

# Πώς να οργανώσετε την ενημέρωση

Ένας από τους ρόλους σας ως Game Master είναι να κάνετε απολογισμό με τους μαθητές μετά το παιχνίδι ER. Ο απολογισμός επιτρέπει την ανταλλαγή ανατροφοδότησης και αντανakλά το τι πέτυχαν οι μαθητές. Ο σκοπός της απολογιστικής ενημέρωσης είναι να αποσαφηνίσει το περιεχόμενο του μαθήματος για τους μαθητές, να εφαρμόσει όσα βιώθηκαν στο πλαίσιο του παιχνιδιού στον "πραγματικό κόσμο" και να τροποποιήσει το ER, εάν είναι απαραίτητο.

## Εργαλεία που απαιτούνται για τον απολογισμό:

**Φόρμα παρακολούθησης** όπου θα καταγράψετε τα σχόλια (ανατρέξτε στο ομώνυμο έγγραφο του εργαλείου)

## Δομή του απολογισμού:

**Ανατροφοδότηση σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού:** Μια περίοδος "ψυχραιμίας" κατά την οποία οι μαθητές αναστοχάζονται σχετικά με τις πρώτες αντιδράσεις τους στο ER (βλ. την ενότητα " Απολογισμός" του Πλαισίου και του Οδικού Χάρτη για περισσότερες λεπτομέρειες).

**Αναστοχασμός σχετικά με τους στόχους εκμάθησης της γλώσσας:** Μια συζήτηση σχετικά με τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα (Έχουν επιτευχθεί από τους μαθητές; Ποιες προκλήσεις αντιμετώπισαν;).

**Αναστοχασμός σχετικά με τους στόχους για τις κοινωνικές δεξιότητες:** Μια συζήτηση που θα βοηθήσει τους μαθητές να προσδιορίσουν ποιες διαπροσωπικές δεξιότητες εξάσκησαν (επικοινωνία, ομαδική εργασία, κριτική σκέψη κ.λπ.).

**Προτάσεις για βελτίωση:** Επιτρέψτε τη συμβολή των μαθητών σχετικά με το πώς ορισμένα στοιχεία του ER θα μπορούσαν να είναι καλύτερα (αινίγματα, μέρη του σεναρίου κ.λπ.).  
Συμπέρασμα: Ρωτήστε τους μαθητές αν θα επαναλάμβαναν την εμπειρία, μετά την οποία μπορεί να δοθεί εργασία στο σπίτι για να επιβεβαιωθεί ότι οι μαθησιακοί στόχοι έχουν επιτευχθεί.



# Πώς να οργανώσετε την ενημέρωση

## Επιπλέον βιβλιογραφία:

- Lopez-Pernas, S. *et al.* (2019) 'Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting', *IEEE Access*, 7, pp. 31723–31737. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2902976.
- Rapp, J. *et al.* (2019) 'How to set the game characteristics, design the instructional content and the didactical setting for a serious game for health prevention in the workplace', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 210–221.
- Sanchez, E. and Plumettaz-Sieber, M. (2019) 'Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 242–257.
- Veldkamp, A. *et al.* (2020) *Escape education: a systematic review on escape rooms in education*. preprint. SOCIAL SCIENCES, pp. 1–19. doi: 10.20944/preprints202003.0182.v1.

