε μικρές ομάδες μαθητών για να εξασφαλίσετε ότι όλοι θα συμμετέχουν και θα επικοινωνούν αποτελεσματικά.

Στα περισσότερα escape games, κάθε βοηθητικό στοιχείο χρησιμοποιείται μόνο μια φορά ή για έναν γρίφο. Επομένως, ένα από τα μυστικά για τα escape games είναι οι μαθητές να συλλέξουν τα διαφορετικά στοιχεία και παζλ που βρήκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και να τα διαχωρίσουν σε δυο στοίβες, 'να απαντηθούν' και 'έχουν απαντηθεί, σε ειδικά καθορισμένους χώρους. Επομένως, μπορείτε να δημιουργήσετε τέτοιες περιοχές με ταινία, και να ενημερώσετε σύντομα τους μαθητές σχετικά. Με τους πιο νέους μαθητές, θα μπορούσατε ακόμα και να προτείνετε να αναθέσετε το ρόλο του 'διαχειριστή των στοιχείων' ('clue manager') σε κάποιον από τους παίκτες και να βεβαιωθείτε ότι κάποιος επιβλέπει τι έχει χρησιμοποιηθεί ήδη και τι όχι ακόμα.



Σχετικά με το περιεχόμενο των βοηθητικών στοιχείων και των γρίφων, προσπαθήστε να τα διαχωρίσετε σε βήματα ή ομάδες πληροφοριών. Αυτό θα επιτρέψει την καλύτερη ενσωμάτωση των οδηγιών και θα βοηθήσει τους μαθητές να θυμούνται καλύτερα όσα διάβασαν ή άκουσαν. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να εφοδιάσετε τους παίκτες με ένα απλό ημερολόγιο ή φύλλο παρακολούθησης, στο οποίο μπορούν να σημειώσουν τις απαντήσεις των γρίφων που επέλυσαν ήδη, ακόμα κι αν αισθάνονται την πίεση των τελευταίων λεπτών του παιχνιδιού.

Η χρήση πολυαισθητηριακών μεθόδων μπορεί επίσης να βοηθήσει τους μαθητές να συγκρατήσουν πληροφορίες και να απολαύσουν μια διαφοροποιημένη εμπειρία.

4. Λεπτές Κινητικές Δυσκολίες:

Για τους μαθητές με λεπτές κινητικές δυσκολίες ίσως χρειαστούν προσαρμογές για τις δραστηριότητες γραφής. Αυτές οι τροποποιήσεις θα περιλαμβάνουν ενδεχόμενα τη χρήση συγκεκριμένου πληκτρολογίου ή προσαρμοσμένων στυλό. Οι προσαρμογές είναι προτιμότερο να συζητηθούν με τους μαθητές και τους γονείς τους. Αναφορικά με τη διαχείριση του χώρου, προτείνεται η χρήση ενός μεγάλου χώρου που θα επιτρέπει την άνετη κυκλοφοριακή ροή στο δωμάτιο όπου παίζεται το παιχνίδι.

Η χρήση των κλειδαριών, γρίφων, ή μικρών αντικειμένων είναι πολύ συνηθισμένη στα escape games. Ωστόσο, οι μαθητές με λεπτές κινητικές δυσκολίες μπορεί να δυσκολευτούν πολύ με το χειρισμό τους. Σε γενικές γραμμές, είναι προτιμότερο να αξιοποιήσετε υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα, όπως οι κλειδαριές με κλειδί. Αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε κλειδαριές με γράμματα, αριθμούς ή κρυμμένα μηνύματα, βεβαιωθείτε ότι είναι αρκετά μεγάλες και εύκολες στη χρήση.

Οι κατευθυντικές κλειδαριές πρέπει να αποφεύγονται επειδή μπορεί να προσθέσουν μια επιπλέον δυσκολία τους δεξιόχειρες/αριστερόχειρες μαθητές με Ε.Μ.Δ.



5. Μαθηματικές δυσκολίες:

Για τις δραστηριότητες που περιέχουν αριθμητικούς κωδικούς ή κλειδαριές με αριθμούς, βεβαιωθείτε ότι οι αριθμοί είναι μεγάλοι και αρκετά ευανάγνωστοι για να διευκολύνεται η αναγνώρισή τους. Καθώς το παρόν πρόγραμμα εστιάζει στην εκμάθηση γλωσσών, δεν προτείνουμε τη χρήση δραστηριοτήτων που περιέχουν μαθηματικές πράξεις.



