

10 σχεδιαστικά λάθη που πρέπει να αποφύγετε για το ER σας

Κατά τη δημιουργία ενός παιδαγωγικού δωματίου διαφυγής για την προώθηση της εκμάθησης γλωσσών, υπάρχουν αρκετές παγίδες που πρέπει να προσέξετε κατά τη διαδικασία σχεδιασμού:

- **Σχεδιάζοντας στοιχεία παιχνιδιού πριν αποφασίσετε για τον σκοπό του ER:**

Μπορεί να παραβλέψετε τους παιδαγωγικούς στόχους όταν η εστίαση είναι στη δημιουργία σεναρίων και αινιγμάτων.

Αντ' αυτού: Ρωτήστε πρώτα τον εαυτό σας: "Τι πρέπει να έχουν μάθει οι μαθητές στο τέλος αυτού του ER;" για να σας καθοδηγήσει στο να συνδέσετε όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού με τον στόχο του ER και τις ανάγκες των μαθητών σας.

- **Δεν λαμβάνετε υπόψη τις πρακτικές δυνατότητες του ER σας:** Κάθε ER έχει τις δυνατότητες και τους περιορισμούς του, οι οποίοι θα επηρεάσουν τη σκοπιμότητα των αινιγμάτων και του σεναρίου.

Αντ' αυτού: Ανατρέξτε στην ενότητα "Καθορισμός των πρακτικών λεπτομερειών" του πλαισίου και του οδικού χάρτη ως κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να εργαστείτε εντός των πρακτικών σας ορίων

- **Έλλειψη συνοχής μεταξύ των διαφόρων στοιχείων του παιχνιδιού:** Εάν οι μαθητές αναμένεται να μάθουν για ένα συγκεκριμένο θέμα, η ενσωμάτωση αντιφατικών στοιχείων μπορεί να προκαλέσει σύγχυση.

Αντ' αυτού: Φροντίστε να προσαρμόσετε τους χαρακτήρες, τα στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς, τα εργαλεία και τις δραστηριότητες στην εποχή και τον τόπο του σκηνικού για το ER

- **Δημιουργία αινιγμάτων που δεν ανταποκρίνονται στα επίπεδα γνώσεων των μαθητών:** Τα απλά ER μπορεί να κουράσουν τους παίκτες- τα δύσκολα μπορεί να είναι χρονοβόρα και να αφήσουν τους παίκτες απογοητευμένους.

Αντ' αυτού: Αφήστε τους γρίφους για πιο προχωρημένους μαθητές, ενώ οι μαθητές του δημοτικού θα τα καταφέρουν καλά με πιο εύκολες γλωσσικές ασκήσεις.



10 σχεδιαστικά λάθη που πρέπει να αποφύγετε για το ER σας

- **Δεν καθορίζετε την έκταση του ρόλου σας ως Game Master:** Ο προγραμματισμός του πότε θα παρέμβετε στο παιχνίδι των μαθητών και πότε θα αποσυρθείτε είναι το κλειδί για την καθοδήγηση των μαθητών στο παιχνίδι.

Αντ' αυτού: Ανατρέξτε στο φύλλο πόρων "Game Master" για προτάσεις σχετικά με το ρόλο σας ως Game Master πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το παιχνίδι.

- **Παραμέληση της ιεράρχησης της απόκτησης ήπιων δεξιοτήτων:** Ακόμη και αν επιτυγχάνονται οι γλωσσικοί στόχοι, τα παιδαγωγικά ER δεν πρέπει να είναι ασκήσεις ατομικισμού και αυτοδυναμίας.

Αντ' αυτού: Ενσωματώστε τα χαρακτηριστικά κάθε ρόλου στο σχεδιασμό του ER σας για να δώσετε έμφαση στις διαπροσωπικές δεξιότητες, όπως η ομαδική εργασία και η επικοινωνία.

- **Αποτυχία να δημιουργήσετε ένα καθηλωτικό περιβάλλον:** Παρόλο που τα αινίγματα και το σενάριο μπορούν να δώσουν τον τόνο στο ER, μην βασίζεστε αποκλειστικά σε αυτά για να βυθίσετε τους μαθητές στο περιβάλλον.

Αντ' αυτού: Διαμορφώστε έναν κατάλογο διακοσμήσεων και εργαλείων που μπορούν να χρησιμεύσουν ως στοιχεία εμπύθισης, ανατρέξτε στο πλαίσιο και τον οδικό χάρτη.

- **Δημιουργία ενός ER που δεν μπορεί να ελεγχθεί:** Τα ER με στοιχεία που είναι πολύ περίπλοκα ή δύσκολα στη λειτουργία τους θα χαλάσουν ολόκληρο το παιχνίδι για τους μαθητές.

Αντ' αυτού: Εξετάστε τη δυνατότητα δοκιμής όλων των τμημάτων του ER κατά τη διαδικασία σχεδιασμού (ανατρέξτε στο φύλλο πόρων "Πώς να δοκιμάσετε τα αινίγματά σας" για κατευθυντήριες γραμμές).

- **Παραβλέποντας τις ανάγκες των μαθητών με ΕΜΔ:** Ορισμένα στοιχεία του ER είναι δύσκολο να χρησιμοποιηθούν από μαθητές με ειδικές ανάγκες και θα μπορούσαν να τους κάνουν να αισθανθούν αποκλεισμένοι.

Αντ' αυτού: Θα μπορούσε κανείς να τους βάλει σε κίνδυνο: Αφήστε τους γρίφους και τους γρίφους για πιο προχωρημένους μαθητές, ενώ οι μαθητές του δημοτικού θα τα καταφέρουν καλά με πιο εύκολες γλωσσικές ασκήσεις.



10 σχεδιαστικά λάθη που πρέπει να αποφύγετε για το ER σας

- **Υποτίμηση της σημασίας της ανατροφοδότησης των μαθητών:** Το ER δεν τελειώνει μετά το παιχνίδι, καθώς η συμβολή των μαθητών είναι απαραίτητη για τη διαμόρφωση μιας καλύτερης μαθησιακής εμπειρίας για όλους.

Αντ' αυτού: Αφιερώστε χρόνο μετά το παιχνίδι για το Debriefing, προκειμένου οι μαθητές να αναστοχαστούν την εμπειρία τους και να προσφέρουν προτάσεις για τη βελτίωση του ER.

Επιπλέον βιβλιογραφία:

- Clarke, S. J. *et al.* (2017) 'EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.', *International Journal of Serious Games*, 4(3). doi: 10.17083/ijsg.v4i3.180.
- Grande-de-Prado, M. *et al.* (2020) 'Edu-Escape Rooms', *Encyclopedia*, 1(1), pp. 12–19. doi: 10.3390/encyclopedia1010004.
- 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.
- 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., Daemen, J., *et al.* (2020) 'Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom', *British Journal of Educational Technology*, 51(4), pp. 1220–1239. doi: 10.1111/bjet.12935.
- Veldkamp, A., van de Grint, L., *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.

