

Κλασικός οδικός χάρτης απολογισμού

Η συζήτηση αμέσως μετά το τέλος του πειράματος είναι απαραίτητη, διότι χρησιμεύει ως συμπέρασμα. Ακόμη και αν μια εμπειρία έχει φτάσει στο τέλος της, το συναίσθημα των παικτών σας είναι πολύ σημαντικό, διότι θα καθορίσει το ενδιαφέρον τους να ξεκινήσουν ξανά αυτού του είδους τη δραστηριότητα.

Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, είναι σημαντικό να δέχεστε όλες τις παρατηρήσεις σχετικά με το παιχνίδι διαφυγής σας: παρά τις φάσεις δοκιμής, οι αντιδράσεις στους γρίφους σας μπορεί να είναι ποικίλες και να προκαλούν διαφορετικές αντιδράσεις από τους παίκτες. Η κατανόηση των ενεργειών των παικτών σας θα σας βοηθήσει να τις προβλέψετε καλύτερα για τα μελλοντικά σας παιχνίδια, είτε προσαρμόζοντας την περιεκτικότητα των γρίφων σας είτε τη δική σας αντίδραση ως game master.

Απαιτούμενα υλικά

Ο,τιδήποτε για να κρατάτε σημειώσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (στυλό/χαρτί, έρευνα, φύλλο ερωτήσεων και απαντήσεων...)

Πιθανές χρήσεις

- Να κατανοήσετε τις ενέργειες των παικτών σας και να εντοπίσετε τρόπους για να βελτιώσετε το παιχνίδι διαφυγής σας,
- Να ενισχύσετε τη δέσμευση των παικτών σας δίνοντας αξία στη γνώμη τους.

Πιθανοί περιορισμοί

Εάν οι παίκτες αισθάνονται ενθουσιασμένοι ή αγχωμένοι μετά το παιχνίδι, μπορεί να μην επιθυμούν να τους ζητηθεί άμεσα η γνώμη τους κατά τη διάρκεια αυτής της συζήτησης. Προσκαλέστε όλους τους μαθητές να μιλήσουν με τον δικό τους χρόνο, μην τους ασκείτε πίεση. Θα μπορούσατε επίσης να χρησιμοποιήσετε κάποιο ερωτηματολόγιο που θα



Κλασικός οδικός χάρτης απολογισμού

μπορούσαν να συμπληρώσουν οι παίκτες μόλις επιστρέψουν στο σπίτι για να βεβαιωθείτε ότι όλοι μπορούν να εκφραστούν.

Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

Ο οδικός χάρτης θα σας βοηθήσει να λάβετε υπόψη σας τις ανάγκες και τις ειδικές απαιτήσεις των ΕΜΔ καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να συμβάλλει στον ποιοτικό σχεδιασμό του δωματίου απόδοσης.

Συγκεντρώστε τους παίκτες και ευχαριστήστε τους. Αν πέτυχαν τον στόχο τους, συγχαρείτε τους. Αν δεν κατάφεραν να επιτύχουν τον στόχο παρά την υποστήριξη του game master, μπορείτε να αποτιμήσετε αυτή την αποτυχία υπενθυμίζοντάς τους ότι ο περιορισμός του χρόνου κάνει αυτή την εμπειρία πιο δύσκολη από ό,τι φαίνεται, και να τονίσετε τι έκαναν σωστά.

Φάση 1 - Γενικά

- Κάντε ανοιχτές ή γενικές ερωτήσεις χωρίς να ζητήσετε από συγκεκριμένους μαθητές να απαντήσουν, προκειμένου να συγκεντρώσετε τις πρώτες εντυπώσεις τους.
- Στη συνέχεια, καλέστε τους παίκτες με τους οποίους δεν έχετε μιλήσει αυθόρμητα να εκφράσουν τη γνώμη τους αν το επιθυμούν.

Για να βεβαιωθείτε ότι κατανοείτε τα σχόλια που λαμβάνετε, μη διστάσετε να ζητήσετε περισσότερες λεπτομέρειες και να κρατήσετε σημειώσεις.

Φάση 2 - Συγκεκριμένα

Αν υπήρξαν ενέργειες ή συμπεριφορές που δεν καταλάβατε από τους παίκτες, μπορείτε να τις περιγράψετε και να ζητήσετε από τους παίκτες την ερμηνεία τους. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αυτή τη φάση για να ελέγξετε αν όλοι οι παίκτες ήταν σε θέση να κατανοήσουν την παιδαγωγική πτυχή της εμπειρίας.



Κλασικός οδικός χάρτης απολογισμού

- Εάν η ενέργεια που επισημαίνετε είχε αρνητικό αντίκτυπο, αποχρωματίστε την αφαιρώντας την ευθύνη από τον παίκτη, αναγνωρίστε ότι πρόκειται για μια πτυχή στην οποία θα δώσετε προσοχή την επόμενη φορά.
- Αν η ενέργεια ήταν θετική, εκτιμήστε την, αλλά προσέξτε να μην ξεχωρίσετε την ενέργεια ενός παίκτη, καθώς ένα παιχνίδι απόδρασης παίζεται ομαδικά.

Φάση 3 - Συστάσεις

Μπορείτε να δώσετε εποικοδομητική ανατροφοδότηση στους παίκτες σας, ιδίως σχετικά με τις ήπιες δεξιότητες που επέδειξαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: συγχαρείτε ή προτείνετε άλλους τρόπους οργάνωσης και συντονισμού, ομιλίας μεταξύ τους κ.λπ.

Φάση 4 - Ευχαριστήστε τους συμμετέχοντες

Το να παίζετε ένα παιχνίδι απόδρασης σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον είναι πολύ έντονο για τον μαθητή. Εκτιμώντας τη συμμετοχή τους θα συμβάλλετε στην καλή ατμόσφαιρα στην τάξη σας :)