Παιδαγωγικά πλεονεκτήματα της χρήσης escape rooms σε μαθητές με Ε.Μ.Δ.

Καθώς τα escape games επιτρέπουν μια διαφοροποιημένη, πολυαισθητηριακή και ευπροσάρμοστη εμπειρία, μπορούν να αποδειχτούν εξαιρετικά αποτελεσματικά για τους μαθητές με Ε.Μ.Δ. Η μαθησιακή διαδικασία αυτών των μαθητών συχνά είναι εντατική. Το να χρησιμοποιήσετε ένα παιχνίδι για να ανακαλύψουν ένα καινούριο κεφάλαιο ή να ενισχύσετε τις γλωσσικές δεξιότητές τους είναι επομένως μια καλή στρατηγική για να ενθουσιαστούν, συμμετάσχουν και αναλάβουν ενεργητικό ρόλο στη μαθησιακή τους διαδικασία.

Επιπλέον, η δυνατότητα να δουν, ακούσουν, και αγγίξουν τα στοιχεία του παιχνιδιού και να κινηθούν μέσα στο παιχνιδιοποιημένο μαθησιακό τους περιβάλλον μπορεί να αυξήσει την ικανότητά τους να απομνημονεύσουν πληροφορίες. Αν τα escape rooms προσαρμοστούν κατάλληλα, μπορούν κάλλιστα να επιτρέψουν τους μαθητές με Ε.Μ.Δ. να δείξουν τις δυνάμεις τους σε συνεργατικά περιβάλλοντα και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους ακριβώς όπως κάθε άλλο παιδί, αυξάνοντας με αυτόν τον τρόπο την αυτοεκτίμησή τους.

Το περιβάλλον των escape games επίσης καλλιεργεί τη συνεργασία ανάμεσα στους μαθητές των ομάδων μέσα από την αλληλοδιδακτική μάθηση, και συνεπώς συμβάλει στην εξισορρόπηση του επιπέδου των μαθητών στην τάξη.



Βιβλιογραφία

Εξώφυλλο από τον [Clay Banks](#) στο [Unsplash](#)

Κεφάλαιο 1

Almeida, J. and Cruz, M. (2017). "Escape 2 Educate": the "Escape Room" methodology in teaching English at the 1st CEB. [online] Parc.ipp.pt. Available at:

<https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/art1vol6n2> [Accessed 16 Feb. 2021].

Arjoranta, J. (2014) 'Game Definitions: A Wittgensteinian Approach', The International Journal of Computer Game Research, Vol. 14 (issue 1, August 2014). Available at:

<http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>

Arnold, B. (2014). Gamification in Education. Proceedings of ASBBS, [online] 21(1).

Available at: [http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB\(P32-39\).pdf](http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf) [Accessed 16 Feb. 2021].

BBC (2020). 'Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost' [Online].

Available at: <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

BGNLab (2017). 'BGNLab Watch Party for the Red Bull Escape Room World

Championships' [Online]. Available at: [http://bgnlab.ca/blog/2017/3/21/bgnlab-watch-party-for-the-red-bull-escape-room-world-](http://bgnlab.ca/blog/2017/3/21/bgnlab-watch-party-for-the-red-bull-escape-room-world-champi.html?fbclid=IwAR2CJERQ9BOA81eAcnFEHYrwdpx3mXqv3I6JPlvlpwVK6mWJRGTFrD9eC8o)

[champi.html?fbclid=IwAR2CJERQ9BOA81eAcnFEHYrwdpx3mXqv3I6JPlvlpwVK6mWJRGTFrD9eC8o](http://bgnlab.ca/blog/2017/3/21/bgnlab-watch-party-for-the-red-bull-escape-room-world-champi.html?fbclid=IwAR2CJERQ9BOA81eAcnFEHYrwdpx3mXqv3I6JPlvlpwVK6mWJRGTFrD9eC8o)

BoursoramaMag (2020). 'Jeux de société : un marché inoxydable' [Online]. Available at:

