

Speak → ER



Πλαίσιο και οδικός χάρτης για τη δημιουργία δωματίων απόδρασης στη γλωσσική εκπαίδευση



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



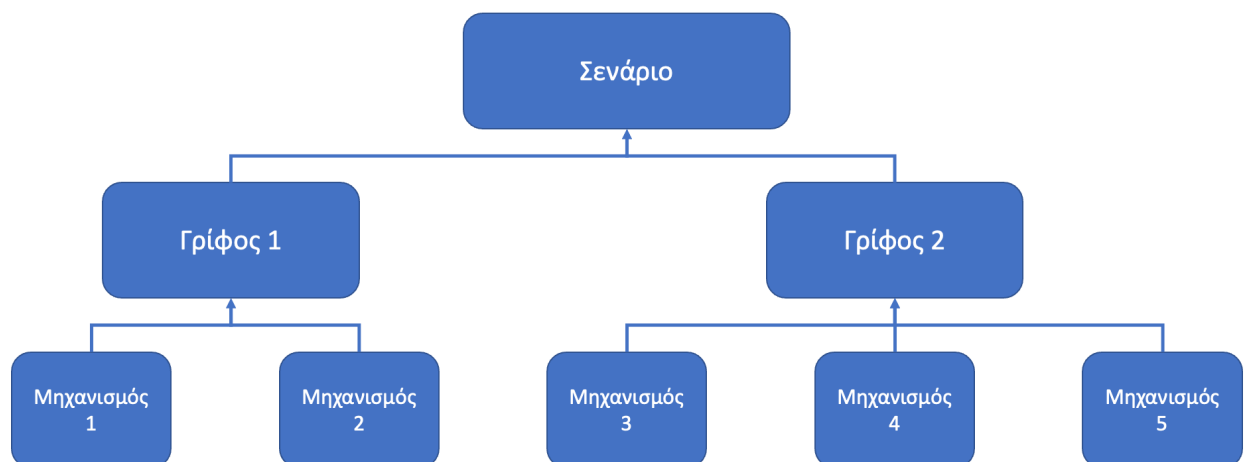
Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ακολουθεί μια μικρή υπενθύμιση:

Σε αυτό το έργο, αποφασίστηκε να χωριστούν τα στοιχεία του παιχνιδιού σε διαφορετικές κατηγορίες: Μηχανισμοί, γρίφοι και το σενάριο.

- » **Ο Μηχανισμός:** είναι η πιο βασική ενέργεια που μπορείτε να εκτελέσετε στο παιχνίδι. (π.χ.: βάλτε 4 ψηφία σε ένα ντουλάπι για να το ανοίξετε, βρείτε ένα αντικείμενο κάτω από ένα χαλί, ταξινομήστε τα βιβλία με βάση τις αναφορές...)
- » **Ο γρίφος:** είναι το αποτέλεσμα κάποιων συνδυασμένων μηχανισμών. Μερικές φορές, μπορεί να είναι δύσκολο να σκεφτείτε πότε ένα αίνιγμα τελειώσει και πότε αρχίζει το επόμενο. Αλλά είναι σημαντικό να χωρίσετε το ER σας σε διαφορετικά κομμάτια, ειδάλλως μπορεί να είναι δύσκολο να παρακολουθήσετε την πρόοδο των παικτών ή να τη βελτιώσετε. (π.χ.: βρείτε ένα κλειδί κάτω από ένα χαλί > ανοίξτε ένα θησαυροφυλάκιο με το κλειδί > βρείτε 5 βιβλία > ταξινομήστε τα με βάση τις αναφορές > η εικόνα στο συνδυασμένο εξώφυλλό τους δίνει ένα στοιχείο για ένα άλλο αίνιγμα)
- » **Το σενάριο:** αποτελείται από τους γρίφους. Αφού δοκιμάσετε το σενάριό σας και το επικυρώσετε, μπορείτε να ονομάσετε το αποτέλεσμα Παιχνίδι απόδρασης 😊





Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη δομή της δημιουργίας του Escape Room, μη διστάσετε να ανατρέξετε στους πόρους Συνολικός οδικός χάρτης, Διάγραμμα ή το φυλλάδιο "Escape Rooms και γλώσσες, ένας τέλειος συνδυασμός" που είναι διαθέσιμο στον ιστότοπο του έργου SpeakER.

Ένα παιδαγωγικό δωμάτιο απόδρασης έχει διαφορετική διαδικασία σχεδιασμού από ένα εμπορικό, καθώς ολόκληρο το παιχνίδι κατασκευάζεται γύρω από τους παιδαγωγικούς στόχους που θέτει ο σχεδιαστής. Ο στόχος αυτού του τύπου δωματίου απόδρασης - ER είναι να προωθήσει την απόκτηση δεξιοτήτων και γνώσεων.

Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για το πώς να δομήσετε τη διαδικασία δημιουργίας του ER σας, προκειμένου να εφαρμόσετε τη χρήση του στη γλωσσική εκπαίδευση.



Καθορισμός των στόχων



Για να θέσετε στόχους για το παιδαγωγικό σας δωμάτιο απόδρασης, θα πρέπει να απαντήσετε στις ακόλουθες ερωτήσεις. Οι απαντήσεις σας θα σας καθοδηγήσουν στη συνέχεια στο για ποιο σκοπό θέλετε να χρησιμοποιήσετε το ER και θα σας αποτρέψουν από το να ξεφύγετε από το θέμα κατά τη δημιουργία των γρίφων και του σεναρίου.

