

Ενιαία δοκιμασία

Το ενιαίο τεστ είναι ένα πολύ σημαντικό μέρος όταν πρόκειται για τη δημιουργία του παιχνιδιού Escape Room στην τάξη. Επίσης, σας εξασφαλίζει ότι η δοκιμή των γρίφων δεν θα παρεμποδίζεται από ζητήματα των μηχανισμών σας. Κάνοντας τέτοιες δοκιμές οι εκπαιδευτικοί είναι σίγουροι ότι όλες οι πτυχές του παιχνιδιού θα λειτουργούν σωστά. Η ενιαία δοκιμασία είναι η πρώτη φάση της πλήρους δοκιμασίας του ER, διότι μετά από αυτή τη δοκιμασία ακολουθεί η δοκιμασία των γρίφων και στη συνέχεια η συνολική δοκιμασία.

Τρόπος διεξαγωγής ενιαίων δοκιμών:

- **Το ίδιο το δωμάτιο** - Ο εκπαιδευτικός πρέπει να βεβαιωθεί ότι το δωμάτιο όπου λαμβάνει χώρα το παιχνίδι απόδρασης ταιριάζει στο σενάριο του παιχνιδιού ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών που συμμετέχουν. Όλα τα εργαλεία θα πρέπει να τοποθετηθούν στη σωστή σειρά χωρίς να μπερδευτούν.
- **Τα στοιχεία που πρέπει να χειριστούν για να λυθούν οι γρίφοι** (σταυρόλεξα, αινίγματα, sudokus, κρυμμένα στοιχεία κ.λπ.) - Τα αναφερόμενα στοιχεία πρέπει να είναι καθαρά, ακριβή και ευανάγνωστα. Τα στοιχεία του παιχνιδιού για την ανάγνωση και τη γραφή θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες όλων των μαθητών (τύπος και μέγεθος γραμματοσειράς, μικρά κομμάτια κειμένου, σαφείς και συνοπτικές οδηγίες, κ.λπ.)
- **Τεχνολογικά στοιχεία** (βιντεοπροβολέας, φώτα, ηχεία κ.λπ.) - Πριν την έναρξη του μαθήματος ο εκπαιδευτικός πρέπει να ελέγξει αν ο βιντεοπροβολέας, τα φώτα, τα ηχεία είναι αναμμένα και λειτουργικά, ώστε να αποφευχθούν τυχόν αναποδιές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Θυρίδες ή άλλα στοιχεία αποκλεισμού** (λουκέτα, αλυσίδες, κωδικοί πρόσβασης κ.λπ.) - Όλα αυτά τα στοιχεία πρέπει να περνούν από πλήρη έλεγχο πριν χρησιμοποιηθούν. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να βεβαιώνονται ότι οι κλειδαριές λειτουργούν και ότι υπάρχουν κλειδιά για κάθε κλειδαριά.



Ενιαία δοκιμασία

- **Συχνά, απαιτείται ένα χρονόμετρο** - Η διαχείριση του χρόνου είναι σημαντική για τα παιχνίδια Escape Room. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να χρησιμοποιούν ένα ακριβές χρονόμετρο.

Αναφορές

- Denham, A. (2016). Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting, Technology, Knowledge and Learning 21(2)
- Becker, K. & Parker, J.R. (2014). Methods of Design, an Overview of Game Design Techniques, Library of Congress
- School break, Designing educational escape rooms. [Online]. Available at: http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf (Last accessed: 01 March 2021)