<https://www.boursorama.com/boursoramag/actualites/jeux-de-societe-un-marche-inoxydable-ad10b6a3ba822e5ed591041b3574faef>



Canonne J. (2020). 'Le marché des jeux vidéo en 2020' [Online]. Available at:

<https://mbamci.com/marche-jeux-video-2020-nouveaux-insight/>

Chodos, A., Tretkoff, E., Ouellette, J., Ramlagan, N. (2008) 'October 1958: Physicist Invents First Video Game' [Online]. Available at:

<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house>

Collins (2020). 'Game' [Online]. Available at:

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game>

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The “Escape Room Methodology” in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia - Rivista svizzera per l’insegnamento delle lingue*, [online] (3). Available at:

https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom [Accessed 16 Feb. 2021].

Encyclopaedia Britannica (2020). 'Game' [Online]. Available at:

<https://www.britannica.com/topic/game-recreation>

Guckian, J., Eveson, L. and May, H. (2020). The great escape? The rise of the escape room in medical education. *Future Healthcare Journal*, [online] 7(2), pp.112–115.

Available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7296573/> [Accessed 16 Feb. 2021].

Henters entertainment (2020). 'Alice is missing' [Online]. Available at:

<https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing>



Kapp, K., Blair, L. and Mesch, R. (2014). 'The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice'. JohnWiley & Sons, San Francisco: United States of America

Larousse (2020). 'Définition : Jeu' [Online]. Available at:

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

lelivrescolaire.fr (2020). Créer un Escape Game pédagogique, mode d'emploi ! [online] #ProfPower. Available at: <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/> [Accessed 16 Feb. 2021].

Library Quarterly, Vol. 83, No. 4 (October 2013), pp. 341-361. The University of Chicago Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913>

Liu, C., Patel, R. and Ogunjinmi, B. (2020). Feasibility of a paediatric radiology escape room for undergraduate education. Insights into Imaging. [online] ResearchGate.

Available at:

<https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1186%2Fs13244-020-00856-9> [Accessed 16 Feb. 2021].

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. and Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting.

IEEE Access, [online] 7, p. Available at:

https://www.academia.edu/42637650/Examining_the_Use_of_an_Educational_Escape_Room_for_Teaching_Programming_in_a_Higher_Education_Setting [Accessed 16 Feb. 2021].



Moura, A. and Lourido Santos, I. (2019). Chapter 12 - ESCAPE ROOM IN EDUCATION: GAMIFY LEARNING TO ENGAGE STUDENTS AND LEARN MATHS AND LANGUAGES. [online] www.academia.edu. Experiences and perceptions of pedagogical practices with Games. Available at: https://www.academia.edu/42017964/Chapter_12_ESCAPE_ROOM_IN_EDUCATION_GAMIFY_LEARNING_TO_ENGAGE_STUDENTS_AND_LEARN_MATHS_AND_LANGUAGES [Accessed 16 Feb. 2021].

Nicholson, S. (2013). 'Exploring Gamification Techniques for Classroom Management'. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/gamificationtechniquesclassroom.pdf>

Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Nicholson, S. (2016). 'The State of Escape: Escape Room Design and Facilities'. Paper presented at Meaningful Play 2016. Lansing, Michigan. Retrieved on June 28th, 2019 available at <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>

Nicholson, S. (2016). 'Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design'. Paper presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. Available online at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf> [Last Accessed: 07/01/2021]

Nicholson, S. (2018). 'Creating engaging escape rooms for the classroom'. 'Childhood Education' 94(1). 44-49. Available online at <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

Nintendo (1983). Super Mario Bros (arcade version) [video game]. Japan.

Pérez Alonso, R.M. and del Rocío Merchán Macías, G. (2017). The Gate School Escape Room: An educational proposal. [online] Valladolid: Universidad de Valladolid,



FACULTAD de FILOSOFÍA Y LETRAS DEPARTAMENTO de FILOLOGÍA INGLESA.