» Για ποιο λόγο θα χρησιμοποιήσετε το ER;

Αυτή η ερώτηση εστιάζει στον τελικό σκοπό του ER σας. Θα μπορούσατε να το χρησιμοποιήσετε για να αξιολογήσετε τις επιδόσεις των μαθητών σας σε ένα καθηλωτικό περιβάλλον ή για να τους παρουσιάσετε ένα νέο κεφάλαιο του μαθήματός σας. Ακολουθούν ορισμένες προτάσεις:

- Για να εξασκηθείτε σε υλικό που έχετε μάθει προηγουμένως (η χρήση γνώσεων που δεν αναφέρονται μέσα στην αίθουσα θα μπορούσε να είναι δύσκολη. Μπορείτε να βρείτε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτό το θέμα στο φύλλο εργαλείων σχετικά με τις "Γνώσεις εκτός του δωματίου απόδρασης"
- Για να ανακαλύψετε μια νέα ενότητα του προγράμματος σπουδών σας
- Για μια διαμορφωτική αξιολόγηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των μαθητών σας
- Διαμορφωτική αξιολόγηση σημαίνει ότι χρησιμοποιείτε την αξιολόγηση κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας προκειμένου να βελτιώσετε τις δραστηριότητες και να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητών.
- Ως εξωσχολική δραστηριότητα
- Ως διαθεματική δραστηριότητα
- Ως τρόπος αξιολόγησης του τρόπου με τον οποίο οι μαθητές ανταποκρίνονται σε μη παραδοσιακές "ενεργητικές" προσεγγίσεις στη γλωσσική μάθηση



» **Ποιο κεφάλαιο ή θέμα του μαθήματός σας θα χρησιμοποιήσετε στο ER;**

Για να απαντήσετε σε αυτή την ερώτηση, θα πρέπει να επικεντρωθείτε στο σχέδιο μαθήματος ή στο πρόγραμμα σπουδών σας. Σε κάθε μαθησιακή ενότητα, υπάρχουν γλωσσικά θέματα καθώς και θεματικές περιοχές και στοιχεία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα θα σας οδηγήσει στη συνέχεια στις ακόλουθες τρεις ερωτήσεις:

» **Ποιες γλωσσικές δεξιότητες θα αναπτύξουν οι συμμετέχοντες χάρη στο ER σας;**

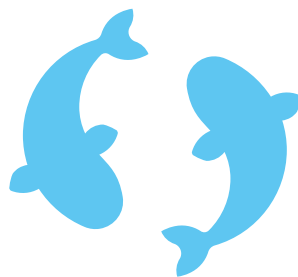
Σύμφωνα με τους τελικούς σας στόχους και το κεφάλαιο του μαθήματός σας που θα εξερευνήσετε στο δωμάτιο διαφυγής, θα αναπτυχθούν ορισμένες γλωσσικές δεξιότητες. Πριν από τη διαδικασία δημιουργίας, θα πρέπει να θέσετε ορισμένους σαφείς στόχους και γι' αυτό.

» **Ποιες ήπιες δεξιότητες θα ενισχύσουν οι συμμετέχοντες στο ER σας;**

Με τον όρο "ήπιες δεξιότητες" εννοούμε εκείνες που είναι χρήσιμες όχι μόνο σε ένα γλωσσικό μάθημα, αλλά εκείνες που είναι οριζόντιες και σημαντικές καθ' όλη τη διάρκεια της κατάρτισης και της επαγγελματικής ανάπτυξης των σπουδαστών, καθώς και της προσωπικής τους ανάπτυξης, από παιδαγωγικής άποψης. Μερικά παραδείγματα θα ήταν: δημιουργικότητα, επικοινωνία, συνεργασία και κριτική σκέψη.

» **Ποιες γνώσεις θα αποκτήσουν οι συμμετέχοντες χάρη στο δικό σας σενάριο ER;**

Το θέμα που επιλέγετε να αντιμετωπίσετε στο Escape Room σας θα σας βοηθήσει να προσδιορίσετε τις γνώσεις που περιμένετε να αποκτήσουν οι μαθητές σας στο τέλος της εμπειρίας. Μερικά παραδείγματα θα μπορούσαν να είναι η γνώση εννοιών λεξιλογίου και γραμματικής ή στοιχεία από την πολιτιστική κληρονομιά της γλώσσας που διδάσκετε.





Καθορισμός των πρακτικών λεπτομερειών



Αφού καθορίσετε τους στόχους του δωματίου διαφυγής σας, θα πρέπει να ορίσετε τις πρακτικές λεπτομέρειες προκειμένου να διατηρήσετε τα αινίγματα και το σενάριο εφικτά και διαχειρίσιμα. Αυτό το στάδιο θα σας βοηθήσει να αποκτήσετε μια καλύτερη εικόνα των χαρακτηριστικών ER που θα χρησιμοποιήσετε στο σχεδιασμό σας. Ακολουθεί ένας κατάλογος πρακτικών ερωτήσεων που θα σας βοηθήσει να δημιουργήσετε την εμπειρία σας:

» **Πόσοι μαθητές θα συμμετάσχουν στο ER σας;**

Ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων μαθητών, θα πρέπει να τους χωρίσετε σε διαφορετικές ομάδες και να μοιράσετε το χώρο της τάξης για να διασφαλίσετε ότι κάθε ομάδα θα έχει μια επιτυχημένη και χωρίς περισπασμούς εμπειρία.

» **Ποια είναι η ηλικία των μαθητών σας;**

Η ηλικία των μαθητών μπορεί να κάνει μεγάλη διαφορά όσον αφορά την πολυπλοκότητα και τη διατύπωση των γρίφων και των σεναρίων. Μπορεί επίσης να επηρεάσει την επιλογή των θεμάτων και των αναφορών, καθώς μπορεί να είναι πολύ εξειδικευμένα για την ηλικία.

» **Ποιο είναι το επίπεδο επάρκειας των μαθητών σας;**

Η ηλικία και το επίπεδο των μαθητών σας μπορεί να διαφέρουν από τάξη σε τάξη. Ορισμένοι έφηβοι μπορεί να είναι αρχάριοι, ενώ άλλοι μπορεί να έχουν ήδη προχωρημένο επίπεδο. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να προσαρμόσετε την εμπειρία σας στο ER στο συγκεκριμένο επίπεδό τους και να επιλέξετε τα κεφάλαια του μαθήματός σας που είναι τα καταλληλότερα για την εξέλιξή τους.

» **Υπάρχουν μαθητές με ειδικές ανάγκες;**

Οι μαθητές με ειδικές ανάγκες μπορούν εύκολα να συμπεριληφθούν στη δραστηριότητα ER εφαρμόζοντας απλές προσαρμογές στο περιεχόμενο. Θα είναι πολύ σημαντικό να έχετε κατά νου τις ανάγκες τους ανά πάσα στιγμή κατά τη δημιουργία της εμπειρίας για να προωθήσετε την πλήρη συμμετοχή τους μαζί με τους συμμαθητές τους.



