

Δοκιμάζοντας τους γρίφους σας

Η δοκιμή των γρίφων σας αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της διαδικασίας σχεδιασμού του παιδαγωγικού σας ER. Βοηθά να διασφαλιστεί όχι μόνο ότι οι πρακτικές πτυχές του παιχνιδιού λειτουργούν σωστά, αλλά και αν το κοινό-στόχος θα βρει το ER ελκυστικό και εκπαιδευτικό. Ο στόχος της δοκιμής των αινιγμάτων είναι να βελτιωθεί ο σχεδιασμός του ER για την τελική έκδοση.

Εργαλεία που σχετίζονται:

Φόρμα ελέγχου και **οδικός χάρτης** (ανατρέξτε στα ομώνυμα έγγραφα των εργαλείων)

Πώς να διεξάγετε δοκιμές γρίφων:

- **Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας σχεδιασμού, εξετάστε τη δυνατότητα αναπαραγωγής των γρίφων σας** με τη βοήθεια ερωτήσεων για να διαπιστώσετε αν 1) τα διάφορα στοιχεία του παιχνιδιού είναι συμβατά 2) τα αινίγματα ανταποκρίνονται στους γλωσσικούς και παιδαγωγικούς σας στόχους. Οι ερωτήσεις που μπορούν να σας καθοδηγήσουν σε αυτή τη διαδικασία μπορεί να περιλαμβάνουν τις ακόλουθες: Μπορεί αυτό να αναπαραχθεί; Είναι ασφαλές; Έχει προσαρμοστεί στην τάξη και στις ανάγκες των μαθητών; Μπορούν οι μαθητές να το χρησιμοποιήσουν αυτόνομα; Λειτουργούν σωστά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού;
- **Αφού διαμορφώσετε το ER σας, ετοιμάστε ένα έντυπο ελέγχου με κατάλογο στοιχείων προς εξέταση** και σχετικές ερωτήσεις για να λάβετε ανατροφοδότηση από τους παίκτες (βλ. την ενότητα "Δοκιμή και προσαρμογή του ER" του πλαισίου και του οδικού χάρτη).
- **Επιλέξτε ομάδες παικτών** (αν είναι δυνατόν, συμπεριλάβετε διαφορετικά προφίλ παικτών) και **παρακολουθήστε το παιχνίδι τους** στον οδικό χάρτη και **τις απαντήσεις τους** στις ερωτήσεις της φόρμας ελέγχου.
- **Επιτρέψτε προτάσεις** σχετικά με τη βελτίωση του ER και **προβείτε σε ανάλογες τροποποιήσεις**.



Δοκιμάζοντας τους γρίφους σας

- Χρησιμοποιήστε την ανατροφοδότηση των παικτών για να προσαρμόσετε το ER στην τελική έκδοση που θα χρησιμοποιήσετε με τους μαθητές.

Επιπλέον βιβλιογραφία:

- Bechtel, C. (2019) *Planning an escape room: beta testing*, *EscapeFront*. Available at: <https://www.escapefront.com/escape-room-beta-testing/>.
- Denham, A. R. (2016) 'Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting', *Technology, Knowledge and Learning*, 21(2), pp. 175–194. doi: 10.1007/s10758-016-9280-1.
- 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.
- Nicholson, S. (2016) *Ask why: creating a better player experience through environmental storytelling and consistency in escape room design*. Lansing, Michigan: Meaningful Play, p. 17.
- Ruston, K. (2019) 'Beta test an escape room: what to expect', *Orlando Escape Games*, 18 January. Available at: <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>, <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>.
- 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.