Available at: http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/25355/1/TFM_F_2017_63.pdf

[Accessed 25 Nov. 2020]

Pohl, M., Rester, M. and Judmaier, P. (2009). Interactive Game Based Learning: Advantages and Disadvantages. [online] ResearchGate. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/221096558_Interactive_Game_Based_Learning_Advantages_and_Disadvantages [Accessed 16 Feb. 2021]

Prensky, M. (2001). Types of Learning and Possible Game Styles. [online] MARC PRENSKY SPEAKING. Available at: [https://marcprensky.com/writing/Prensky - Types of Learning and Possible Game Styles.pdf](https://marcprensky.com/writing/Prensky_-_Types_of_Learning_and_Possible_Game_Styles.pdf) [Accessed 16 Feb. 2021]

School Break Erasmus+ project (2020). Handbook 1: Using escape rooms in teaching. [online] School-Break. Available at: <http://www.school-break.eu/handbooks> [Accessed 16 Feb. 2021]

Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online].

Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>

William L. Hosch (2020) 'Dungeons & Dragons' [Online]. Available at:

<https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons>

Wrzesien, M. and Alcañiz Raya, M.L. (2010). Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the E-Junior project. [online] ResearchGate. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/234167471_Learning_in_serious_virtual_worlds_Evaluation_of_learning_effectiveness_and_appeal_to_students_in_the_E-Junior_project [Accessed 16 Feb. 2021]



Κεφάλαιο 2

Brown, G. and G. Yule. (1983). *Teaching the Spoken Language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Dewi Sri Kuning (2020). TECHNOLOGY IN TEACHING SPEAKING SKILL. *Journal of English Education, Literature and Linguistics*, [online] 2(1), pp.50–59. Available at: https://www.academia.edu/38049441/TECHNOLOGY_IN_TEACHING_SPEAKING_SKILL [Accessed 19 Jan. 2021].

Doff, A. (1995). *Teach English: a Training Course for Teachers*. Edinburgh Building: Cambridge University Press.

Field, J. (2002). The Changing Face of Listening. In: J. C. Richards & W. A. Renandya, eds. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press, pp.242-247.

Gilakjani, A.P. and Sabouri, N.B. (2016). The Significance of Listening Comprehension in English Language Teaching. *Theory and Practice in Language Studies*, [online] 6(8), p.1670. Available at: <http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls060816701677> [Accessed 12 Dec. 2020].

Hamouda, A. (2013). An Investigation of Listening Comprehension Problems Encountered by Saudi Students in the EL Listening Classroom. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 2(2), 113-155.

Hedge, T. (2000). *Teaching and Learning in the Language Classroom*. Oxford: Oxford University Press



Horwitz, E. K. (2008). *Becoming a language teacher: A practical guide to second language learning and teaching*. Boston, Ma: Pearson Education [Last accessed: 23/01/2021]

Jones, Pauline (1996). Planning an oral language program. In Pauline Jones (ed.), *Talking to Learn*. Melbourne: PETA, pp. 12-26.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. United States of America: Pfeiffer. [Last accessed: 20/01/2021]

López, Á. G. (2019). The use of escape rooms to teach and learn English at university. *Research, Technology and Best Practices in Education*, 94-101.

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, 1–1. doi:10.1109/access.2019.2902976

Lundsteen, S. W. (1979). *Listening, its impact at all levels on reading and the other language arts*. Urbana, Ill., ERIC Clearinghouse on Reading and Communication Skills. National Institute of Education

Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. White paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [Last accessed: 23/01/2021]

Rao, P.S. (2019) Teaching of Writing Skills to Foreign or Second Language Learners of English. *ELT Vibes: International E-Journal for Research in ELT*.5(2). 136-152. [Last accessed: 20/01/2021]



Richards, J.C. (2008) Teaching Listening and Speaking: from Theory to Practice. Cambridge University Press. New York.

Rost, M. (2001). Listening. In: R. Carter & D. Nunan, eds. The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages. 1st ed. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 7-13.

Santamaria, Al., Alcalde, E. (2019). 'Escaping from the English classroom. Who will get out first?' Available online at:

https://www.researchgate.net/publication/337171013_Escaping_from_the_English_classroom_Who_will_get_out_first [Last accessed: 20/01/2021]

Slobin, D (1985), Cross Linguistic evidence for the language-making capacity. In D.Slobin (ed), The Cross Linguistic Study of Language Acquisition, vol. 2: Theoretical Issues. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

TeachEveryday.com. 'Make Any Worksheet Into An Escape Room In The Classroom'. Available at: <https://teacheveryday.com/escape-room-in-the-classroom/> [Last accessed: 25/01/2021]

York, J. & William, J. (2018). A Constructivist Approach to Game-Based Language Learning: Student perceptions in a Beginner Level EFL Context. International Journal of Game-Based Learning, 8(1), 19-40. DOI: 10.4018/IJGBL.201801010209_Santamaria_37(2)83-92.indd [Last accessed: 23/01/2021]

Ziane, R. (2011). The Role of Listening Comprehension in Improving EFL Learners' Speaking Skill. Case Study: Second Year Students (LMD) at Biskra University. Master's Dissertation, Ministry of Higher Education and Scientific Research, Faculty of letters and Foreign Languages, English Division, University of Biskra. Algeria.



Κεφάλαιο 3

Arvanitaki, A. and Skoumpourdi, C. (2019). Educational Escape Room for Approaching the Concept of Length on Blind Students. In European Conference on Games Based Learning, [online] ECGBL 2019, pp. 832-838. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/340844815_Educational_escape_room_for_a_pproaching_the_concept_of_length_on_blind_students (Accessed 14 February 2021)

Bassford, M. L., Crisp, A., O'Sullivan, A., Bacon, J. and Fowler, M. (2016). CrashEd – A live immersive, learning experience embedding STEM subjects in a realistic, interactive crime scene, Research in Learning Technology, [online] 240. Available at:

<https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1762> (Accessed 15 February 2021)

Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. and Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. JOTSE, [online] 7(2), pp.162-171. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Accessed 15 Jan 2021)

Clarke, S., Peel, D.J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. and Wood, O. (2017). escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. International Journal of Serious Games, [online] 4(3), pp.73-86. Available at:

https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Accessed 15 Jan 2021)

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The 'Escape Room Methodology' in the Foreign Languages Classroom. *Babylonia - Rivista svizzera per l'insegnamento delle lingue*, [online] 3, pp.26–29. Available at:



[https://www.academia.edu/41201519/Escaping from the traditional classroom The Escape Room Methodology in the Foreign Languages Classroom](https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom) (Accessed 15 Jan 2021)

Dietrich, N. (2018). Escape Classroom: The Leblanc Process - An Educational 'escape Game', *Journal of Chemical Education*, [online] 95(6), pp. 996–999. Available at: <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.7b00690> (Accessed 13 February 2021)

Escribano, G.D. (2019). New approaches to learning and assessing through escape rooms in English and Sciences areas= Nuevos enfoques para aprender y evaluar con "escape rooms" en las áreas de inglés y ciencias. *Advances in Building Education*, [online] 3(1), pp.9-19. Available at: <http://polired.upm.es/index.php/abe/article/view/3881%3B> (Accessed 19 February 2021)

Glavas, A. and Stascik, A. (2017). Enhancing positive attitude towards mathematics through introducing Escape Room games. *Mathematics education as a science and a profession*, [online] pp.281-293. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED577935.pdf#page=290> (Accessed 15 February 2021)

Giang, C., Chevalier, M., Negrini, L., Peleg, R., Bonnet, E., Piatti, A. and Mondada, F. (2018). Exploring escape games as a teaching tool in educational robotics. In *International Conference EduRobotics*, [online] 2016, pp. 95-106. Springer, Cham. Available at: <https://orfee.hepl.ch/handle/20.500.12162/3664> (Accessed 15 January 2021)

Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, Á.A. and Orcos, L. (2020). Digital Escape Room, Using Genial. Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. *Education Sciences*, [online] 10(10), p.271. Available at: <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271> (Accessed 15 February 2021)



Karageorgiou, Z., Fotaris, P. and Mavrommati, E. (2020). Escape rooms for STEAM education: Comparing design phases, Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2020, [online] pp. 287–294. Available at:

<https://research.brighton.ac.uk/en/publications/escape-rooms-for-steam-education-comparing-design-phases> (Accessed 17 February 2021)

Kazanidis, I., Vasilios, G., Fotaris, P. and Tsinakos, A. (2020). Educational Escape Room for Disaster Preparedness and Response Training. In 14th European Conference on Games Based Learning [online] pp. 832-839. Available at:

<https://research.brighton.ac.uk/en/publications/educational-escape-room-for-disaster-preparedness-and-response-tr> (Accessed 18 February 2021)

López-Belmonte, J. et al. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning, International Journal of Environmental Research and Public Health, [online] 17(7). Available at: <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/7/2224> (Accessed 19 February 2021)

Ouariachi, T. and Wim, E. J. L. (2020). 'Escape rooms as tools for climate change education: an exploration of initiatives', Environmental Education Research. Routledge, [online] 26(8), pp. 1193–1206. Available at:

<https://research.hanze.nl/en/publications/escape-rooms-as-tools-for-climate-change-education-an-exploration> (Accessed 19 February 2021)

Ruben Moreno, N., Wylie, L. and Serre-Delcor, N. (2019). Refugee Escape Room©: a new gamification tool to deepen learning about Migration and Health. European Journal of Public Health, [online] 29 (4), pp. 185-248. Available at:

https://academic.oup.com/eurpub/article/29/Supplement_4/ckz185.248/5624129 (Accessed 12 February 2021)

Vörös, A. I. V. and Sárközi, Z. (2017). Physics escape room as an educational tool, in AIP Conference Proceedings. American Institute of Physics, [online] pp. 050002-1 -



050002-6. Available at: <https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.5017455> (Accessed 19 February 2021)

Κεφάλαιο 4

Ellis, Arthur K; Stuen, Carol J. (1998). The Interdisciplinary Curriculum. Larchmont, NY: Eye On Education. p. 174.

Lake, Kathy (1994). "Integrated Curriculum". School Improvement Research Series VIII. Northwest Regional Educational Laboratory.

Masto, V. (2014, August 8th). 'A Cornucopia of Multidisciplinary Teaching', Edutopia.com. Available at: <https://www.edutopia.org/blog/a-cornucopia-of-multidisciplinary-teaching-vincent-mastro>

Morris, Julia (2020), Escape Rooms in Education, Amazon Italia Logistica S.r.l. p. 14.



Κεφάλαιο 5

Erasmus+ Project MOOCDys (2019). Syllabus MOOC Dys. [online] MOOC Dys.

Available at: <http://www.moocdys.eu/blog/syllabus-les-livres-du-mooc-dys/> [Accessed 2020]

Erasmus+ project STEAMER (2020). Pedagogical Guide – Introduction | Steamer

project. [online] STEAMER Project. Available at: <https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/> [Accessed 18 Feb. 2021]

European Dyslexia Association (n.d.). What is dyslexia – European Dyslexia

Association. [online] eda-info. Available at: <https://eda-info.eu/what-is-dyslexia/> [Accessed 18 Feb. 2021]

Ex M1 (2018). Les jeux éducatifs : un levier pour la différenciation des enfants à

l'école ? – Productions M1 Vannes & Lorient. [online] Productions M1 Vannes & Lorient.

Available at: <http://blog.espe-bretagne.fr/prodm1vannes/les-jeux-educatifs-un-levier-pour-la-differenciation-des-enfants-a-lecole/> [Accessed 18 Feb. 2021]

lelivrescolaire.fr (2016). Les troubles Dys en 4 questions. [online] #ProfPower. Available

at: <https://profpower.lelivrescolaire.fr/troubles-dys-4-questions/> [Accessed 18 Feb. 2021]

Rober, M. (2018). BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips. YouTube.

Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI> [Accessed 18 Feb. 2021]

Roberge, A. (2018). Un jeu pour aider les enfants atteints de troubles dys. [online]

cursus.edu. Available at: <https://cursus.edu/articles/41208/un-jeu-pour-aider-les-enfants-atteints-de-troubles-dys> [Accessed 18 Feb. 2021]



Το παρόν πρόγραμμα χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Η συγκεκριμένη έκδοση αντανάκλα τις απόψεις του συγγραφέα, και η Επιτροπή δε θεωρείται υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Κωδικός προγράμματος: 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Η παρούσα εργασία διατίθεται με άδεια Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Για την αναπαραγωγή αντιγράφου της άδειας επισκεφτείτε τον ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΜΟ "<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>"



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA