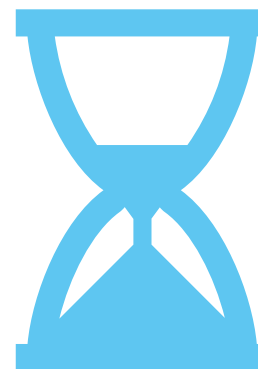
» Ποια θα είναι η μορφή του ER σας;

Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι δωματίων απόδρασης. Συχνά φανταζόμαστε το κλειδωμένο δωμάτιο από το οποίο οι παίκτες πρέπει να αποδράσουν, αλλά υπάρχουν και άλλες πιθανές μορφές για να επιλέξετε:

- Βιβλίο
- Εικονικό ER
- Κουτί διαφυγής
- Κάρτες
- Κουτί απόδρασης
- VR

» Για πόση ώρα θέλετε να διαρκέσει το ER;

Η διάρκεια του ER σας θα επηρεάσει όλες τις άλλες πτυχές του, καθώς θα σας βοηθήσει να καθορίσετε τον αριθμό των αιγιμάτων που θέλετε να συμπεριλάβετε και την πολυπλοκότητα του σεναρίου. Τα περισσότερα παιχνίδια απόδρασης διαρκούν μεταξύ 45 και 60 λεπτών. Η ελάχιστη διάρκεια θα ήταν 30 λεπτά και τα μεγαλύτερα σπάνια ξεπερνούν τα 75 με 90 λεπτά. Δεν θα σας συνιστούσαμε να ξεπεράσετε τα 60 λεπτά, καθώς θα απαιτούσε πολύ περιεχόμενο και σχεδιασμό και οι μαθητές μπορεί να αρχίσουν να χάνουν τη συγκέντρωσή τους ή την ψυχραιμία τους σε κάποιο σημείο.



Σημειώστε ότι μιλάμε για τη διάρκεια του ίδιου του δωματίου απόδρασης: δεν λαμβάνουμε υπόψη τον χρόνο προετοιμασίας ή/και εγκατάστασης, την ενημέρωση πριν από τη δραστηριότητα ούτε τον απολογισμό μετά.



» Ποιο είναι το πλαίσιο του ER;

Το πλαίσιο είναι ένα γενικό θέμα γύρω από το οποίο θα δημιουργήσετε το ER σας. Δεν είναι ακόμη ένα ακριβές σενάριο, αλλά περισσότερο μια ιδέα που θα σας καθοδηγήσει στα επόμενα βήματα του σχεδιασμού του παιχνιδιού.

» Σύμφωνα με το επιλεγμένο πλαίσιο, υπάρχουν συγκεκριμένα είδη μηχανισμών που μπορείτε και δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε;

Ένας μηχανισμός παιχνιδιού είναι ένα ανεξάρτητο στοιχείο που συνδυάζετε με άλλα για να δημιουργήσετε ένα αίνιγμα. Ανάλογα με το πλαίσιο που έχετε επιλέξει για το ER σας, ορισμένοι μηχανισμοί παιχνιδιού θα φαίνονται πιο σχετικοί και πιο εύκολοι στην εφαρμογή από άλλους (για παράδειγμα, πιθανώς δεν θα χρησιμοποιήσετε έναν κωδικό QR που οι παίκτες θα πρέπει να σαρώσουν με ένα smartphone, αν το παιχνίδι διαδραματίζεται σε ένα μεσαιωνικό σενάριο). Αυτή η διαδικασία είναι η πρώτη επιλογή των μηχανισμών, αλλά δεν χρειάζεται να δημιουργήσετε ακόμη γρίφους.

» Πώς θα οργανώσετε τον χώρο στην τάξη;

Καθώς θα χρειαστεί να χωρίσετε τους μαθητές σας σε διαφορετικές ομάδες, θα πρέπει επίσης να δημιουργήσετε έναν χώρο για κάθε ομάδα, ώστε να έχετε μια ομαλή και χωρίς περισπασμούς εμπειρία. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα ορίζοντας μικρότερα "δωμάτια" στην τάξη με τα θρανία ή τις καρέκλες των μαθητών ή βάζοντας σημάδια στο πάτωμα με χρωματιστή ταινία.

» Πώς θα παραδώσετε ως Game Master μηνύματα ή θα επικοινωνήσετε με τους παίκτες;

Ο Game Master παίζει καθοριστικό ρόλο στην εξασφάλιση της ομαλής εξέλιξης της εμπειρίας. Ως Game Master, θα κατευθύνετε τους μαθητές προς τη σωστή κατεύθυνση όταν κολλήσουν ή θα τους βοηθήσετε να ξεπεράσουν ένα καθοριστικό λάθος που διαφορετικά θα τους εμπόδιζε να επιτύχουν τον τελικό στόχο.



Σύλληψη

Όπως όλες οι άλλες μορφές δημιουργίας, η δημιουργία ενός Escape Room δεν είναι τόσο απλή. Αφού ορίσετε τους στόχους σας και τις πρακτικές σας λεπτομέρειες, γνωρίζετε τον προορισμό σας. Αλλά η διαδικασία σύλληψης θα είναι ένας κύκλος:

- Αρχικά θα δημιουργήσετε ένα προσχέδιο της δομής σας
- Στη συνέχεια, θα αποφασίσετε για τους γρίφους που ξέρετε ότι θέλετε να συμπεριλάβετε στο παιχνίδι σας* και θα σχεδιάσετε το σενάριο (λίγο-πολύ ταυτόχρονα)
- Δημιουργήστε έναν οδικό χάρτη για να δείτε αν όλα φαίνονται συνεκτικά και ομαλά

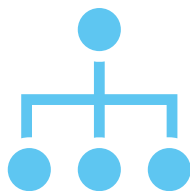
Επανελάθετε στη δομή σας (προσχέδιο) για να τροποποιήσετε τυχόν λάθη. Όταν είστε ευχαριστημένοι με τη δουλειά σας, θα οργανώσετε μια δοκιμή που θα σας δώσει εξωτερική ανατροφοδότηση σχετικά με την εμπειρία που δημιουργήσατε. Τις περισσότερες φορές, αυτό θα αναδείξει κάποια στοιχεία που πρέπει να προσαρμόσετε και θα επιστρέψετε στον προηγούμενο κύκλο σύλληψης για να τα διορθώσετε.

Διαφορετικά, συγχαρητήρια: έχετε ένα αξιοποιήσιμο παιδαγωγικό δωμάτιο απόδρασης για την τάξη σας!

» Δημιουργήστε ένα πρώτο διάγραμμα για να οπτικοποιήσετε το ER σας

Σε πολλά στάδια της δημιουργίας, ο δημιουργός χρειάζεται να έχει μια επισκόπηση ολόκληρου του παιχνιδιού. Η ύπαρξη ενός διαγράμματος που παραπέμπει στη ροή του ER είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για να αποφύγετε τις περισσότερες παγίδες του σχεδιασμού του παιχνιδιού.

Το διάγραμμα χρησιμοποιείται μόνο κατά τη διάρκεια της σύλληψης. Πρέπει να είναι βολικό για εσάς και την ομάδα δημιουργίας σας: δεν είναι απαραίτητο να το κάνετε λεπτομερές για τους άλλους.

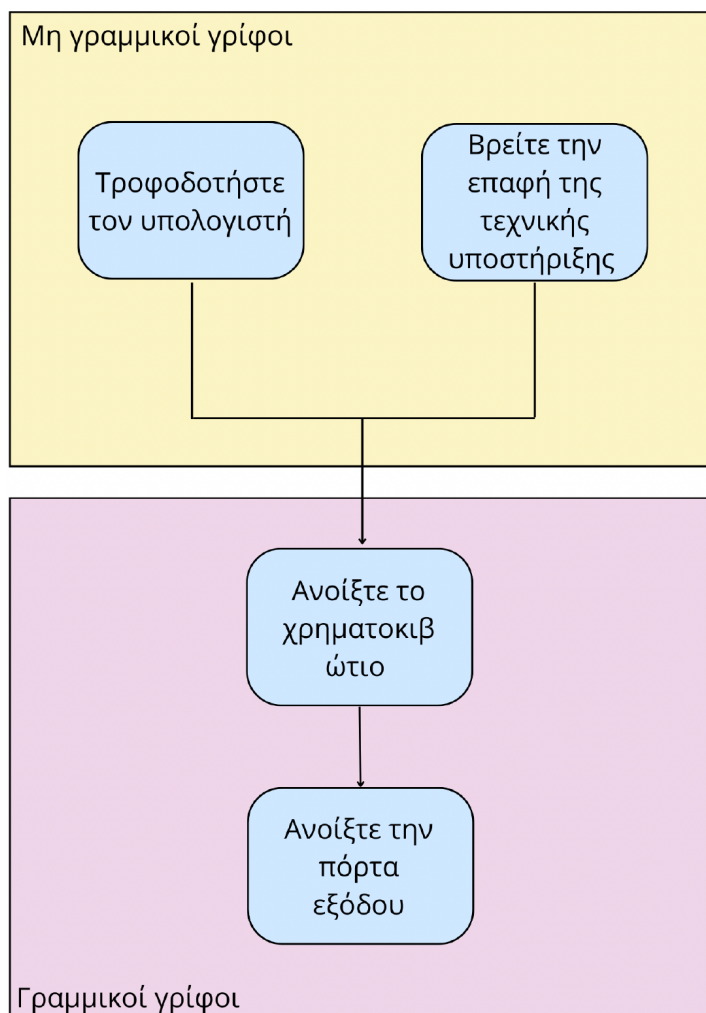




a) Γιατί να σκεφτείτε πρώτα το πρότυπο

Το πρότυπο μπορεί να είναι διαφορετικό ανάλογα με τη δομή που επιλέγετε. Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι δομών για ένα δωμάτιο απόδρασης:

- **Γραμμική:** ένας γρίφος κάθε φορά που οδηγεί στον επόμενο
- **Μη γραμμική:** μπορούν να γίνουν πολλά αινίγματα ταυτόχρονα
- **Μικτή γραμμική ή μη γραμμική:** ένας συνδυασμός και των δύο παραπάνω δομών





Μπορείτε επίσης να σκεφτείτε διάφορες πτυχές του σχεδιασμού του παιχνιδιού, όπως

- **Red Herring:** ένα παιχνίδι με περισπασμούς και ψεύτικες ενδείξεις
- **Κυνήγι θησαυρού:** οι παίκτες πρέπει να αναζητήσουν τα στοιχεία του γρίφου
- **Συνολικός μηχανισμός:** Ανάλογα με το περιβάλλον σας και το πλαίσιο του ER σας που ορίζεται στις πρακτικές λεπτομέρειες (βλ. παραπάνω), μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε έναν μηχανισμό ως το συνολικό σκηνικό του ER σας. (δείτε το εργαλείο "Ρόλοι" για ένα παράδειγμα)

Μπορείτε να δείτε παραδείγματα αυτών των διαφορετικών δομών στο φύλλο εργαλείων σχετικά με τα διαγράμματα.

b) Πώς να φανταστείτε και να σχεδιάσετε το διάγραμμα (σύμφωνα με τις πρακτικές λεπτομέρειες)

Ανάλογα με τη δομή που επιλέξατε, θα σχεδιάσετε διαφορετικούς τύπους διαγραμμάτων. Μπορείτε βέβαια να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές δομές μαζί και να είστε δημιουργικοί κατά βούληση. Μπορείτε να δείτε διάφορα παραδείγματα στο φύλλο εργαλείων για τα διαγράμματα.

Καθώς η διαδικασία δημιουργίας εξαρτάται από εσάς, μπορείτε να ξεκινήσετε δημιουργώντας πρώτα ένα πρώτο προσχέδιο ενός σεναρίου ή γρίφων, ανάλογα με το με τι αισθάνεστε πιο άνετα.





» Δημιουργήστε τους γρίφους

Αφού δημιουργήσετε ένα πλαίσιο/περιγράμματα του σεναρίου ER και των γρίφων σας, ήρθε η ώρα να εστιάσετε πιο προσεκτικά στο ποιοι γρίφοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την επίτευξη των καθορισμένων στόχων.

Καθορίστε πρώτα τη συνολική ροή των γρίφων σας:

Πόσους γρίφους θα σχεδιάσετε;

Ο αριθμός των γρίφων συνδέεται φυσικά με τη διάρκεια του Escape Room σας, αλλά θα επηρεάσει επίσης την πολυπλοκότητα της συνολικής εμπειρίας του παιχνιδιού σας. Αν σκοπεύετε να δημιουργήσετε ένα δωμάτιο απόδρασης με υψηλό βαθμό δυσκολίας, σας συμβουλεύουμε να μειώσετε τον αριθμό των γρίφων για να βεβαιωθείτε ότι ο τελικός στόχος μπορεί να επιτευχθεί εγκαίρως.

Πώς θα συνδέσετε τους γρίφους την πορεία σας;

Η σύνδεση μεταξύ των γρίφων και του μαθήματος μπορεί να μην είναι εύκολο να δημιουργηθεί με φυσικό τρόπο. Ως εκ τούτου, σας συμβουλεύουμε να σκεφτείτε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στους γρίφους και να φανταστείτε πώς θα μπορούσαν να συνδεθούν με το πρόγραμμα σπουδών σας.

Αν θέλετε να δείτε μερικά παραδείγματα, μπορείτε να εξερευνήσετε τα αινίγματα που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο αυτού του έργου στον ιστότοπό μας

www.speakerproject.eu.

Ποια εργαλεία διαθέτετε προκειμένου να δημιουργήσετε αυτούς τους γρίφους; (εκτυπωτής/makerspace/...)

Προκειμένου να σχεδιάσετε τα αινίγματα, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι οι ιδέες σας είναι εφικτές στην πράξη, χρησιμοποιώντας εργαλεία που έχετε στη διάθεσή σας ή που είναι εύκολα προσβάσιμα σε εσάς. Αυτό είναι το πρώτο βήμα για την αξιολόγηση του τελικού κόστους του δωματίου απόδρασης.





Τι θα κάνετε όταν οι μαθητές σας κολλήσουν (ενέργειες του Game Master);

Φυσικά, ελπίζουμε ότι όλοι οι μαθητές σας θα βρουν τις απαντήσεις χάρη στις δεξιότητες συνεργασίας τους και στην αλληλοδιδασκτική τους μάθηση. Ωστόσο, η εμπειρία έχει δείξει ότι οι παίκτες τείνουν να κολλάνε μερικές φορές και επομένως θα χρειαστούν τη βοήθειά σας για να βρουν τον δρόμο προς το επόμενο στοιχείο.

Στη συνέχεια, μπορείτε να εργαστείτε σε κάθε ένα από αυτά ανεξάρτητα:

Ποια είναι τα στοιχεία για την επίλυση αυτού του γρίφου; (ενδείξεις/κωδικοί/κλειδιά...)

Μπορείτε να βρείτε έναν κατάλογο προτάσεων στο πλαίσιο δημιουργίας μας. Έχουμε παράσχει μια πρακτική περιγραφή των διαφόρων εργαλείων, πόρων και εμπνεύσεων που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην εμπειρία σας ως δημιουργός Escape Room.

Πώς θα αποκτήσουν οι παίκτες αυτά τα στοιχεία;

Φυσικά, αφού επιλέξετε τα στοιχεία που θέλετε να χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι σας, θα πρέπει να σκεφτείτε τρόπους με τους οποίους θα μπορούσατε να παρουσιάσετε αυτά τα στοιχεία στην τάξη σας. Τώρα που ξέρετε πόσους μαθητές θα εμπλέξετε και πώς θα διαμορφώσετε τον χώρο στην τάξη, θα έχετε μια καλύτερη ιδέα για το πώς θα παρουσιάσετε τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές για να λύσουν τα αινίγματα.

Πόσοι παίκτες απαιτούνται για την επίλυσή του; (παράδειγμα: πολλαπλός χειρισμός)

Καθώς οι μαθητές θα πρέπει να διαχειριστούν τον χρόνο τους και να συνεργαστούν για να λύσουν τα αινίγματα, κάθε αίνιγμα μπορεί να σχεδιαστεί έτσι ώστε να απαιτεί τη συνεργασία ενός συγκεκριμένου αριθμού ατόμων. Όλη η ομάδα δεν χρειάζεται να είναι επικεντρωμένη στην ίδια δοκιμασία, μπορούν να διαχειριστούν τη δοκιμασία και τον χρόνο τους όπως επιθυμούν και ανάλογα με την πολυπλοκότητα των γρίφων σας.



Τι πρέπει να λάβετε υπόψη σας κατά τη διαμόρφωση του συγκεκριμένου αινίγματος;

Ένα παιχνίδι απόδρασης μπορεί να πάρει διάφορες μορφές, όπως ένα βιβλίο, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ή ένα παιχνίδι ζωντανής δράσης. Από τη διάταξη των εγγράφων σας μέχρι την ανάπτυξη μιας συσκευής πληροφορικής, η δημιουργία αινιγμάτων θα μπορούσε να απαιτεί διαφορετικές δεξιότητες. Συνιστούμε να μην περιορίζετε τα αινίγματά σας στις δικές σας δεξιότητες: μη διστάσετε να συμπεριλάβετε τους συναδέλφους σας (για παράδειγμα, δημιουργώντας ένα έργο για ένα μάθημα πληροφορικής για την ανάπτυξη ενός συγκεκριμένου μηχανισμού) ή ένα εργαστήριο κατασκευών!

Είναι επίσης δυνατό να χρησιμοποιήσετε το έργο σας για τη δημιουργία ενός Escape Room ως έργο για φοιτητές τεχνικών σπουδών. Είναι μια μεγάλη ευκαιρία να κάνετε μια ομάδα μαθητών να εργαστεί σε ένα συγκεκριμένο έργο, να το διανείμετε σε πολλαπλά βήματα με φάση(φάσεις) δοκιμών και χάρη στη μάθηση βάσει έργου.



» Γράψτε το σενάριο

Αφού αποφασίσετε τους στόχους και τις ρυθμίσεις του δωματίου απόδρασης και καθορίσετε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και τους γρίφους που θα χρησιμοποιήσετε, ήρθε η ώρα να φτιάξετε το σενάριο:



Πότε θα λάβει χώρα το σενάριο ER;

Το σενάριο θα βασίζεται στο θέμα και το πλαίσιο που έχετε ήδη ορίσει για το δωμάτιο διαφυγής σας. Η περίοδος στην οποία θα λάβει χώρα το σενάριο εξαρτάται από αυτά τα στοιχεία και μπορεί να καθορίσει την ατμόσφαιρα του ER.

Πού θα λάβει χώρα το σενάριο ER;

Ο τόπος στον οποίο διαδραματίζεται το σενάριο εξαρτάται επίσης από τα προαναφερθέντα στοιχεία και ιδανικά θα είναι ένας τόπος όπου ομιλείται η διδασκόμενη γλώσσα. Ανάλογα με τον χρόνο και τον τόπο διεξαγωγής του σεναρίου, θα μπορείτε να διακοσμήσετε και να προσαρμόσετε τον σχεδιασμό του δωματίου απόδρασης, ώστε να δημιουργήσετε την πιο καθηλωτική εμπειρία.

Ποια στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς θα χρησιμοποιήσετε στο σενάριό σας;

Καθώς θα διδάξετε μια γλώσσα μέσω αυτού του παιχνιδιού, τα πολιτιστικά στοιχεία της χώρας ή των χωρών όπου ομιλείται μπορεί να διαδραματίσουν μεγάλο ρόλο στην κατανόηση συγκεκριμένων εννοιών και ιδιωτισμών. Συνεπώς, ολόκληρο το σενάριο μπορεί να βασίζεται και στα στοιχεία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς που θα αποφασίσετε να ενσωματώσετε στο παιχνίδι.

Ποιοι χαρακτήρες θα υπάρχουν στο σενάριό σας;

Οι χαρακτήρες στο σενάριο είναι ζωτικής σημασίας για να γίνει πιο πιστευτό. Για ένα γλωσσικό μάθημα, οι χαρακτήρες αυτοί θα μπορούσαν να είναι διάσημοι άνθρωποι που ζούσαν την εποχή και τον τόπο που έχει οριστεί για το Escape Room σας. Φυσικά, οι χαρακτήρες αυτοί δεν χρειάζεται να αναπαρίστανται



σωματικά και μπορούν απλώς να είναι ο συντάκτης μιας επιστολής, ο ομιλητής σε μια ραδιοφωνική συνέντευξη ή οποιοσδήποτε άλλος ρόλος που σχετίζεται με τους γρίφους σας.

Τι εργαλεία και διακοσμητικά στοιχεία θα χρησιμοποιήσετε για να στήσετε το σκηνικό;

Τώρα που έχετε στο μυαλό σας όλα τα στοιχεία του πλαισίου, μπορείτε να προχωρήσετε στην απόφαση για τα διακοσμητικά στοιχεία και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε για να βελτιώσετε την καθηλωτική πτυχή του παιχνιδιού σας. Ακολουθεί ένας κατάλογος στοιχείων που μπορείτε να εξετάσετε:

- Χρονοδιακόπτης, ο οποίος μπορεί να αλλάζει ανάλογα με το θέμα
- Διακοσμήσεις στο δωμάτιο για τη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας
- Μουσική ή ηχητικά εφέ
- Κοστούμια
- Άλλα

Πώς θα παρουσιάσετε το σενάριο στους συμμετέχοντες;

Η έναρξη της εμπειρίας Escape Room ξεκινά με την παρουσίαση του σεναρίου. Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τα βασικά στοιχεία της ιστορίας και να έχουν σαφή αντίληψη του σκοπού του παιχνιδιού. Μπορείτε να παρουσιάσετε το σενάριό σας με διάφορους τρόπους, όπως π.χ:

- Προφορικές εξηγήσεις και οδηγίες
- Παρουσίαση μέσω βίντεο
- Έγγραφο κειμένου (επιστολή, εφημερίδα, άλλο)
- Διάφορες επιλογές από τα παραπάνω





Πώς να προσαρμόσετε έναν γρίφο στο σενάριό σας

Τώρα που το σενάριο είναι καλύτερα καθορισμένο, μπορείτε να προσαρμόσετε τους γρίφους που δημιουργήσατε ώστε να ταιριάζουν καλύτερα στην ιστορία, τον χρόνο και τον τόπο του σεναρίου. Θα δείτε διάφορες προτάσεις παρακάτω:

- Σύμφωνα με την χρονική περίοδο
 - Με περγαμηνή, παλιά εφημερίδα, μια πινακίδα από το μέλλον κ.λπ.
 - Με αξίες από το παρελθόν, γεγονότα από το παρελθόν κ.λπ.
- Σύμφωνα με τον τόπο του σεναρίου
 - Με φωτογραφίες του τόπου
 - Με μια τοπική εφημερίδα, περιοδικό κ.λπ.
- Σύμφωνα με τους χαρακτήρες του σεναρίου
 - Με διάσημα πρόσωπα της εποχής και του τόπου
 - Με χαρακτηριστικά ονόματα της εποχής και του τόπου
- Σύμφωνα με την πλοκή του σεναρίου
 - Με στοιχεία από μια δολοφονία, μια αποστολή κατασκοπείας κ.λπ.
 - Με μια λογική αλυσίδα γεγονότων



» Οδικός χάρτης & φόρμα διαδρομής του ER σας

Ο οδικός χάρτης και η φόρμα διαδρομής είναι οι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος:

Οδικός χάρτης

Ο οδικός χάρτης του ER σας είναι ένα ζωτικό εργαλείο για το έργο της δημιουργίας σας, αλλά και για το ρόλο σας ως Game Master.

Η φάση της δημιουργίας θα σας επιτρέψει να αξιολογήσετε τη διάρκεια του ER σας και να δείτε αν πρέπει να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε γρίφους.

Ως Game Master, θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των παικτών σας στο ταξίδι τους. Θα σας επιτρέψει επίσης να παραδώσετε τα στοιχεία την καλύτερη στιγμή:

- δίνοντάς τα πολύ νωρίς θα κάνετε την εμπειρία λιγότερο προκλητική, πολύ εύκολη και λιγότερο καθηλωτική
- δίνοντάς τα πολύ αργά, υπάρχει ο κίνδυνος να αφήσετε τους παίκτες να κολλήσουν σε έναν βρόχο και να απογοητευτούν

Φόρμα διαδρομής

Η φόρμα διαδρομής είναι χρήσιμη μόνο για τον Game Master. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, παρακολουθείτε την πρόοδο των παικτών σας με τον χάρτη πορείας, αλλά πρέπει επίσης να προετοιμάσετε την ενημέρωση στο τέλος του ER. Η φόρμα διαδρομής είναι ουσιαστικά ένας κατάλογος των γρίφων σας με αρκετό χώρο για να κρατάτε σημειώσεις που θα μπορούσαν να σας επιτρέψουν να δώσετε εξατομικευμένη ανατροφοδότηση στους παίκτες σας μετά το παιχνίδι. Θα μπορούσε να πάρει οποιαδήποτε μορφή σας βολεύει, όπως ένα έγγραφο κειμένου, ένα φύλλο εργασίας... Μπορείτε να το φτιάξετε ελεύθερα σύμφωνα με τις δικές σας συνήθειες εργασίας!

Πώς να δημιουργήσετε έναν οδικό χάρτη; (ανατρέξτε στο Διάγραμμα και στους Γρίφους για την αναμενόμενη διάρκεια)





Καθώς έχετε δημιουργήσει ένα διάγραμμα για τα αινίγματά σας, μπορείτε να κάνετε εκτιμήσεις σχετικά με τη διάρκεια και το χρονοδιάγραμμα ολόκληρου του Escape Room. Περισσότερες επεξηγήσεις στο φύλλο εργαλείων σχετικά με τον οδικό χάρτη.

» Δοκιμή και διόρθωση του ER

Όταν φτάσετε σε αυτό το σημείο, μπορείτε να θεωρήσετε ότι έχετε κάνει το 30% της εργασίας. Η δοκιμή είναι ίσως το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας δημιουργίας, επειδή η δημιουργία ενός επιτυχημένου παιχνιδιού από το μηδέν με την πρώτη δοκιμή είναι σχεδόν αδύνατη. Πάντα θα υπάρχουν πράγματα που πρέπει να προσαρμοστούν, συγχρονισμός που πρέπει να αλλάξει ή στοιχεία που δεν ταιριάζουν με το σενάριο... και μπορούμε να τα εντοπίσουμε μόνο δοκιμάζοντας το παιχνίδι σε πολλές κλίμακες.

a) Γιατί είναι τόσο σημαντική η φάση των δοκιμών;

Η δοκιμή του παιχνιδιού σας πριν από την εφαρμογή του στην τάξη θα σας επιτρέψει να εντοπίσετε τα στοιχεία που θα μπορούσαν να παρεμποδίσουν την καλή λειτουργία της εμπειρίας. Αυτό το βήμα είναι ζωτικής σημασίας προκειμένου να εντοπίσετε τα μέρη του παιχνιδιού που θα μπορούσαν να χρειάζονται ακόμη δουλειά.

b) Ποιοι είναι οι διαφορετικοί τύποι δοκιμών;

Δοκιμάστε τους μηχανισμούς σας

Καταγράφοντας και δοκιμάζοντας όλους τους μηχανισμούς του παιχνιδιού σας, μπορείτε να διασφαλίσετε ότι όλοι τους είναι επιλύσιμοι ανεξάρτητα. Αυτό γίνεται κυρίως για να ελέγξετε την τεχνική πτυχή των αινιγμάτων σας, όπως: αν λειτουργεί η συσκευή ή το ντουλάπι σας, αν ταιριάζει το σχήμα μιας φόρμας στην τρύπα...

Η επίλυση των προβλημάτων (γρίφοι) & παιδαγωγικές πτυχές

Οι μηχανισμοί σας θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ανεξάρτητα, αλλά το να τους κάνετε να λειτουργήσουν μαζί θα μπορούσε να απαιτήσει κάποιες προσαρμογές. Γιατί; Ακολουθούν μερικά καλά παραδείγματα για το τι συμβαίνει όταν οι μηχανισμοί δεν λειτουργούν συμβατά:

<https://danielhall.io/what-about-unit-tests>



Αυτή είναι επίσης η κατάλληλη στιγμή για να αξιολογήσετε αν τα αινίγματα ταιριάζουν στους παιδαγωγικούς σας στόχους και αν ακολουθούν τη δομή, τις ρυθμίσεις και το διάγραμμα που έχετε ορίσει στην αρχή.

Η ροή του πλήρους ER

Προκειμένου η δημιουργία του ER να ανταποκριθεί στους στόχους του, θα πρέπει να δοκιμάσετε το ER για να ελέγξετε διάφορα πράγματα:

- Είναι εφικτό να ολοκληρωθεί στη διάρκεια που αναμένετε;
- Είναι εφικτό σύμφωνα με τις απαιτήσεις συμμετοχικότητας που έχετε θέσει;
- Και τέλος, αλλά όχι λιγότερο σημαντικό: είναι ακόμα διασκεδαστικό;

Όπως εξηγείται στο πρώτο φυλλάδιο αυτού του έργου, με τίτλο "Escape Rooms και γλώσσες: ένας τέλειος συνδυασμός", ο στόχος είναι να διατηρηθούν τα κίνητρα των μαθητών χάρη στην πτυχή της παιχνιδοποίησης αυτού του εργαλείου.

Είναι επίσης σημαντικό να εκπαιδεύσετε τον εαυτό σας να κυριαρχεί στο ER σας, για να είστε σε θέση να αντιλαμβάνεστε πότε πρέπει να παρέχετε επιπλέον υποστήριξη στους παίκτες σας.





c) Προετοιμάστε το τεστ

Ακολουθούν ορισμένες συστάσεις σχετικά με το πώς μπορεί να γίνει αυτό:

Δημιουργήστε μια φόρμα

Όταν ζητάτε από τους συμμετέχοντες να δοκιμάσουν κάτι, είναι σημαντικό να τα καθοδηγήσετε κατά τη διάρκεια του τεστ. Αλλά επίσης, αφήστε χώρο στους παίκτες να σας προσφέρουν νέα στοιχεία για το παιχνίδι: οι παίκτες προσφέρουν πάντα ιδέες και λύσεις που οι δημιουργοί δεν είχαν σκεφτεί.

Επιλέξτε τις ομάδες δοκιμών

Είναι σημαντικό να έχετε διαφορετικά προφίλ δοκιμαστών: οι ειδικοί θα σας βοηθήσουν πολύ σε θέματα μηχανισμών και λεπτομερειών, οι μη παίκτες θα σας επιτρέψουν να έχετε εναλλακτικές συμβουλές και προοπτικές. Επίσης, η ανάμειξη διαφορετικών προφίλ παικτών μέσα στην ίδια ομάδα θα σας επιτρέψει να δείτε πώς μια ετερόκλητη ομάδα θα μπορούσε να αλληλεπιδράσει κατά τη διάρκεια του ER σας.

d) Ανασκόπηση της δοκιμής

Αφού δοκιμάσετε όλο το υλικό, κάντε μια γρήγορη ανασκόπηση και προετοιμάστε τις τροποποιήσεις σας αναλόγως. Καθώς θα έχετε αξιολογήσει διάφορες πτυχές του ER, μπορείτε να φτιάξετε έναν κατάλογο ελέγχου των σημείων που πρέπει να αλλάξετε πριν προχωρήσετε στην επικαιροποίηση του ER σας.

e) Ενημερώστε το ER σας & τον οδικό σας χάρτη

Μόλις συγκεντρώσετε όλα τα στοιχεία που πρέπει να αλλάξετε, μπορείτε να προχωρήσετε στην επικαιροποίηση του ER και του οδικού σας χάρτη για να φτάσετε στην τελική έκδοση που θα χρησιμοποιήσετε με τους μαθητές σας.



Απολογισμός

Το απολογιστικό στάδιο είναι το τελευταίο βήμα του ER. Μπορείτε να συγκεντρώσετε τους μαθητές σε έναν κύκλο, να συζητήσετε σύντομα την εμπειρία του ER και να τους βοηθήσετε να βγάλουν συμπεράσματα από αυτή τη συναρπαστική εμπειρία. Οι δύσκολοι γρίφοι μπορεί να απογοητεύσουν ορισμένους παίκτες, οπότε αυτό χρησιμεύει ως ένα σημαντικό στάδιο για να έχετε μια καλύτερη επισκόπηση της εμπειρίας, ανεξάρτητα από την παιδαγωγική χρήση του ER. Επιπλέον, θα μπορούσατε επίσης να στείλετε ένα πιο πλήρες ερωτηματολόγιο στους παίκτες σας μετά τις συνεδρίες για να αξιολογήσετε τις γνώσεις τους ή/και την εκτίμησή τους για την ίδια την εμπειρία παιχνιδιού.

» Γιατί ένας σύντομος απολογισμός είναι σημαντικός

Ο απολογισμός είναι απαραίτητος για να προβληματιστούν οι μαθητές σας σχετικά με τις εμπειρίες τους και να μοιραστούν τις σκέψεις, τις αμφιβολίες, τα συναισθήματα και τις δυσκολίες τους. Αυτό το βήμα σας επιτρέπει να έχετε εξωτερική ανατροφοδότηση σχετικά με το παιχνίδι που δημιουργήσατε και επίσης κάνει τους μαθητές να σκεφτούν τις δικές τους επιδόσεις και δεξιότητες μετά το παιχνίδι.





» Πώς να χρησιμοποιήσετε μια φόρμα διαδρομής παράλληλα με τον οδικό χάρτη ως αναφορά

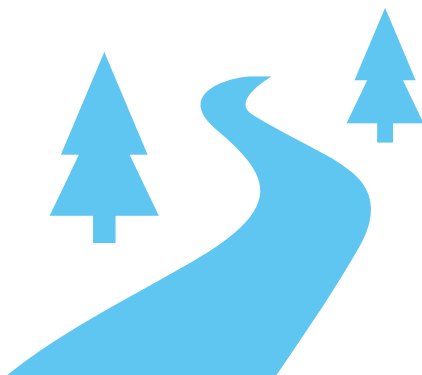
Καθώς ο οδικός χάρτης είναι φτιαγμένος για να παρακολουθείτε την πρόοδο των παικτών σας στο παιχνίδι, η φόρμα διαδρομής παραθέτει τους γρίφους και σας επιτρέπει να σημειώνετε διάφορες πτυχές των εμπειριών των παικτών σας.

- Ποιος παίκτης ανέλαβε ποια εργασία;
- Σχετικές ενέργειες
- Ήταν οι παίκτες στην ώρα τους ή καθυστέρησαν;
- Προτάσεις
- ...

» Πώς να παρακολουθείτε το παιχνίδι

Αυτά είναι μερικά παραδείγματα ερωτήσεων που θα μπορούσατε να θέσετε στους μαθητές σας κατά τον απολογισμό:

- Ποιος(-οι) ρόλος(-οι) έπαιξε(-αν) στην ομάδα;
- Ποιες ήταν οι πιο δύσκολες στιγμές του παιχνιδιού;
- Ποιες ήταν οι πιο ικανοποιητικές στιγμές του παιχνιδιού;
- Μπορείτε να σκεφτείτε έναν τρόπο με τον οποίο ορισμένες πτυχές του παιχνιδιού θα μπορούσαν να βελτιωθούν;





» Πώς να οργανώσετε τον απολογισμό (αποφυγή συγκρούσεων, θέση του εκπαιδευτικού στη συζήτηση...)

Ο απολογισμός μπορεί να διαρκέσει μεταξύ 5 και 10 λεπτών. Θα πρέπει να οργανωθεί αμέσως μετά το παιχνίδι, ώστε να διασφαλιστεί ότι η εμπειρία είναι ακόμη νωπή στη μνήμη των παικτών. Η άμεση ενημέρωση και ανατροφοδότηση μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο για την εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία. Μετά το παιχνίδι, οι παίκτες μπορεί να είναι πολύ ενθουσιασμένοι, οπότε ως Game Master, θα πρέπει να οργανώσετε και να καθοδηγήσετε τη συζήτηση. Ακολουθούν ορισμένες συστάσεις:

- **Αφήστε τους παίκτες να δώσουν πρώτα τις εντυπώσεις τους:** το να δώσετε τα σχόλιά σας στην αρχή θα επιβάλει την άποψή σας στους παίκτες
- **Προσκαλέστε ευγενικά (αλλά μην απαιτήσετε) τους ντροπαλούς ή αρχάριους παίκτες να μιλήσουν πρώτοι:** τα συναισθήματά τους έχουν την ίδια αξία με τους έμπειρους παίκτες, αλλά θα μπορούσαν να φοβηθούν να μοιραστούν τις σκέψεις τους μετά από έναν έμπειρο παίκτη.
- Οι ανταγωνιστικοί παίκτες θα μπορούσαν να μονοπωλήσουν τη συζήτηση - ως εκ τούτου, **είναι σημαντικό να βεβαιωθείτε ότι όλοι έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν**
- **Κρατήστε σημειώσεις** σχετικά με το πώς να βελτιώσετε το ER σας και δώστε αξία στα σχόλια των παικτών

Μην ξεχάσετε να **ευχαριστήσετε τους μαθητές σας** για τη συμμετοχή τους σε αυτή την καθλωτική και συναρπαστική εμπειρία



Erasmus+

Το παρόν πρόγραμμα χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Η συγκεκριμένη έκδοση αντανάκλα τις απόψεις του συγγραφέα, και η Επιτροπή δε θεωρείται υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Κωδικός προγράμματος: 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Η παρούσα εργασία διατίθεται με άδεια Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Για την αναπαραγωγή αντιγράφου της άδειας επισκεφτείτε τον

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA

