



## Οργάνωση ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης στη γλωσσική διδασκαλία

Κεφάλαιο 1: ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ.....	3
Τι πρέπει να κάνετε για να προετοιμάσετε τους μαθητές για το παιχνίδι.....	3
Να είστε ενθαρρυντικοί.....	3
Καθορισμός βασικών κανόνων .....	4
Θετικός τόνος.....	5
Χρήση κινητών τηλεφώνων και άλλων συσκευών.....	5
Χρήση της τουαλέτας πριν από το παιχνίδι.....	6
Πριν από το παιχνίδι: .....	6
Προετοιμασία για το θέμα.....	8
Χρήση προηγούμενων μαθημάτων για προετοιμασία.....	8
Κεφάλαιο 2: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΦΥΓΗΣ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ.....	10
Εφαρμογή ενός παιχνιδιού διαφυγής χωρίς αποκλεισμούς .....	10
1. Ξεκινώντας.....	10
2. Λίστες ελέγχου ένταξης .....	11
3. Ποιες προσαρμογές είναι χρήσιμες για ποιες ειδικές ανάγκες;.....	13
4. Δοκιμή.....	17
Κεφάλαιο 3: ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ .....	19
Πραγματα που πρέπει να κάνετε για να βεβαιωθείτε ότι οι παίκτες θα συγκεντρωθούν στην εμπειρία .....	19
Κεφάλαιο 4: Προετοιμαστείτε ως game master .....	27
Εισαγωγή.....	27
Κατακτήστε τη συγκέντρωση των παικτών.....	28
Κατακτήστε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού .....	31
Προετοιμάστε τη συνέχεια .....	35
Κάντε τη ζωή σας πιο εύκολη (προαιρετικά).....	36
Κεφάλαιο 5: Μέριμνα της υλικοτεχνικής υποδομής (logistics) .....	38
Η σημασία της υλικοτεχνικής υποδομής στην εκπαίδευση και στα escape rooms	38

Τι χρειάζεστε .....	39
Σχεδιασμός της δραστηριότητας .....	40
Χρήσιμες δεξιότητες .....	41
Δημιουργία του δωματίου.....	43
Το παιχνίδι .....	45
Κεφάλαιο 6: ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ .....	47
Σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη .....	47
Μορφές απολογισμού .....	47
Χρόνος που δαπανάται για απολογισμό .....	48
Ποιος μιλάει (πρώτος).....	48
Το σκηνικό της τάξης .....	49
Δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας.....	49
Θέματα για συζήτηση.....	50
Ανατροφοδότηση του εκπαιδευτικού για τη συμπεριφορά/απόδοση των μαθητών .....	52
Διδάγματα από το παιχνίδι.....	52
Περαιτέρω αξιοποίηση/αξιολόγηση.....	53
Μελλοντικές ιδέες/σχέδια .....	53
Βιβλιογραφία .....	54

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1:

## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Τι πρέπει να κάνετε για να προετοιμάσετε τους μαθητές για το παιχνίδι

Η προετοιμασία είναι αναμφίβολα το κλειδί για κάθε επιτυχία. Αυτό το κεφάλαιο θα ασχοληθεί με πράγματα που πρέπει να κάνετε για να προετοιμάσετε τους μαθητές για το παιχνίδι, όχι μόνο για να μειώσετε την ποσότητα των πιθανών λαθών, αλλά επειδή μια καλή προετοιμασία θα βοηθήσει τους μαθητές να είναι πιο σίγουροι για το τι να περιμένουν. Επίσης, θα τους βοηθήσει να απολαύσουν την εμπειρία στο έπακρο.



Να είστε ενθαρρυντικοί

Όλοι γνωρίζουμε ότι η ενθάρρυνση έχει μεγάλο αντίκτυπο σε όλους μας. Οι εκπαιδευτικοί παίζουν βασικό ρόλο στην αύξηση της συμμετοχής και της μάθησης των μαθητών δίνοντας παρακινητική υποστήριξη.



Πριν από το παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει για άλλη μια φορά να υπενθυμίσει στους μαθητές τη σημασία της ομαδικής εργασίας. Επίσης, να τους τονίσει ότι το να είναι ομαδικοί παίκτες θα τους δώσει την ευκαιρία να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις πιο αποτελεσματικά. Τα οφέλη της ομαδικής εργασίας θα πρέπει πάντα να τονίζονται. Ο καλύτερος τρόπος για να το κατανοήσουν οι μαθητές είναι μέσα από την πράξη και όταν οι άλλοι δίνουν το παράδειγμα. Αυτό βέβαια ισχύει ευρύτερα για τις σχολικές πρακτικές. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να λέει στους μαθητές ότι ο

καθένας τους έχει τα δικά του μοναδικά ταλέντα και δεξιότητες και ότι οι διαφορετικές προοπτικές μπορούν να τους βοηθήσουν να βρουν ενδιαφέρουσες ιδέες.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί ακόμη να θέλει να εμπνεύσει τους μαθητές αναφέροντας κάποια διάσημα ή δημοφιλή αποφθέγματα. Για παράδειγμα, "Κανείς δεν μπορεί μόνος του να παίξει μια συμφωνία. Χρειάζεται ολόκληρη ορχήστρα για να την παίξει". (H.E. Luccock) ή "Το ταλέντο κερδίζει αγώνες, αλλά η ομαδική εργασία και η ευφυΐα κερδίζουν πρωταθλήματα" (Μάικλ Τζόρνταν). Είναι ζωτικής σημασίας ο εκπαιδευτικός να ενθαρρύνει τους μαθητές να συνεργάζονται αποτελεσματικά, ώστε να είναι ενεργά συμμετέχοντες και να απολαμβάνουν την εμπειρία ως αποτέλεσμα. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να υπενθυμίζουν στους μαθητές ότι δεν πρέπει να ανησυχούν για την αποτυχία αλλά να συνεχίζουν να προσπαθούν. Οι εργασίες μπορεί να φαίνονται πολύ δύσκολες ή και αδύνατο να λυθούν, ειδικά στην αρχή, αλλά θα πρέπει οι μαθητές να δίνουν τον καλύτερο εαυτό τους για να προχωρήσουν χωρίς να φοβούνται.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι μαθητές δεν θα μπορούν να ζητήσουν βοήθεια και να μιλήσουν απευθείας στον καθηγητή, αλλά ο καθηγητής θα παρατηρεί την εξέλιξή τους και θα τους δίνει συμβουλές όταν βλέπει ότι έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που δεν έχουν λύσει κάτι. Η μόνη εξαίρεση είναι αν αυτό αποτελεί μέρος ενός συγκεκριμένου μηχανισμού παιχνιδιού που εφαρμόζεται στο παιχνίδι. Αυτό μπορεί επίσης να συμβεί σε περίπτωση που ένας μαθητής αισθάνεται άρρωστος ή τραυματιστεί.

## Καθορισμός βασικών κανόνων

Οι βασικοί κανόνες διατυπώνουν ένα σύνολο αναμενόμενων συμπεριφορών και κανόνων που πρέπει να τηρούνται, ώστε οι μαθητές που συμμετέχουν στο παιχνίδι να έχουν μια καθηλωτική εμπειρία και η πορεία του παιχνιδιού να παραμένει αδιάκοπη. Ο καθορισμός των βασικών κανόνων είναι πολύ σημαντικός και πρέπει να γίνεται άμεσα και σταθερά αλλά με θετικό τόνο. Οι μαθητές αντιδρούν καλύτερα όταν τους λέμε τι πρέπει να κάνουν και όχι τι δεν πρέπει να κάνουν.

## Θετικός τόνος



Ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσπαθεί να χρησιμοποιεί καταφατικές οδηγίες όποτε είναι δυνατόν. Αντί να πει "μη σπάσεις το βάζο", μπορεί να δώσει θετικό τόνο λέγοντας "Το βάζο είναι εύθραυστο, πρόσεχε!", ή να κολλήσει αυτοκόλλητα στα εύθραυστα αντικείμενα στην αίθουσα.

Κάποιες φορές αυτό δεν είναι δυνατό, αλλά, σε αυτή την περίπτωση, είναι ζωτικής σημασίας ο εκπαιδευτικός να παρέχει εξηγήσεις σχετικά με το πώς η θέσπιση κανόνων μπορεί να είναι επωφελής για τη διαδικασία του παιχνιδιού και τη δική τους ασφάλεια. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να πει "αν δείτε ένα κόκκινο, στρογγυλό αυτοκόλλητο ή αν λέει μην το αγγίζετε, δεν πρέπει να το αγγίζετε" ή "μην ανεβαίνετε στα έπιπλα γιατί μπορεί να είναι επικίνδυνο και ενδέχεται να πέσετε".

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να υπενθυμίζει στους μαθητές να μην καταστρέφουν τα αντικείμενα. Για παράδειγμα, αν ένα συρτάρι δεν ανοίγει, αυτό μπορεί να συμβαίνει επειδή δεν υπάρχει λόγος να το ανοίξουν ή επειδή οι μαθητές πρέπει να βρουν άλλο τρόπο να το ανοίξουν.

## Χρήση κινητών τηλεφώνων και άλλων συσκευών

Οι βασικοί κανόνες θα πρέπει επίσης να διευκρινίζουν ότι τα κινητά τηλέφωνα ή τα έξυπνα ρολόγια, που επίσης χρησιμοποιούνται ευρέως από τους μαθητές, δεν μπορούν να χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ζητά από τους μαθητές να βάλουν τα τηλέφωνα τους στο αθόρυβο ή να απομακρύνουν τις συσκευές τους, προκειμένου να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και προσανατολισμένοι στον στόχο.



Θα πρέπει επίσης να υπενθυμίζει στους μαθητές να ακούνε ενεργά ο ένας τον άλλον προκειμένου να καταλήξουν στη λύση, να προσπαθούν να παραμένουν ανοιχτόμυαλοι και να σέβονται τις απόψεις και τις ιδέες των άλλων μαθητών, ακόμη και αν δε συμφωνούν.

### Χρήση της τουαλέτας πριν από το παιχνίδι

Πριν από το ίδιο το παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να υπενθυμίσει στους μαθητές να χρησιμοποιήσουν την τουαλέτα πριν εισέλθουν. Μόλις ξεκινήσει η περιπέτεια, δεν μπορούν να δικαιολογηθούν.

### Πριν από το παιχνίδι:

Η ομαδική εργασία και η επικοινωνία αποτελούν τη βασική έννοια για να ολοκληρώσουμε ένα δωμάτιο διαφυγής με επιτυχία. Αν ένας καθηγητής θέλει να προετοιμάσει τους μαθητές για την εμπειρία, μπορεί να τους συστήσει να παρακολουθήσουν το βίντεο του Mark Rober πριν από το παιχνίδι



<https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>

Ακολουθούν επίσης μερικές κατευθυντήριες γραμμές που θα χρησιμεύσουν ως μια καλή προετοιμασία για τους μαθητές, δηλαδή τι πρέπει να κάνουν πριν από το

παιχνίδι προκειμένου να αποδράσουν με επιτυχία και να επιτύχουν τον στόχο της τάξης.

1. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η σκέψη για το παιχνίδι απόδρασης το προηγούμενο βράδυ μπορεί να κάνει τους μαθητές να νιώσουν ενθουσιασμένοι. Αντί να σκέφτονται την επόμενη μέρα, γεγονός που δυσκολεύει τον ύπνο τους, οι μαθητές θα πρέπει να παραμείνουν ήρεμοι και να ξυπνήσουν νιώθοντας ανανεωμένοι και έτοιμοι για το παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξηγήσει στους μαθητές ότι **ο ύπνος βοηθά τον εγκέφαλο να επεξεργάζεται και να διατηρεί τις πληροφορίες**. Επίσης, δίνει την ενέργεια να παραμείνει συγκεντρωμένος στο παιχνίδι.

2. Οι μαθητές δεν πρέπει να τρώνε ανθυγιεινά τρόφιμα, ειδικά το βράδυ πριν από τις εξετάσεις και τα τεστ. Το ίδιο ισχύει και για το παιχνίδι απόδρασης. Οι μαθητές θα πρέπει να τρώνε ένα ισορροπημένο γεύμα, όπως φρέσκα φρούτα και λαχανικά, ισορροπημένα με πρωτεΐνες και υγιεινά λίπη για να **θρέψουν τον εγκέφαλό τους**.

3. Όσον αφορά τα ρούχα που πρέπει να φορούν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού απόδρασης, ο καθηγητής θα πρέπει να συμβουλευτεί ότι το να **φοράνε άνετα ρούχα είναι πολύ σημαντικό**. Η χρήση τέτοιων ρούχων μπορεί να αποτρέψει τους μαθητές από το να τραυματιστούν. Αυτό που πρέπει επίσης να τονιστεί εδώ είναι ότι φορώντας άνετα ρούχα, οι μαθητές δεν θα αισθάνονται περιορισμένοι ενώ παίζουν το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι θα είναι σε θέση να ολοκληρώσουν όλες τις εργασίες, ακόμη και εκείνες που απαιτούν σωματική ικανότητα. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να πει στους μαθητές να έχουν κατά νου ότι σίγουρα δεν θέλουν να φορούν οποιοδήποτε είδος ρούχων που θα μπορούσε να εμποδίσει το παιχνίδι απόδρασης.

**4. Ο καθορισμός του πλαισίου είναι πολύ σημαντικός, διότι αυτό θα κάνει το παιχνίδι πιο ρεαλιστικό και καθηλωτικό.** Οι μαθητές πρέπει οπωσδήποτε να ενημερωθούν αν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο σχετικά με το παιχνίδι που πρέπει να γνωρίζουν εκ των προτέρων.



## Προετοιμασία για το θέμα

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναθέσει στους μαθητές εργασία για το σπίτι, ώστε να κάνουν την προετοιμασία στο σπίτι. Όταν οι μαθητές προετοιμάζονται εκ των προτέρων, επενδύουν περισσότερο στο θέμα και συμμετέχουν περισσότερο στη διαδικασία της μάθησης. Με αυτόν τον τρόπο, είναι πιο πιθανό να συμμετάσχουν στο παιχνίδι και να παραμείνουν συγκεντρωμένοι. Είναι εξαιρετικά χρήσιμο αν ο εκπαιδευτικός αναθέτει εργασίες για το σπίτι που απαιτούν προηγούμενες γνώσεις του μαθητή, προκειμένου να τις συνδέσει με το θέμα. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό αν ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε "γνώσεις εκτός αίθουσας" για ένα αίνιγμα (βλ. Εργαλείο: Out-of-the-room-knowledge.pdf). Είναι σημαντικό οι εργασίες που ανατίθενται στο σπίτι να είναι σύντομες, ώστε να μην αποθαρρύνονται οι μαθητές. Για παράδειγμα, αν το θέμα του παιχνιδιού απόδρασης σχετίζεται με την ιστορία, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει στους μαθητές εργασία για το σπίτι να κάνουν την έρευνα για τους μεγαλύτερους ηγεμόνες του κόσμου. Ένας καλός τρόπος προετοιμασίας για το θέμα μπορεί να είναι να παίξει ο εκπαιδευτικός ένα βίντεο σχετικό με το θέμα, επειδή οι μαθητές πραγματικά απολαμβάνουν να βλέπουν βίντεο. Την ίδια ακριβώς ημέρα, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δείξει στους μαθητές αντικείμενα που σχετίζονται με το περιεχόμενο και τα οποία θα τους οδηγήσουν στην ανακάλυψη του θέματος. Συνολικά, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τονίσει τη σημασία της προετοιμασίας και να αναφέρει πόσο σημαντικό είναι να είναι καλά προετοιμασμένοι για το επόμενο μάθημα, ποιες δεξιότητες θα εξασκηθούν, ποιες γνώσεις θα αποκτηθούν και θα χρησιμοποιηθούν και πώς θα τους βοηθήσουν για τις μελλοντικές τους σπουδές. Εκτός από όλες τις εργασίες των μαθητών, καθήκον του εκπαιδευτικού είναι να παρακινήσει και να εμπνεύσει τους μαθητές του να διασκεδάσουν παίζοντας το παιχνίδι απόδρασης.

## Χρήση προηγούμενων μαθημάτων για προετοιμασία

Συχνά οι μαθητές θεωρούν τα μαθήματα ως μεμονωμένες ενότητες, κάθε μία από τις οποίες έχει διαφορετικό περιεχόμενο. Η διεξαγωγή ενός κουίζ μετά από κάθε μάθημα τους βοηθά να ανακεφαλαιώσουν όλα όσα έχουν μάθει. Μπορεί επίσης να αποτελέσει μια εισαγωγή για το επόμενο μάθημα, κάτι που ενδέχεται να τους

βοηθήσει να εξοικειωθούν με τα πιο σημαντικά στοιχεία και να τα συνδέσουν με άλλα θέματα.

Σε σύγκριση με την παραδοσιακή μάθηση που συχνά τείνει να είναι περιορισμένη σε δομή, η μάθηση με βάση το παιχνίδι παρακινεί και ενθαρρύνει τους μαθητές που αποκτούν νέες δεξιότητες ή αναπτύσσουν τις υπάρχουσες με τρόπο που είναι διασκεδαστικός και ωφέλιμος για αυτούς. Προτού παίξουν ένα πραγματικό παιχνίδι διαφυγής, θα πρέπει να δοθεί στους μαθητές η ευκαιρία για εξάσκηση. Διάφορες διαδραστικές πλατφόρμες, όπως το Kahoot ή το Quizizz, μπορούν να ενσωματωθούν στην τάξη για να κάνουν τους μαθητές να δουν διαφορετικές οπτικές γωνίες ενός συγκεκριμένου θέματος ή να τους ωθήσουν να λάβουν αποφάσεις σε μια συγκεκριμένη στιγμή και σε ένα περιβάλλον που δεν έχουν συνηθίσει. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει έτοιμο υλικό που βρίσκεται σε αυτές τις πλατφόρμες ή να φτιάξει το δικό του προκειμένου να προετοιμάσει τους μαθητές για ένα παιχνίδι διαφυγής. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθούν ηχογραφήσεις, κείμενο, χρώματα, για την εισαγωγή των απαραίτητων θεμάτων και τη δημιουργία μιας εμπειρίας βασισμένης στο παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χωρίσει την τάξη σε διάφορες ομάδες προκειμένου να προωθήσει την ομαδική εργασία που θα χρειαστεί όταν δοκιμάσουν το πραγματικό παιχνίδι απόδρασης. Είναι σημαντικό για τον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει ισορροπημένες ομάδες, εάν κάποιος από τους μαθητές έχουν μαθησιακές δυσκολίες, οι οποίες θα εξηγηθούν διεξοδικά στην ενότητα "Παιχνίδια απόδρασης χωρίς αποκλεισμούς". Το Quizizz περιέχει τα περισσότερα στοιχεία ενός παιχνιδιού απόδρασης: ομαδική εργασία, γρίφους, μυστήρια, γεγονότα και όλα αυτά μπορούν να είναι χρονικά περιορισμένα, γεγονός που ενισχύει τον ενθουσιασμό και τη δέσμευση των μαθητών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει διαδικτυακά παιχνίδια διαφυγής προκειμένου να δει πώς οι μαθητές αντιμετωπίζουν τους γρίφους και πώς κατανέμουν τον χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους. Είναι σημαντικό οι μαθητές να εξοικειωθούν με την έννοια ενός παιχνιδιού απόδρασης αν δεν έχουν ξαναπαίξει. Με αυτόν τον τρόπο δεν θα νιώσουν ότι βρίσκονται έξω από τη ζώνη άνεσής τους. Ως εκ τούτου, ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει μια εικόνα όλων των ελλείψεων και των θετικών σχολίων που ενδέχεται να λάβει από τους μαθητές του.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:

# ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΙΑΦΥΓΗΣ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ

### Εφαρμογή ενός παιχνιδιού διαφυγής χωρίς αποκλεισμούς

Αυτό το κεφάλαιο συμπληρώνει τα άλλα κεφάλαια του παρόντος οδηγού, καθώς θα εξηγήσει πώς το παιχνίδι απόδρασης μπορεί να καταστεί εμπειρία χωρίς αποκλεισμούς για όλους τους μαθητές.



Θα επικεντρωθεί στους μαθητές που έχουν ειδικές ανάγκες, φοβίες, τραύματα ή συναισθηματικές διαταραχές και θα εξηγήσει πώς να προσαρμόσετε το παιχνίδι, έτσι ώστε να αισθάνονται πλήρως ενταγμένοι και ασφαλείς καθ' όλη τη διάρκεια της εμπειρίας. Ο στόχος δεν είναι να γίνει κάποια από τις δραστηριότητες ευκολότερη, αλλά μάλλον να αρθούν τα εμπόδια που εμποδίζουν τους παραπάνω μαθητές να έχουν ίδια πρόσβαση στο δωμάτιο απόδρασης με τους συμμαθητές τους.

### 1. Ξεκινώντας

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε όταν γνωρίζετε ότι κάποιοι από τους μαθητές σας θα χρειαστούν προσαρμογές είναι να συμπληρώσετε έναν ολοκληρωμένο κατάλογο όλων των δυσκολιών που αντιμετωπίζουν οι μαθητές σας. Αυτό περιλαμβάνει τις Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες, τις Αισθητηριακές Διαταραχές,

τις Συναισθηματικές Διαταραχές, τις φοβίες, τα τραύματα και κάθε άλλη κατάσταση που μπορεί να δημιουργήσει ειδικές ανάγκες.

Αν δεν είστε σίγουροι, το πιο απλό πράγμα που μπορείτε να κάνετε είναι να τους ρωτήσετε σε ποιες εργασίες μπορεί να αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην καθημερινή τους ζωή. Οι δυσκολίες αυτές μπορεί να αφορούν χειρισμούς, ανάγνωση, γραφή, ομιλία, ακρόαση, διαχείριση της πίεσης του χρόνου, φοβίες ή παλαιότερα τραύματα κ.λπ.

Μόλις έχετε τον κατάλογο με τις ανάγκες των μαθητών σας, μπορείτε να προχωρήσετε στην προετοιμασία ενός σχεδίου για τον διαχωρισμό των ομάδων ανάλογα με τα δυνατά και αδύνατα σημεία κάθε μαθητή, ώστε να εξασφαλίσετε ομοιογενείς ομάδες. Θα μπορούσατε επίσης να εξετάσετε το ενδεχόμενο να αναθέσετε σε κάθε μαθητή έναν συγκεκριμένο ρόλο στην ομάδα, αν θεωρείτε ότι είναι απολύτως απαραίτητο προκειμένου να προωθήσετε την αποτελεσματική συνεργασία εντός της ομάδας. Αυτοί οι ρόλοι θα πρέπει φυσικά να συνάδουν με το σενάριο που χρησιμοποιείτε για το παιχνίδι.

## 2. Λίστες ελέγχου ένταξης

Με βάση τις δυσκολίες των μαθητών σας, θα χρειαστεί να ετοιμάσετε κάποιες λίστες ελέγχου πριν από το παιχνίδι. Αυτές οι λίστες ελέγχου θα σας επιτρέψουν να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι σας έχει σχεδιαστεί και υλοποιηθεί με τον πιο περιεκτικό τρόπο για τους μαθητές σας. Επίσης, οι λίστες λογικό είναι να διαφέρουν από τάξη σε τάξη, καθώς θα προσαρμόζονται ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών σας.



Αρχικά, φτιάξτε μια λίστα ελέγχου σχετικά με το υλικό που χρησιμοποιείτε. Αυτός ο κατάλογος ελέγχου μπορεί να περιλαμβάνει κάποια στοιχεία όπως:

- Αρκετά μεγάλες κλειδαριές για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μαθητές με δυσπραξία
- Ικανοποιητική ποιότητα ακουστικού υλικού για μαθητές με απώλεια ακοής ή διαταραχές ομιλίας

- Κείμενο γραμμένο σε συμπεριληπτική γραμματοσειρά Sans Serif σε μέγεθος τουλάχιστον 12 με απόσταση μεταξύ των γραμμών 1,5

Ένας άλλος κατάλογος ελέγχου που πρέπει να γίνει θα επικεντρωθεί στην αίθουσα στην οποία διεξάγεται το παιχνίδι. Θα μπορούσε να περιλαμβάνει ορισμένα στοιχεία όπως:

- Αρκετός χώρος για να κινηθούν οι μαθητές με δυσπραξία ή μειωμένη κινητικότητα
- Τουλάχιστον ένα παράθυρο για να αποφευχθεί η πυροδότηση τυχόν φοβιών μεταξύ των συμμετεχόντων
- Καλή ακουστική για να εξασφαλιστεί η σωστή αντίληψη του ήχου για τους μαθητές με προβλήματα ακοής

Τέλος, ένας άλλος κατάλογος ελέγχου θα επικεντρώνεται στις διαδικασίες που θέτετε σε εφαρμογή. Αυτός ο κατάλογος ελέγχου θα μπορούσε να περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Οι κανόνες καθορίζονται με σαφήνεια από την αρχή και υπενθυμίζονται μέσω διαφόρων αντικειμένων στην αίθουσα (λίστα κανόνων, αυτοκόλλητα "μην αγγίζετε", κ.λπ.) για την αποφυγή δυσκολιών απομνημόνευσης
- Η σωστή διαχείριση του χρόνου προωθείται μέσω ενός ψηφιακού ρολογιού στον τοίχο, ώστε να διευκολύνεται η ανάγνωσή του για τους μαθητές που δυσκολεύονται να καταλάβουν την ώρα
- Ο ρόλος του Game Master και η διαδικασία μέσω της οποίας οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή έχουν εξηγηθεί επαρκώς για να αποφευχθεί η πρόκληση αντιδράσεων άγχους

### 3. Ποιες προσαρμογές είναι χρήσιμες για ποιες ειδικές ανάγκες;

Μεταξύ των κυριότερων δυσκολιών που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι μαθητές, παραθέτουμε έναν κατάλογο με ορισμένες από τις πιο συνηθισμένες, συνοδευόμενες από πιθανές προσαρμογές που θα προτείναμε για να διασφαλίσουμε μια χωρίς αποκλεισμούς εφαρμογή της εμπειρίας του παιχνιδιού:

#### **Δυσκολίες ανάγνωσης**

Για τους μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες ανάγνωσης, είναι σημαντικό το υλικό που παράγετε για το παιχνίδι διαφυγής να είναι σχεδιασμένο σε συμπεριληπτική γραμματοσειρά και μορφή. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να τοποθετήσετε το κείμενο σε γραμματοσειρά Open Sans, σε μέγεθος 12 (14 για τους τίτλους) και με απόσταση μεταξύ των γραμμών 1,5. Το κείμενο θα πρέπει να είναι ευθυγραμμισμένο προς τα αριστερά και να αποφεύγονται τα πλάγια γράμματα και οι υπογραμμίσεις.



Αυτό περιλαμβάνει επίσης την αντίθεση, η οποία μπορεί να ελεγχθεί εύκολα με τη χρήση διαδικτυακών εργαλείων, όπως αυτό στον ιστότοπο Colors

## Color Contrast Checker

Calculate the contrast ratio of text and background colors.

Text color: #112A46

Background color: #ACC8E5

Contrast: 8.42 Very good ★★★★★

Small text ★★★ Large text ★★★

Good contrast for small text (below 18pt) and great contrast for large text (above 18pt or bold above 14pt). [Click to enhance](#)

Quote n. 4

When hungry, eat your rice; when tired, close your eyes.  
Fools may laugh at me, but wise men will know what I mean.

Lin-Chi

<https://colors.co/contrast-checker/112a46-acc8e5>

Όταν εκτυπώνετε κείμενο, βεβαιωθείτε ότι το χαρτί είναι αρκετά χοντρό, ειδικά αν εκτυπώνετε και στις δύο όψεις, ώστε να αποφύγετε τυχόν εμπόδια για όσους έχουν δυσκολίες ανάγνωσης.

## Δυσκολίες γραφής

Όταν το επίκεντρο της εργασίας είναι η γραφή, θα πρέπει να φροντίζετε να παρέχετε προσαρμοσμένο υλικό, αν χρειάζεται. Παρέχετε αρκετό χώρο για να γράψουν οι μαθητές και να έχετε κατά νου το θέμα γραμματικής ή λεξιλογίου που έχετε επιλέξει να δουλέψετε. Αν οι μαθητές κάνουν λάθη σε κάποιες λέξεις που δεν σχετίζονται με την εστίαση της εργασίας σας, πιθανότατα δεν θα πρέπει να χάσουν πόντους εξαιτίας τους.

Αν πρέπει να γράψουν έναν κωδικό και έχουν μπερδέψει κάποια γράμματα, όπως συμβαίνει συχνά στους μαθητές με δυσλεξία, θα μπορούσατε να παρέμβετε ως Game Master για να βεβαιωθείτε ότι δεν θα χάσουν χρόνο επειδή έβαλαν ένα "b" αντί για ένα "p" για παράδειγμα.

## Κινητικές δυσκολίες

Αν οι μαθητές σας έχουν κινητικές δυσκολίες, πιθανόν να χρειαστεί να συζητήσετε μαζί τους τα υλικά πριν οργανώσετε τη δραστηριότητα. Ίσως χρειαστεί να τους δώσετε κάποια ειδικά στυλό, χάρακες ή κλειδαριές αντί για τα παραδοσιακά, ώστε να μπορούν να πιάσουν τα αντικείμενα χωρίς πρόσθετες δυσκολίες. Για τους μαθητές με μειωμένη κινητικότητα, η προσαρμογή μπορεί να περιλαμβάνει το να δοκιμάσετε τα σκηνικά του δωματίου χωρίς διακοσμήσεις ή στοιχεία αινίγματος πριν από το παιχνίδι και να τους ρωτήσετε αν μπορούν να κινηθούν εύκολα στο χώρο. Βεβαιωθείτε επίσης ότι όλα τα αντικείμενα βρίσκονται σε προσιτό ύψος για όλους τους μαθητές, ανεξάρτητα από το μέγεθός τους ή αν χρησιμοποιούν αναπηρικό αμαξίδιο.

## Μαθηματικές δυσκολίες

Καθώς τα αινίγματα σε αυτό το πρόγραμμα αφορούν την εκμάθηση γλωσσών, μπορεί να σκεφτείτε ότι οι μαθηματικές δυσκολίες θα μπορούσαν να είναι άσχετες σε αυτή την περίπτωση. Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι ορισμένοι μαθητές ενδέχεται να εξακολουθούν να έχουν δυσκολίες να λένε την ώρα σε ένα αναλογικό ρολόι, να εστιάζουν σε μαθηματικές πράξεις ενώ μιλούν σε μια ξένη γλώσσα ή να αναγνωρίζουν μαθηματικά μοτίβα και ακολουθίες. Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν λιγότερες εργασίες σχετικά με τα μαθηματικά, παρέχετε αριθμομηχανή και βεβαιωθείτε ότι είναι προσαρμοσμένες στο επίπεδο των μαθητών έτσι ώστε να μην παρεμβαίνουν στις εργασίες εκμάθησης της γλώσσας στις οποίες πρέπει να εστιάζει το παιχνίδι. Για το σκοπό αυτό, μπορείτε να μιλήσετε με τους καθηγητές μαθηματικών των μαθητών, τους γονείς τους ή ακόμη και με τους ίδιους τους μαθητές, για να εντοπίσετε τις δραστηριότητες που ίσως πρέπει να αποφύγετε.





## Δυσκολίες στον προφορικό λόγο

Για τους μαθητές που έχουν διαταραχές του λόγου, οι δραστηριότητες παραγωγής και κατανόησης προφορικού λόγου μπορεί να προκαλέσουν κάποιες δυσκολίες. Προκειμένου να προσαρμόσετε το παιχνίδι σας σε όσους έχουν προβλήματα ακοής, θα πρέπει να βεβαιωθείτε ότι η ποιότητα όλου του ηχητικού υλικού είναι καλή, συμπεριλαμβανομένης της συσκευής που θέλετε να χρησιμοποιήσετε για να επικοινωνήσετε με τους μαθητές ως Game Master. Βεβαιωθείτε ότι η ακουστική της αίθουσας είναι αρκετά καλή, ώστε να μην παρεμβάλλεται ηχώ ή θόρυβος στην επικοινωνία και ζητήστε από τους μαθητές σας να εκφράζονται με σαφήνεια όταν μιλούν μεταξύ τους, ώστε να μπορούν όλοι να συμμετέχουν ισότιμα. Για τους μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην παραγωγή λόγου, παρέχετε έναν ασφαλή χώρο με όλους τους μαθητές σας ώστε να αισθάνονται λιγότερη πίεση όταν μιλούν. Καθώς υπάρχει ήδη κάποια πίεση στο ίδιο το παιχνίδι, ίσως θα ήταν καλύτερο να μην βαθμολογήσετε τις ικανότητές τους στην ομιλία εκείνη τη στιγμή. Αν κάνουν κάποιο λάθος, μην τους διακόψετε για να το διορθώσουν αμέσως, καθώς αυτό θα μπορούσε να προκαλέσει μειωμένη αυτοπεποίθηση. Κρατήστε σημειώσεις για τον απολογισμό και κάντε γενικά σχόλια χωρίς να επισημάνετε συγκεκριμένους μαθητές που έκαναν λάθη.

## Αισθητηριακές δυσκολίες

Οι πιο συχνές αισθητηριακές δυσκολίες στα παιχνίδια είναι οι δυσκολίες όρασης και ακοής. Για τους μαθητές με προβλήματα όρασης ισχύουν όσα αναφέρθηκαν παραπάνω για τους μαθητές με δυσκολίες ανάγνωσης. Ένα άλλο σημαντικό σημείο είναι η εξασφάλιση κατάλληλου φωτισμού στην αίθουσα. Αν και τα παιχνίδια απόδρασης συχνά χαμηλώνουν τα φώτα για να δημιουργήσουν μια μυστηριώδη ατμόσφαιρα, δεν θα συμβουλευάμε να το κάνετε σε περίπτωση που κάποιοι μαθητές έχουν προβλήματα όρασης, καθώς αυτό θα τους δημιουργούσε πρόσθετη δυσκολία στην ανάγνωση του υλικού. Η χρήση της γραφής Braille για μαθητές με σοβαρή οπτική αναπηρία ως εναλλακτική λύση για το γραπτό κείμενο είναι επίσης ένας πολύ καλός τρόπος για να τους συμπεριλάβετε. Για τους μαθητές με προβλήματα ακοής ισχύουν επίσης οι συμβουλές που δίνονται για τους μαθητές με δυσκολίες στην ακουστική ικανότητα. Εάν εσείς και οι μαθητές σας χρησιμοποιείτε τη νοηματική

γλώσσα ή τη φωνητική ομιλία, αυτά θα διευκόλυναν επίσης τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες. Η χρήση οπτικών συμβόλων ή απομαγνητοφωνήσεων για την υποστήριξη της κατανόησης του ακουστικού περιεχομένου είναι επίσης μια καλή ιδέα. Για τους μαθητές που χρησιμοποιούν ακουστικά βαρηκοΐας ή κοχλιακά εμφυτεύματα, ορισμένα εργαλεία μπορούν επίσης να συνδεθούν με τις συσκευές τους, όπως ένας βρόχος επαγωγής ή μικρόφωνα Bluetooth που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της επικοινωνίας με τους συμμαθητές τους.

### **Φοβίες, τραύματα, συναισθηματικές διαταραχές**

Καθώς οι παράγοντες που προκαλούν φοβίες, τραύματα ή συναισθηματικές διαταραχές είναι πολυάριθμοι, είναι πολύ σημαντικό να ρωτήσετε εκ των προτέρων τους μαθητές σας αν έχουν κάτι από τα παραπάνω και, αν ναι, ποια στοιχεία θα μπορούσαν να πυροδοτήσουν ένα επεισόδιο. Για παράδειγμα, προκειμένου να αποφύγετε τα επεισόδια άγχους, βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει κάποιος αγχωτικός ήχος ή μουσική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εξηγήστε τις διαδικασίες με μεγάλη σαφήνεια από την αρχή, ώστε να μην τρομάξουν, π.χ., από το θόρυβο του Game Master που καλεί τους παίκτες. Για τους μαθητές που έχουν ένα τραύμα που συνδέεται με ένα συγκεκριμένο είδος θορύβου ή σωματικής επαφής, φροντίστε να τα αποφύγετε στο παιχνίδι σας. Ο ίδιος κανόνας ισχύει και για τους μαθητές που έχουν φοβίες όπως κλόουν, το να βρίσκονται στο σκοτάδι, αράχνες κ.λπ.

## **4. Δοκιμή**

Η φάση της δοκιμής πρέπει να συζητηθεί με τους μαθητές όλων των προφίλ. Έτσι λοιπόν, αν έχετε λάβει υπόψη σας τις ανάγκες όλων των μαθητών σας, θα πρέπει να είναι σε θέση να αισθάνονται ασφαλείς και να έχουν κίνητρα καθ' όλη τη διάρκεια της εμπειρίας, όπως ακριβώς και οι συμμαθητές τους. Φυσικά, υπάρχει πάντα μια πρώτη δοκιμή, οπότε ενδέχεται να παρατηρήσετε ότι ξεχάσατε να κάνετε κάποια προσαρμογή για κάποιους από τους μαθητές σας. Αυτό είναι φυσιολογικό και θα αποτελέσει μια καλή εμπειρία εκμάθησης για να συνεχίσετε να δημιουργείτε παιχνίδια στο μέλλον.

Όταν παίζετε το παιχνίδι με τους μαθητές για πρώτη φορά, πείτε τους από την αρχή ότι επιδιώκετε να βελτιώσετε το παιχνίδι και να το κάνετε όσο το δυνατόν πιο

περιεκτικό. Δείξτε τους ότι τα σχόλιά τους θα εκτιμηθούν και δώστε τους μερικά σημεία στα οποία θα πρέπει να εστιάσουν, ειδικά αν ήταν αυτοί που εξέφρασαν μια συγκεκριμένη ανάγκη την οποία προσπαθήσατε να λάβετε υπόψη σας στο παιχνίδι σας. Αν νομίζετε ότι μπορεί να βοηθήσει, δώστε τους ένα έντυπο ανατροφοδότησης πριν παίξουν το παιχνίδι, ώστε να γνωρίζουν ποια στοιχεία πρέπει να αξιολογήσουν.

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, συγκεντρώστε τους μαθητές σας για τον απολογισμό και αφιερώστε χρόνο για μια συζήτηση με επίκεντρο τις συγκεκριμένες ανάγκες. Στη συζήτηση αυτή μπορούν να συμμετέχουν και μαθητές που δεν εξέφρασαν καμία ανάγκη, προκειμένου να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με το τι θα μπορούσαν να κάνουν και οι ίδιοι για να μην κάνουν τους συμμαθητές τους να αισθάνονται άβολα.

Τέλος, όλη αυτή η ανατροφοδότηση θα σας βοηθήσει να βελτιώσετε το παιχνίδι σας και να κατανοήσετε καλύτερα τις δυσκολίες που έχουν να αντιμετωπίσουν οι μαθητές σας στην καθημερινή τους μαθησιακή εμπειρία.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ

Πραγματα που πρεπει να κανετε για να βεβαιωθειτε οτι οι παικτες θα συγκεντρωθουν στην εμπειρια



Η συγκέντρωση των μαθητών είναι απαραίτητη για να απολαύσουν ολόκληρη την εμπειρία του δωματίου απόδρασης. Υπάρχουν διάφορες πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη για να αξιοποιηθεί στο έπακρο το escape room και να απολαύσουν οι μαθητές όχι μόνο τα αινίγματα, αλλά και κάθε πτυχή της δραστηριότητας. Το να δίνουμε

προσοχή σε διάφορες λεπτομέρειες που επιτρέπουν στους μαθητές μας να αισθάνονται ως μέρος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά σημαντικό. Ωστόσο, οι καθηγητές πρέπει να δίνουν προσοχή στη διαφορετικότητα, αναλύοντας τις ανάγκες όχι μόνο ολόκληρης της ομάδας, αλλά και εκείνες του κάθε μαθητή. Για να επιτύχετε σε αυτό το έργο, συνιστάται ανεπιφύλακτα να διαβάσετε το κεφάλαιο για τη συμπερίληψη σε αυτόν τον οδηγό, δίνοντας ιδιαίτερη προσοχή στην επεξήγηση που αναφέρεται στις "φοβίες/τραύματα".

Παρακάτω, μπορούμε να δούμε μια λεπτομερή εξήγηση ορισμένων πτυχών που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη, όταν οι εκπαιδευτικοί αποφασίζουν να δημιουργήσουν ένα δωμάτιο διαφυγής στην τάξη.

### Πλαίσιο

Ένα καλό και ενδιαφέρον πλαίσιο είναι η βάση μιας επιτυχημένης εμπειρίας στα δωμάτια απόδρασης. Τόσο το πλαίσιο όσο και τα διάφορα αινίγματα του δωματίου απόδρασης θα πρέπει να προσαρμόζονται σε διάφορες μεταβλητές: την ηλικία των μαθητών, την εξελικτική, γνωστική και συναισθηματική τους ανάπτυξη, τα δικά τους ενδιαφέροντα και προτιμήσεις κ.λπ. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να λαμβάνουν

υπόψη το επίπεδο των μαθητών, προσαρμόζοντας τις διάφορες δραστηριότητες και τα αινίγματα σε αυτό. Είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί ένα κοινό νήμα που να συνδέει κάθε αίνιγμα και δραστηριότητα, έτσι ώστε όλο το παιχνίδι να έχει νόημα μαζί. Μερικά παραδείγματα ενδιαφέροντος πλαισίου θα μπορούσαν να είναι ένα δωμάτιο απόδρασης στην αρχαία Ρώμη ή στην Αγγλία του 19ου αιώνα (μπορούμε να βασιστούμε στα βιβλία του Κάρολου Ντίκενς, για παράδειγμα).

## Τόπος

Το δωμάτιο απόδρασης θα πρέπει να οργανωθεί σε κατάλληλο χώρο, λαμβάνοντας υπόψη τις δυνατότητες του σχολείου ή της ακαδημίας. Είναι σημαντικό να ελέγξουμε πόσες αίθουσες μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε, καθώς και τα χαρακτηριστικά κάθε αίθουσας. Ο καθηγητής μπορεί να προετοιμάσει όχι μόνο την αίθουσα διδασκαλίας, αλλά και το εργαστήριο, το γυμναστήριο ή την αίθουσα μουσικής, εφόσον είναι διαθέσιμα. Αφού επιλεγούν οι διάφοροι χώροι, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να οργανώσει τα αινίγματα σε κάθε δωμάτιο. Για παράδειγμα, αν το δωμάτιο απόδρασης σχετίζεται με το μάθημα της Γεωγραφίας, κάθε δωμάτιο μπορεί να είναι μια διαφορετική χώρα με αινίγματα που συνδέονται με τη χώρα αυτή. Είναι επίσης απαραίτητο να υπάρχει ένας χάρτης εκκένωσης έκτακτης ανάγκης σε κάθε δωμάτιο, ώστε να διασφαλίζεται η ασφάλεια των μαθητών σε περίπτωση προβλήματος ή έκτακτης ανάγκης. Είναι πιθανό το δωμάτιο να έχει διαφορετικά έπιπλα στο εσωτερικό του, οπότε ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να το λάβει υπόψη του, εκμεταλλευόμενος κάποια έπιπλα και πόρους, χρησιμοποιώντας τα για να κάνει την εμπειρία πιο ελκυστική. Για παράδειγμα, αν υπάρχουν ντουλάπια, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κρυφτούν κάποια στοιχεία στο εσωτερικό τους. Να θυμάστε ότι τα διάφορα δωμάτια πρέπει να έχουν αρκετό χώρο για να μπορούν οι μαθητές σας να κινούνται χωρίς να παρεμποδίζουν την εμπειρία άλλων ομάδων. Βεβαιωθείτε ότι η αίθουσα είναι εξοπλισμένη με όλα όσα θα χρειαστούν οι μαθητές για την εμπειρία, συμπεριλαμβανομένων των αινιγμάτων, των στοιχείων, των ηλεκτρονικών συσκευών και όλων όσων θα χρησιμοποιήσουν. Αυτό είναι απαραίτητο, ώστε να μη διακοπεί η συγκέντρωση των μαθητών.

## Διακόσμηση:

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να αφιερώσει χρόνο για να σκεφτεί διάφορους τρόπους διακόσμησης και προετοιμασίας των δωματίων, ώστε οι μαθητές να απολαύσουν την όλη εμπειρία. Επιπλέον, οι μαθητές μπορούν να βοηθήσουν στη διακόσμηση, δημιουργώντας διαφορετικά υλικά σε προηγούμενα μαθήματα ή ακόμα και φέρνοντας κάποια αντικείμενα στο σχολείο. Η διακόσμηση θα πρέπει να συνάδει με το θέμα του δωματίου απόδρασης, ώστε να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα που θα επιτρέπει στους μαθητές να συγκεντρωθούν στην εμπειρία. Τα υλικά της διακόσμησης μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για την απόκρυψη της κάμερας του Game Master. Μπορούμε να κάνουμε αυτές τις διακοσμήσεις χρησιμοποιώντας διαφορετικά αντικείμενα - για παράδειγμα, αν το δωμάτιο απόδρασης σχετίζεται με τις Απόκριες, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως κατάλληλες διακοσμήσεις ιστοί αράχνης, ένα ζευγάρι καντήλια ή κάποιες παλιές εικόνες στον τοίχο. Ορισμένες διακοσμήσεις μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν ως στοιχεία ή αντικείμενα που θα πρέπει να βρουν οι μαθητές προκειμένου να λύσουν ένα αίνιγμα.



## Μουσική

Μια καλή και κατάλληλη λίστα αναπαραγωγής είναι απαραίτητη για τη συγκέντρωση των μαθητών. Η μουσική θα πρέπει να είναι σύμφωνη με το θέμα του δωματίου απόδρασης. Εάν το δωμάτιο απόδρασης έχει θέμα τις Απόκριες, μπορεί να ακουστεί, για παράδειγμα, κάποια τρομακτική μουσική ή ο ήχος κάποιων βημάτων και βογκητών. Η μουσική μπορεί να ακούγεται καθ' όλη τη διάρκεια της εμπειρίας.

Ωστόσο, η ένταση δεν πρέπει να είναι πολύ δυνατή, ώστε οι μαθητές να μπορούν να μιλούν με φυσιολογικό τόνο φωνής. Προσπαθήστε να μη χρησιμοποιείτε γνωστή μουσική, επειδή μπορεί να αποσπαστεί η προσοχή των μαθητών αν γνωρίζουν τα τραγούδια και αυτό μπορεί να προκαλέσει έλλειψη προσοχής.

## Μυρωδιές



Ο τρόπος με τον οποίο μυρίζει το δωμάτιο μπορεί να είναι σημαντικός παράγοντας προκειμένου οι μαθητές να συγκεντρωθούν στην εμπειρία του δωματίου απόδρασης. Θυμηθείτε να μην χρησιμοποιείτε πολύ έντονη μυρωδιά, διότι αυτός ο παράγοντας θα μπορούσε να αποσπάσει την προσοχή των μαθητών, μη επιτρέποντάς τους να συγκεντρωθούν στις διάφορες εργασίες. Λάβετε υπόψη ότι οι μυρωδιές που χρησιμοποιούνται πρέπει να είναι ευχάριστες και να έχουν κάτι κοινό με το θέμα του δωματίου απόδρασης. Για παράδειγμα, αν το δωμάτιο απόδρασης βασίζεται στον αραβικό κόσμο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο είδος λιβανιού για να δημιουργηθεί μια πιο ρεαλιστική ατμόσφαιρα. Κατά συνέπεια, οι μαθητές θα βιώσουν την τυπική μυρωδιά των αραβικών δρόμων και αγορών και αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο για να τους ενθαρρύνει να απολαύσουν την εμπειρία.

## Ποσότητα φωτός

Ο πόρος αυτός μπορεί να είναι ενθαρρυντικός για την εμπύθιση των μαθητών στην εμπειρία. Η ποσότητα του φωτός είναι σημαντική για τη δημιουργία ικανοποιητικής ατμόσφαιρας. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει διαφορετικές ποσότητες φωτός ανάλογα με τη ζώνη της αίθουσας, παρέχοντας διαφορετικές λάμπες ή ακόμη και πυρσούς ή κεριά. Για παράδειγμα, αν το δωμάτιο απόδρασης διαδραματίζεται στον αραβικό κόσμο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τοποθετήσει μερικά κεριά τοποθετημένα γύρω από την αίθουσα διδασκαλίας. Από την άλλη πλευρά, αν το δωμάτιο απόδρασης βασίζεται στο διάστημα και τους γαλαξίες, θα υπάρχουν μερικά φώτα νέον τοποθετημένα σε διάφορα σημεία της αίθουσας διδασκαλίας. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διασφαλίσει ότι η ποσότητα του φωτός δεν αποτελεί πρόβλημα στη διαδικασία, ελέγχοντας ότι οι μαθητές μπορούν να βλέπουν και να λύνουν σωστά τα διάφορα αινίγματα.

## Κοστούμια

Μια άλλη καλή επιλογή για να συγκεντρωθούν οι μαθητές στην εμπειρία του δωματίου απόδρασης είναι να φορέσουν κοστούμια. Τόσο ο εκπαιδευτικός όσο και οι μαθητές μπορούν να φορέσουν κάποια κοστούμια ανάλογα με το θέμα του παιχνιδιού. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από κάποιους συναδέλφους του να ντυθούν και να συμμετάσχουν και αυτοί στην εμπειρία, συμβάλλοντας στην εμπύθιση των μαθητών. Οι άλλοι καθηγητές μπορούν να είναι εκεί ως χαρακτήρες που δεν παίζουν για συγκεκριμένα αινίγματα. Για παράδειγμα, σε ορισμένα από τα αινίγματα οι μαθητές θα πρέπει να βρουν έναν χαρακτήρα που θα τους δώσει έναν κωδικό-κλειδί (μια πρόταση, μια λέξη κ.λπ.) και ο χαρακτήρας θα τους δώσει ένα στοιχείο για το τι ακολουθεί. Είναι πιθανό τα κοστούμια να μπορούν να δημιουργηθούν σε προηγούμενα μαθήματα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει στους μαθητές κάποια υλικά για να κατασκευάσουν τα δικά τους κοστούμια. Για παράδειγμα, αν το δωμάτιο απόδρασης βασίζεται στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν ένα ρωμαϊκό κράνος από αλουμινόχαρτο. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν ένα σπαθί από χαρτόνι ή αφρό.



## Οπτικά βοηθήματα και τεχνολογία

Σήμερα οι άνθρωποι έχουν συνηθίσει να δέχονται συνεχώς οπτικά ερεθίσματα. Ξοδεύουμε πολύ χρόνο κοιτάζοντας τα κινητά μας τηλέφωνα, παρακολουθώντας τηλεόραση ή παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα οπτικά ερεθίσματα είναι μέρος της καθημερινής μας ζωής και φαίνεται να είναι χρήσιμα όταν μιλάμε για κίνητρα και δέσμευση. Έχοντας αυτό κατά νου, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει κάποια οπτικά βοηθήματα χρησιμοποιώντας διάφορες εφαρμογές ή προγράμματα (Genially,



Canva, PowerPoint κ.λπ.). Μπορεί επίσης να δημιουργήσει κάποιες διαφάνειες για να εξηγήσει τις οδηγίες των διαφόρων αινιγμάτων, για παράδειγμα. Επιπλέον, ορισμένα διαδραστικά αινίγματα μπορούν να δημιουργηθούν σε μια ταμπλέτα ή έναν φορητό υπολογιστή, καθώς μπορεί να είναι πιο ελκυστικά για τους μαθητές. Τα οπτικά βοηθήματα μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να εντρυφήσουν στο παιχνίδι, καθώς έχουν συνηθίσει να τα βλέπουν καθημερινά.



### **Game master**

Αυτή η ηγετική φιγούρα είναι το κλειδί όταν μιλάμε για τη συγκέντρωση των μαθητών. Συνήθως εκπροσωπείται από τον εκπαιδευτικό, αν και ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν εικονικό game master. Για παράδειγμα, αν το δωμάτιο διαφυγής σχετίζεται με την ανακάλυψη της Αμερικής, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει έναν εικονικό Χριστόφορο Κολόμβο που μιλάει στους μαθητές, εξηγώντας τους κανόνες του δωματίου διαφυγής και δίνοντάς τους κάποιο ιστορικό υπόβαθρο. Αυτή η φιγούρα μπορεί να είναι χρήσιμη για να εξηγήσει τις οδηγίες καθώς και για να καθοδηγεί τους μαθητές, βοηθώντας τους, όταν νιώθουν χαμένοι σε ένα αίνιγμα. Ωστόσο, είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη ότι η παρουσία του game master δεν πρέπει να γίνεται αντιληπτή, έτσι ώστε το παιχνίδι να παραμένει καθηλωτικό. Για να προωθηθεί αυτή η εμπύθιση, είναι προτιμότερο ο game master να βρίσκεται σε άλλο δωμάτιο και να μπορεί να παρακολουθεί τα τεκταινόμενα με μια κάμερα ή να είναι κρυμμένος πίσω από μια πτυσσόμενη οθόνη, ώστε να μην τον βλέπουν οι μαθητές.

## Γρίφοι και αινίγματα:

Τα διάφορα αινίγματα και οι γρίφοι που πρέπει να λύσουν οι μαθητές θα πρέπει να σχετίζονται με το θέμα, ακολουθώντας το πνεύμα του δωματίου απόδρασης. Για παράδειγμα, αν το σενάριο διαδραματίζεται στην Αρχαία Αίγυπτο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν χειρόγραφα παπύρου, ιερογλυφικά ή αρχαία κλειδιά. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει επίσης να παρατηρήσουν ότι είναι βασικό για τους μαθητές να βρουν αντικείμενα που είναι εύκολο να τα χειριστούν, να τα ανοίξουν ή να παίξουν με αυτά. Διαφορετικά, η εμπειρία μπορεί να διακοπεί και να νιώσουν απογοήτευση ή να αποθαρρυνθούν.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν μικροελεγκτές (Arduino/Raspberry), οι οποίοι θα επιτρέπουν στον δημιουργό να "κρύψει" πολύπλοκους μηχανισμούς παιχνιδιού χωρίς να καταστρέψει τον προϋπολογισμό του ή τον σχεδιασμό της αίθουσας. Ένα παράδειγμα θα μπορούσε να είναι η χρήση τους για την απομίμηση αρχαίας μαγείας, όπως τις φανταστικές δοξασίες του Βασιλιά Αρθούρου ή της ελληνικής μυθολογίας, ή για την απλοποίηση βαριών τεχνολογικών χειρισμών.



## Προηγούμενες πληροφορίες:

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να προετοιμάσουν κάποια προηγούμενα μαθήματα, για να εξηγήσουν στους μαθητές το ιστορικό, καθώς και κάποιες γενικές οδηγίες του δωματίου απόδρασης. Αυτό μπορεί να τους προετοιμάσει για την εμπειρία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την προετοιμασία, ανατρέξτε στο πρώτο

μέρος αυτού του οδηγού σχετικά με τα "πράγματα που πρέπει να κάνετε για να προετοιμάσετε τους μαθητές σας".

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:

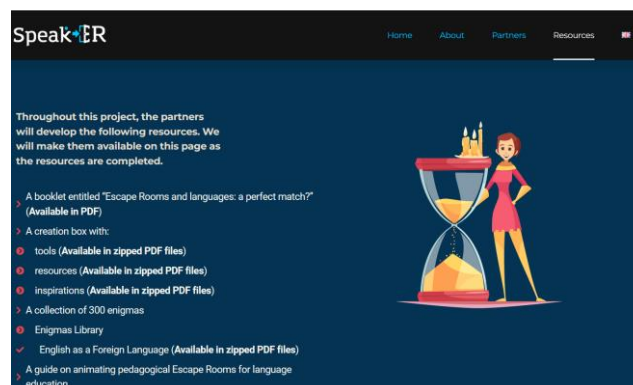
## ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΩΣ GAME MASTER

### MASTER

#### Εισαγωγή

Τι είναι ένας game master; Αν έχετε διαβάσει τα προηγούμενα προϊόντα αυτού του έργου, είναι πολύ πιθανό να έχετε ήδη συναντήσει τον όρο. Ίσως γνωρίζετε ήδη την απάντηση.

Οι game masters ενεργούν ως διοργανωτές, διαιτητές και συντονιστές παιχνιδιών. Καλωσορίζουν, καθοδηγούν και βοηθούν τους παίκτες, ενώ παράλληλα ενσωματώνονται στο παιχνίδι ή/και παραμένουν διακριτικοί για να διατηρήσουν τη συγκέντρωση των παικτών. Μετά το παιχνίδι, ενημερώνουν και διευκρινίζουν τυχόν αμφιβολίες που έχουν απομείνει με τους παίκτες. Οι game masters εμπίπτουν στην κατηγορία των χαρακτήρων μη παικτών (Non players characters - NPC). Για να μάθετε περισσότερα σχετικά, δείτε το αντίστοιχο εργαλείο "χαρακτήρας μη παίκτη" στο κουτί δημιουργίας του έργου. Εκεί, θα βρείτε επίσης δύο πρόσθετους πόρους για το θέμα, και συγκεκριμένα τους 'Ο Game master και το σενάριο' και 'Game masters και εκπαιδευτικοί'.



<https://speakerproject.eu/resources/>

Αν είστε εκπαιδευτικός και θέλετε να δημιουργήσετε το δικό σας εκπαιδευτικό δωμάτιο διαφυγής (ER), μπορείτε να αναλάβετε και τους δύο ρόλους, του σχεδιαστή παιχνιδιού και του game master. Στα εμπορικά παιχνίδια, οι δύο αυτοί ρόλοι είναι συχνά - αν όχι πάντα - διαφορετικά άτομα ή ομάδες.

Σε αυτό το μέρος του οδηγού, απαντάμε στο ερώτημα: Ποιος είναι ο ρόλος του game master και πώς να προετοιμαστείτε γι' αυτόν; Ο κατάλογος που παρατίθεται περιλαμβάνει όλα τα βήματα που πρέπει να φροντίσετε αν είστε μόνο ο game master. Επομένως, αν είστε επίσης ο σχεδιαστής του παιχνιδιού, ορισμένα μέρη μπορεί να είναι περιττά.

## Κατακτήστε τη συγκέντρωση των παικτών

Θα αναμένετε ότι η καθηλωτική πτυχή του παιχνιδιού θα πέσει στα χέρια του σχεδιαστή παιχνιδιών. Αυτό ισχύει μόνο εν μέρει. Ακόμη και με ένα ER που έχει σχεδιαστεί τέλεια για εμπύθιση, η απόδοση του game master έχει μεγάλη σημασία. Θα ανακαλύψετε παρακάτω γιατί και πώς να κυριαρχήσετε στο μέρος της διαδικασίας συγκέντρωσης των παικτών.

### 1. Δοκιμάστε ένα εμπορικό παιχνίδι απόδρασης

Η προετοιμασία σας για να γίνετε game master ξεκινά με τον ίδιο τρόπο που προετοιμάζεστε για τη δημιουργία του: θα πρέπει να δοκιμάσετε ένα εμπορικό παιχνίδι διαφυγής.

Αν έχετε δημιουργήσει το ER που πρόκειται να παίξετε, οι πιθανότητες είναι ότι έχετε ήδη κάνει αυτό το βήμα. Ωστόσο, δώστε προσοχή στον ρόλο του game master- παρατηρήσατε τι έκανε και πώς; Και εδώ, δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να κατανοήσετε το ρόλο και τη σημασία του game master από το να το ζήσετε μόνοι σας. Τις περισσότερες φορές, αν ο game master είναι καλά ενσωματωμένος στο παιχνίδι, δεν θα αντιληφθείτε την παρουσία του ή την επιρροή του στη ροή του παιχνιδιού σας όταν παίζετε. Στην καλύτερη περίπτωση, θα νομίζετε ότι οι υποδείξεις που δίνονται ήταν μέρος του δωματίου. Ακολουθεί ένα παράδειγμα καλής ενσωμάτωσης: το ER σας διαδραματίζεται σε ένα φουτουριστικό πλαίσιο. Καθώς οι παίκτες αποκαλύπτουν την ιστορία, επικοινωνείτε μέσω μηνυμάτων κειμένου σε μια οθόνη υπολογιστή με μια εξατομικευμένη τεχνητή νοημοσύνη (AI). Όλη η αφήγηση, η

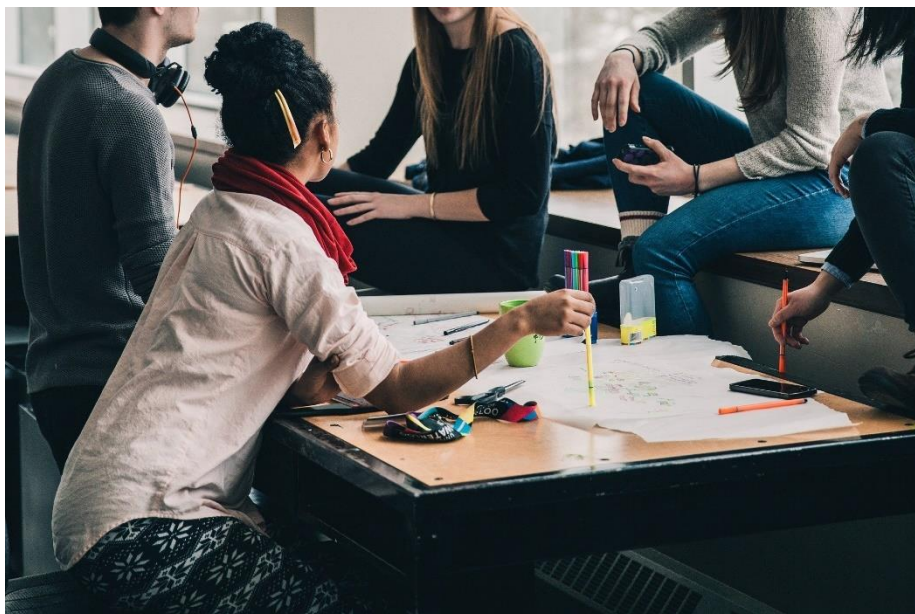
επικοινωνία και οι υποδείξεις γίνονται μέσω της "φωνής" της τεχνητής νοημοσύνης. Επομένως, όταν χρειάζεται μια υπόδειξη, δεν είναι μια οντότητα ξένη προς το περιβάλλον του παιχνιδιού που την δίνει, αλλά ένας χαρακτήρας του παιχνιδιού. Η συγκέντρωση παραμένει ανεπηρέαστη.

Αντίθετα, αν ο game master δεν είναι καλά ενσωματωμένος στη ροή του παιχνιδιού, θα το καταλάβετε αμέσως, είτε είστε έμπειρος παίκτης είτε όχι. Το θετικό είναι ότι η εμπειρία ενός παιχνιδιού με έναν κακό game master θα σας δώσει ιδέες για το τι πρέπει να αποφύγετε στο δικό σας στήσιμο.

Συζητήστε με τον game master σας κατά τη διάρκεια του απολογισμού. Ρωτήστε τον πώς λύνουν συνήθως οι άλλοι συμμετέχοντες τα αινίγματα με τα οποία ήρθατε αντιμέτωποι και μοιραστείτε τα συνήθη σχόλια που δίνουν οι άνθρωποι στην αίθουσα. Ρωτήστε σε ποιο σημείο του παιχνιδιού οι άνθρωποι χρειάζονται συμβουλές: μπορεί να έχετε βρει ένα αντικείμενο με το οποίο οι άνθρωποι συνήθως δυσκολεύονται κ.λπ.

## 2. Γνωρίστε τους παίκτες σας

Αν είστε ο εκπαιδευτικός της τάξης, έχετε ένα πλεονέκτημα: γνωρίζετε τους παίκτες σας, το επίπεδο, την ηλικία, τη συμπεριφορά, τις δυσκολίες, τα ενδιαφέροντα, τις διαταραχές τους, καθώς και τη δυναμική της τάξης και τις σχέσεις μεταξύ των μαθητών.



Ακόμη και αν δεν γνωρίζετε τους μαθητές πριν από το παιχνίδι, το περιβάλλον εξακολουθεί να σας δίνει ένα πλεονέκτημα: έχετε πρόσβαση στις εν λόγω πληροφορίες. Επομένως, ρωτήστε τους δασκάλους τους.

Ένα από τα πιο σημαντικά σημεία αναφοράς είναι οι συγκεκριμένες ανάγκες. Μπορείτε να επανέλθετε στο δεύτερο κεφάλαιο αυτού του οδηγού για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την προσαρμογή των αιθουσών. Ως υπεύθυνος παιχνιδιού, παίζετε ρόλο στη συνολική προσβασιμότητα και συμμετοχικότητα της αίθουσας. Θα πρέπει να επικοινωνείτε με τους μαθητές με τρόπο που θα τους κάνει να αισθάνονται ότι συμπεριλαμβάνονται. Μιλήστε με σαφήνεια, δώστε προσοχή στις αντιδράσεις των μαθητών σας και μη διστάσετε να επαναλάβετε αν το κρίνετε απαραίτητο.

Συνολικά, η γνώση των παικτών σας είναι χρήσιμη για να προβλέψετε τις αντιδράσεις τους. Για να μάθετε περισσότερα, ελέγξτε το "Πλαίσιο και οδικός χάρτης για τη δημιουργία δωματίων διαφυγής στη γλωσσική διδασκαλία" του έργου SpeakER, καθώς και το εργαλείο "Φύλλο ελέγχου του προφίλ του μαθητή", που περιλαμβάνονται στο κουτί δημιουργίας.

### 3. Προετοιμάστε μια εισαγωγική ομιλία

Η εισαγωγική ομιλία δεν είναι μόνο ένας τρόπος για να εξηγήσετε την έννοια και να θέσετε τους κανόνες. Είναι επίσης το πρώτο μέρος του παιχνιδιού και έχει σημαντικό αντίκτυπο στη συγκέντρωση των παικτών σας.



Η ομιλία σας θα πρέπει να χωρίζεται σε τρία βήματα και να περιέχει:

- τον στόχο ("Βρείτε έναν τρόπο να βγείτε από το δωμάτιο")
- τους κανόνες του παιχνιδιού ("Μην σκαρφαλώνετε", "Μην ασκείτε βία", "Μην αγγίζετε τα στοιχεία που επισημαίνονται με κόκκινη ταινία.", κ.λπ.). Ανατρέξτε

στο εργαλείο "Κανόνες - παιχνίδια και ασφάλεια" στο κουτί δημιουργίας για περισσότερες πληροφορίες.

- η αφήγηση της ιστορίας: παρουσιάστε την ιστορία, τους χαρακτήρες (αν υπάρχουν), την αποστολή, τους ρόλους των παικτών κ.λπ. Μπορείτε ακόμη και να αποκρύψετε κάποια στοιχεία στην ομιλία σας. Συνολικά, η εισαγωγική σας ομιλία θα πρέπει να καθορίσει το κλίμα για ολόκληρο το παιχνίδι και δεν πρέπει να αγνοηθεί.

Ωστόσο, βεβαιωθείτε ότι καμία από τις πληροφορίες που παρέχετε κατά τη διάρκεια της εισαγωγικής ομιλίας δεν παραπλανά τους παίκτες, όπως για παράδειγμα η παροχή ενός κανόνα που δεν ισχύει για το παιχνίδι με το πρόσχημα ενός αστείου: αν οι παίκτες προσπαθήσουν να τον σεβαστούν, μπορεί να αντιμετωπίσουν προκλήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να νιώσουν απογοήτευση.

Αν το θέμα το επιτρέπει, το καλύτερο θα ήταν να ντυθείτε ανάλογα.

Τέλος, για να ενισχύσετε ακόμη περισσότερο τη συγκέντρωση, εντείνετε την υποκριτική σας. Επαναλάβετε τις ατάκες σας σαν να ετοιμάζατε μια θεατρική παράσταση. Εξασκηθείτε μπροστά στους συναδέλφους σας.

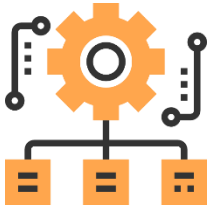
Ανατρέξτε στο μέρος 3 του παρόντος οδηγού για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη σημασία της συγκέντρωσης σε ένα ER.

## Κατακτήστε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού

Σε αυτό το μέρος, αφήνουμε στην άκρη τη διαδικασία εμπύθισης για να δούμε τη γνώση του παιχνιδιού. Όπως αναφέραμε στην εισαγωγή αυτού του μέρους, ο game master είναι εδώ για να οργανώνει, να διαιτητεύει και να συντονίζει το παιχνίδι. Ως εκ τούτου, θα πρέπει να γνωρίζετε το παιχνίδι σχεδόν όσο και ο σχεδιαστής του παιχνιδιού. Περιγράφουμε παρακάτω τα σημεία στα οποία θα πρέπει να εστιάσετε.



## Δομή και σενάριο



Το πρώτο βήμα αυτής της δεύτερης φάσης προετοιμασίας θα είναι να εξοικειωθείτε με το σενάριο. Αν δεν είστε εσείς αυτός που το δημιούργησε, μάθετέ το. Αν το έχετε δημιουργήσει ανάμεσα σε πολλά άλλα, βουτήξτε ξανά σε αυτό. Με αυτόν τον τρόπο, θα αποφύγετε να μπερδέψετε το ένα σενάριο με το άλλο.

Εκτυπώστε τον οδικό χάρτη που δημιουργήθηκε και μελετήστε τους μηχανισμούς και τη δομή του παιχνιδιού. Το αντίστοιχο εργαλείο "οδικός χάρτης" που περιλαμβάνεται στο κουτί δημιουργίας θα σας βοηθήσει να κατανοήσετε τη χρησιμότητά του. Θα πρέπει να γνωρίζετε ποιο αίνιγμα έρχεται μετά το άλλο ή παράλληλα με το άλλο, ποια στηρίγματα δίνουν ποια στοιχεία.

Σε αυτό το βήμα, σας ενθαρρύνουμε θερμά να ξεδιπλώσετε τη σειρά των αινιγμάτων στο μυαλό σας, ειδικά αν δεν είχατε την ευκαιρία να δοκιμάσετε το παιχνίδι εκ των προτέρων. Προσπαθήστε να εντοπίσετε τις στιγμές όπου το παιχνίδι μπορεί να πάει στραβά: ένα αίνιγμα πολύ περίπλοκο για το επίπεδο της τάξης, τη δυνατότητα αποφυγής μιας άσκησης, ένα αντικείμενο που δεν λειτουργεί σωστά, κ.λπ. Γιατί να μην ορίσετε μια δοκιμαστική λειτουργία με άλλους εκπαιδευτικούς ή μέλη του προσωπικού;

Μεταξύ άλλων, δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα γεγονότα που θα ενεργοποιήσετε (αναπαραγωγή ενός μουσικού κομματιού, ξεκλείδωμα ενός στοιχείου κ.λπ.) και στο χρονοδιάγραμμά τους.

Τέλος, αν έχετε δοκιμάσει την αίθουσα στο παρελθόν, διαβάστε τις σημειώσεις σας. Αν γνωρίζετε άλλους καθηγητές που την έχουν ξαναπαίξει, ζητήστε ανατροφοδότηση. Κάθε ομάδα είναι διαφορετική και κάθε άτομο μπορεί να βρει νέο τρόπο να λύσει κάθε αίνιγμα. Δείτε τον πόρο "Δοκιμάζοντας το αίνιγμά σας" από το κουτί δημιουργίας για περισσότερες πληροφορίες.

## Το δωμάτιο

Το δεύτερο βήμα αφορά το περιβάλλον του παιχνιδιού. Ακολουθεί μια λίστα με όσα πρέπει να κάνετε.

Μελετήστε το στήσιμο του δωματίου: ελέγξτε τα χαρακτηριστικά εσωτερικά και εξωτερικά, αν όλα λειτουργούν σωστά. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στα ηλεκτρονικά μέσα, ιδίως στις κάμερες (αν ο σχεδιαστής τις συμπεριέλαβε στο δωμάτιο).

Αποτελούν απαραίτητο εργαλείο για έναν game master, καθώς επιτρέπουν την παρακολούθηση της κατάστασης του παιχνιδιού έξω από το δωμάτιο.

- Όλες οι πληροφορίες σχετικά με το στήσιμο της αίθουσας - οι οποίες θα μπορούσαν να πέσουν στην αρμοδιότητα του game master - δίνονται στο μέρος 5 του παρόντος οδηγού. Πληροφορίες σχετικά με τις κάμερες παρέχονται στο αντίστοιχο εργαλείο "κάμερες" στο κουτί δημιουργίας.

Αν παίζετε στο δωμάτιο για δεύτερη φορά, επαναφέρετε τα πάντα στη θέση τους πριν ξεκινήσετε το νέο παιχνίδι: κλείστε τα ντουλάπια, ανακατέψτε τους αριθμούς, κρύψτε τα κλειδιά και τα αντικείμενα εκεί που ανήκουν, χαλάστε τα παζλ, ξεκινήστε ξανά τους λαβύρινθους και τις παρουσιάσεις κ.λπ.

Ελέγξτε αν η συσκευή επικοινωνίας λειτουργεί και πώς. Κάθε ER διαθέτει μία. Είναι ένα σημείο επικοινωνίας μεταξύ των παικτών και του υπεύθυνου του παιχνιδιού. Χρησιμοποιείται για να βοηθήσει τους παίκτες παρέχοντας συμβουλές ή υποδείξεις. Μπορεί να είναι ένα τηλέφωνο, ένα γουόκι τόκι, μια συνομιλία σε έναν υπολογιστή/tablet/smartphone, ένα παλιό γραμματοκιβώτιο, ένα ρομπότ κ.λπ.

**Υπενθύμιση:** Το να υπολογίσετε ποια συσκευή επικοινωνίας είναι η καλύτερη στο στήσιμο του ER είναι μέρος της δουλειάς του σχεδιαστή του παιχνιδιού. Ωστόσο, δεδομένου ότι οι game masters είναι οι κύριοι χρήστες του, μη διστάσετε να δώσετε ανατροφοδότηση σχετικά με τη χρηστικότητα του ή να το τροποποιήσετε, αν είστε εσείς και ο σχεδιαστής του παιχνιδιού.

## Οι βοήθειες

Ο καταιγισμός ιδεών σχετικά με τις υποδείξεις που πρέπει να δοθούν είναι ένα έργο που πέφτει τόσο στον σχεδιαστή του παιχνιδιού όσο και στον game master, καθώς θα συμβεί δύο φορές. Ένας πρώτος κατάλογος θα πρέπει να καταρτιστεί κατά τη φάση της δημιουργίας προβλέποντας τα πιθανά δύσκολα σημεία (π.χ. κρυψώνες, δύσκολες ασκήσεις, λανθασμένη κατανόηση συνδέσεων μεταξύ αντικειμένων κ.λπ.)



Ωστόσο, ο κατάλογος των βοηθειών θα εξελισσεται καθώς παίζετε το δωμάτιο. Σε αυτό το σημείο μπαίνει στο παιχνίδι ο εκπαιδευτικός του παιχνιδιού. Θα διαπιστώσετε πού δυσκολεύονται οι παίκτες και θα προσαρμοστείτε, αναβαθμίζοντας τη λίστα. Διαφορετικά σύνολα παικτών θα δυσκολεύονται σε διαφορετικά σημεία ενός παιχνιδιού, δίνοντάς σας πρόσθετες συμβουλές που θα δημιουργήσετε για να είστε καλύτερα προετοιμασμένοι την επόμενη φορά. Η προετοιμασία των βοηθειών θα σας βοηθήσει να τις παραδώσετε έγκαιρα και να αποφύγετε να δώσετε ευθείες απαντήσεις.

Προσπαθήστε να έχετε δύο σεντ δυσκολίας για κάθε βοήθεια (όταν είναι δυνατόν), με το ένα να αποκαλύπτει περισσότερο τη λύση από το άλλο. Έτσι θα μπορείτε να προσαρμόσετε τη βοήθειά σας στο επίπεδο κατανόησης της ομάδας. Αν αισθάνεστε ότι οι παίκτες είναι κοντά στην αποκρυπτογράφηση του κώδικα, δώστε την πιο δύσκολη υπόδειξη και το αντίστροφο. Μπορεί να σας φαίνεται σαν περιττή δουλειά, αλλά υπάρχει ένας καλός λόγος να το κάνετε αυτό: η προσοχή των παικτών στο παιχνίδι διατηρείται χάρη στη λεπτή ισορροπία μεταξύ του εφικτού και της πρόκλησης. Αυτό συμβαίνει επειδή, για να το θέσουμε με τα λόγια της Jane McGonigal (2011): "δεν υπάρχει τίποτα τόσο συναρπαστικό όσο η κατάσταση του να εργάζεσαι στα όρια της ικανότητάς σου". Το πιο συναρπαστικό παιχνίδι είναι εκείνο στο οποίο, ακόμη και αν αποτύχετε αρκετές φορές, προσπαθείτε ξανά, επειδή ξέρετε ότι μπορείτε να πετύχετε. Αντίθετα, τα παιχνίδια που είναι υπερβολικά απαιτητικά ή όχι αρκετά μπορεί να προκαλέσουν δυσαρέσκεια. Γι' αυτό θα πρέπει να ελέγχετε το επίπεδο των βοηθειών σας.

## Προετοιμάστε τη συνέχεια

Για να είναι το παιχνίδι μια αποτελεσματική μαθησιακή δραστηριότητα, πρέπει να ολοκληρώνεται με κάποιον απολογισμό. Πρόκειται για ένα σημαντικό μέρος της εργασίας του game master και είναι απαραίτητο σε κάθε εκπαιδευτικό πλαίσιο. Για άλλη μια φορά, είναι καλύτερο να είστε προετοιμασμένοι.

### 1. Κρατήστε σημειώσεις

Κατ' αρχάς, να έχετε έτοιμο ένα μπλοκ σημειώσεων. Για να είναι αποτελεσματική η συνεδρία απολογισμού, θα πρέπει να κρατάτε σημειώσεις για την προσπάθεια των μαθητών σας. Σημειώστε τον χρόνο που αφιερώνουν σε κάθε βήμα, σημειώστε τα λάθη τους, επισημάνετε ποια υπόδειξη δώσατε κ.λπ. Αυτό όχι μόνο θα σας επιτρέψει να προβλέψετε καλύτερα το επόμενο παιχνίδι, αλλά θα αποτελέσει και τη βάση της διαδικασίας επανεξέτασης, καθώς θα λειτουργήσει ως υπενθύμιση. Για να το κάνετε αυτό, μπορείτε να δημιουργήσετε και να εκτυπώσετε μια φόρμα παρακολούθησης. Ανατρέξτε στο αντίστοιχο εργαλείο στο κουτί δημιουργίας για να μάθετε περισσότερα.

Επιπλέον, καταγράψτε τις στιγμές όπου οι μαθητές σας παίρνουν μια εναλλακτική πορεία, ειδικά εκείνες που δεν έχετε σκεφτεί εκ των προτέρων. Για παράδειγμα, μπορεί να ανακαλύψουν μια δυσλειτουργία στο παιχνίδι, όπως έναν τρόπο να σπάσουν έναν κωδικό που δεν είχατε προβλέψει. Αυτό μπορεί να τους οδηγήσει πιο μακριά στο μονοπάτι από ό,τι θα έπρεπε, γεγονός που μπορεί να δημιουργήσει κάποιες δυσκολίες κατανόησης. Καταγράφοντάς το, θα είστε σε θέση να μεταφέρετε τις πληροφορίες στον σχεδιαστή του παιχνιδιού ή να τροποποιήσετε το σενάριο εσείς οι ίδιοι, ώστε να αποτρέψετε να ξανασυμβεί η δυσλειτουργία.

### 2. Απολογισμός

Μια καλή συνεδρία απολογισμού θα γίνει σε δύο φάσεις. Πρώτον, πρέπει να οριστικοποιήσετε το παιχνίδι με τους παίκτες, αν δεν ολοκληρώσουν έγκαιρα. Η διάρκεια του χρόνου που απαιτείται σε αυτό το στάδιο θα ποικίλλει ανάλογα με την εξέλιξη των παικτών στο τέλος του χρόνου.

Δεύτερον, ζητήστε από τους μαθητές σας να καθήσουν σε κύκλο, ζητήστε ανατροφοδότηση και κάντε ερωτήσεις χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις σας. Για να ανακαλύψετε περισσότερα σχετικά με το πώς να προετοιμαστείτε γι' αυτό, μεταβείτε στη σελίδα 47, όπου περιγράφουμε με ακρίβεια όλα τα βήματα που πρέπει να καλύψετε για να έχετε μια ενημέρωση χρήσιμη τόσο για εσάς όσο και για τους μαθητές σας. Μπορείτε επίσης να δείτε τον πόρο "Πώς να οργανώσετε τον απολογισμό", που περιλαμβάνεται στο κουτί δημιουργίας.

### Κάντε τη ζωή σας πιο εύκολη (προαιρετικά)

Τελευταία, αλλά όχι λιγότερο σημαντική, είναι μια συμβουλή. Αυτό το προαιρετικό βήμα θα διευκολύνει τη διαδικασία προετοιμασίας. Εκτυπώστε τον παρακάτω κατάλογο και τσεκάρτε τα κουτάκια όταν έχετε μπροστά σας το εν λόγω στοιχείο.



## ER Game Master Checklist

- Diagram/roadmap of the EG
- Scenario
- List of solutions/codes
- List of hints
- Functioning communication device
- Notepad
- Timer
- Teacher's questionnaire
- Debriefing questionnaires
- 
- 
- 
- 

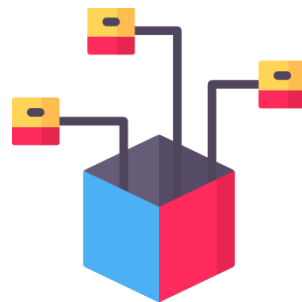
Εάν είστε επίσης ο εκπαιδευτικός της τάξης, σας συνιστούμε να ετοιμάσετε εύκολους πίνακες και λίστες ελέγχου για να καταγράψετε την πρόοδο και τις δυσκολίες των μαθητών σας στο διδασκόμενο μάθημα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5:

# ΜΕΡΙΜΝΑ ΤΗΣ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΔΟΜΗΣ (LOGISTICS)

Η σημασία της υλικοτεχνικής υποδομής στην εκπαίδευση και στα escape rooms

Παρόλο που τα logistics έχουν να κάνουν περισσότερο με τις επιχειρήσεις, ορισμένες δεξιότητες μπορούν να εφαρμοστούν στην εκπαίδευση. Μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι οι μαθητές θα μάθουν τη σωστή στιγμή και σύμφωνα με τις ανάγκες τους; Τα 7 σημεία της υλικοτεχνικής υποδομής λειτουργούν εξίσου καλά και στην εκπαίδευση. Ως εκπαιδευτικοί, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη το προϊόν, τον πελάτη, την ποσότητα, την κατάσταση, τον τόπο, τον χρόνο και το κόστος. Τα παιχνίδια απόδρασης στην εκπαίδευση μπορεί να είναι πολύ περίπλοκα και, προκειμένου να γίνουν όλα σωστά, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ασχοληθούν με πολλά logistics, δηλαδή να σκεφτούν κάθε λεπτομέρεια και να αξιολογήσουν κάθε πτυχή διεξοδικά.



## Τι χρειάζεστε

### Εργαλεία

Οποιοδήποτε μάθημα ή θέμα μπορεί να μετατραπεί σε δωμάτιο απόδρασης και μπορείτε να το προσαρμόσετε σε οποιοδήποτε μέγεθος τάξης ή ηλικιακής ομάδας. Υπάρχουν πολλά υλικά που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν, όπως κλειδαριές, κουτιά, κάρτες, κρυπτογραφήματα, κρυπτογραφίες, κωδικοί τροχοί ή κωδικοί QR, όμως άλλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο μία φορά: αντικείμενα που έχουν κοπή ή χαρακτήρι. Όσον αφορά την ποσότητα, τα υλικά θα πρέπει να ποικίλουν, ώστε οι μαθητές να νιώσουν τη συγκίνηση της ανακάλυψης νέων περιπετειών. Όσον αφορά την ποιότητα, προκειμένου να μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα υλικά για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα και από όσο το δυνατόν περισσότερους μαθητές, θα πρέπει να είναι υψηλή.

Τα περισσότερα από τα υλικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης μπορούν να σχεδιαστούν και να κατασκευαστούν από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, ειδικά αν οι δραστηριότητες περιλαμβάνουν γλώσσες. Για παράδειγμα, υπάρχουν ιστότοποι που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε κάθε είδους ψεύτικα εισιτήρια συναυλιών, αποκόμματα εφημερίδων, αεροπορικά εισιτήρια, σημειώματα λύτρων ή μηνύματα WhatsApp. Επίσης, αν αποφασίσετε να είστε πιο κλασικοί, με κρυμμένα αντικείμενα, για παράδειγμα, δεν θα χρειαστείτε ειδικό εξοπλισμό ή βοήθεια. Αν, όμως, στοχεύετε σε πιο σύνθετες εμπειρίες, η λύση είναι να ζητήσετε εξωτερική τεχνική υποστήριξη. Για παράδειγμα, η χρήση μικροελεγκτών θα επιτρέψει στους δημιουργούς να επεκτείνουν την ποικιλία των αινιγμάτων που χρησιμοποιούνται.

### Ένα δωμάτιο

Η εύρεση του κατάλληλου χώρου για τη δημιουργία ενός δωματίου απόδρασης μπορεί να είναι αρκετά δύσκολη, ειδικά αν θέλετε το δωμάτιο να χρησιμοποιηθεί για διαφορετικά θέματα. Μια αίθουσα εντός του σχολείου που θα χρησιμεύει μόνο ως δωμάτιο διαφυγής θα ήταν ιδανική. Με αυτόν τον τρόπο οι καθηγητές θα έχουν έναν κοινό χώρο όπου θα μπορούν να αποθηκεύουν υλικά για μελλοντική χρήση. Η αίθουσα πρέπει να εξυπηρετεί τον σκοπό της: πρέπει να είναι αρκετά μεγάλη για να



φιλοξενήσει όλους τους παίκτες, πρέπει να είναι ασφαλής και έτοιμη να εξυπηρετήσει μαθητές με ειδικές ανάγκες. Τα έπιπλα πρέπει επίσης να είναι πολυμορφικά, επειδή τα σενάρια του δωματίου απόδρασης είναι ιδιαίτερα και πολύπλοκα και περιλαμβάνουν εργασία σε ζευγάρια, ομαδική εργασία, ακόμη και εργασία ολόκληρης της τάξης.

Εάν είναι αδύνατο να διαμορφώσετε μια ειδική αίθουσα για τις δραστηριότητες του escape room, το δωμάτιό σας ή η αίθουσα διδασκαλίας μπορεί να μετατραπεί σε μια πνευματική περιπέτεια. Η κανονική αίθουσα διδασκαλίας δε διαθέτει το πλεονέκτημα του έξυπνου σχεδιασμού που θα μπορούσε να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μια δραστηριότητα δωματίου διαφυγής, αλλά με λίγη φαντασία και προσπάθεια, θα μπορέσετε να τη μεταμορφώσετε. Για παράδειγμα, αν σχεδιάζετε ένα παιχνίδι απόδρασης για τις Απόκριες, το σκοτάδι είναι ίσως το πρώτο πράγμα που έρχεται στο μυαλό κάποιου. Έτσι, καλύψτε τα παράθυρα, χαμηλώστε τα φώτα και η μισή δουλειά έχει γίνει, αλλά βεβαιωθείτε ότι το υλικό είναι ορατό και αναγνώσιμο. Επίσης, ο χώρος θα πρέπει να είναι εξοπλισμένος με συσκευές που μπορούν να κάνουν την εμπειρία πιο καθηλωτική, για παράδειγμα ηχεία για αυθεντικές ανακοινώσεις ή θεματική μουσική, προβολείς οροφής για υποδείξεις ή προβολή αινιγμάτων ή μηνυμάτων.

Αν θέλετε να πάτε το μάθημά σας σε άλλο επίπεδο, χρειάζεστε περισσότερες από μία αίθουσες στο σχολείο. Στόχος του παιχνιδιού θα είναι να λύσετε όλα τα αινίγματα για να αποδράσετε από το σχολείο και όχι από το δωμάτιο. Αυτό πιθανότατα θα περιλαμβάνει συναδέλφους καθηγητές που θα σας προσφέρουν την απαραίτητη βοήθεια με τη διακόσμηση και τη διασφάλιση ότι όλα είναι καλά σχεδιασμένα.

## Σχεδιασμός της δραστηριότητας

Πρώτα απ' όλα, όταν σχεδιάζετε ένα δωμάτιο απόδρασης για πρώτη φορά, πρέπει να αναγνωρίσετε το γεγονός ότι θα πάρει περισσότερο χρόνο από κάθε άλλο σχεδιασμό μαθήματος που έχετε κάνει μέχρι τότε, καθώς πρέπει να επινοήσετε μια ιστορία και να εξετάσετε όλες τις λεπτομέρειες της πλοκής. Επίσης, αν θέλετε να διασφαλίσετε την επιτυχία του δωματίου απόδρασης, είναι απαραίτητη η διεξαγωγή δοκιμαστικού παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο θα ξέρετε πώς να αντιμετωπίσετε τις περισσότερες προβληματικές καταστάσεις που μπορεί να προκύψουν.

## Στάδια προετοιμασίας

1. Επιλέξτε ένα θέμα και συντάξτε το σενάριο που μπορεί να το συνοδεύει.
2. Πιλέξτε τις κλειδαριές και τα κουτιά σας και μην ξεχάσετε το χρονόμετρο.
3. Ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων, τα διαθέσιμα εργαλεία και τον χώρο, θα πρέπει να αποφασίσετε αν το δωμάτιο απόδρασης θα είναι φυσικό, ψηφιακό ή μικτό.
4. Θα πρέπει να έχετε μια σαφή εικόνα των εννοιών που πρόκειται να διδάξετε ή να κάνετε επανάληψη, ώστε να μπορέσετε να αρχίσετε να διερευνάτε το είδος των αινιγμάτων που θα χρησιμοποιήσετε.
5. Τώρα θα πρέπει να ξεκινήσετε την πιο δύσκολη φάση: τη δημιουργία των αινιγμάτων. Να θυμάστε ότι υπάρχει μεγάλη ποικιλία εφαρμογών και ιστοτόπων που θα σας βοηθήσουν σε αυτά.
6. Δοκιμάστε τη δραστηριότητα με μερικούς μαθητές ή βεβαιωθείτε ότι όλα λειτουργούν καλά.

Ο χρόνος είναι πολύ σημαντικός όταν δημιουργείτε ένα δωμάτιο απόδρασης, καθώς ο σχεδιασμός αρχίζει πολύ πριν από το παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν θέλετε να εμπεδώσετε τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με τον Μεγάλο Γκάτσμπι, πρέπει να προετοιμάσετε το έδαφος κατά τη διάρκεια τουλάχιστον ενός μαθήματος για το θέμα και στη συνέχεια να τους δώσετε χρόνο για να διαβάσουν και να μελετήσουν το μυθιστόρημα.

## Χρήσιμες δεξιότητες

Η δημιουργία ενός δωματίου απόδρασης για εκπαιδευτικούς σκοπούς μπορεί να φαίνεται αρκετά δύσκολη, αλλά μόλις αρχίσετε να το κάνετε είναι βέβαιο ότι θα ανακαλύψετε ότι είστε καλοί σε αυτό.

## Μη τεχνικές (ήπιες) δεξιότητες

- **Δημιουργικότητα** - Πρώτα απ' όλα, τα καλά νέα είναι ότι δεν χρειάζεται να είστε από τη φύση σας δημιουργικοί. Το μυστικό για να προχωρήσετε μπροστά είναι να ξεκινήσετε. Έτσι, μελετήστε τι έχουν κάνει άλλοι, παίξτε

μόνοι σας ένα παιχνίδι διαφυγής στο διαδίκτυο αν δεν έχετε άλλη δυνατότητα εκεί που ζείτε, δημιουργήστε ένα εργαστήριο στο σχολείο. Μπορεί να ανακαλύψετε ότι κάποιοι συνάδελφοί σας είναι παθιασμένοι με τα δωμάτια απόδρασης και θα αποτελέσουν μεγάλη πηγή έμπνευσης.

- **Ομαδική εργασία** - χρήσιμη κατά τον καταιγισμό ιδεών κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και της δημιουργίας δωματίων απόδρασης.
- **Ηγεσία** - είστε αυτός που κινεί όλα τα νήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Επικοινωνία** - αυτό είναι πάντα το κλειδί της επιτυχίας, καθώς είναι η διαδικασία δημιουργίας και ανταλλαγής ιδεών, πληροφοριών, απόψεων και γεγονότων.
- **Καλή διαχείριση του χρόνου** - η συνετή διαχείριση του χρόνου σας θα αυξήσει την παραγωγικότητα πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τη δημιουργία των παιχνιδιών απόδρασης.



## Τεχνικές δεξιότητες

- Η εμπειρία είναι ο καλύτερος εκπαιδευτικός. Δεν μπορείτε να διδάξετε στους άλλους αυτό που δεν γνωρίζετε. Έτσι, πρέπει να γνωρίζετε καλά **τα υλικά στα οποία έχετε πρόσβαση**, τη λειτουργία των κλειδαριών και να εργάζεστε με κάρτες, αριθμούς, κρυπτογραφήματα ή λαβύρινθους.
- Τα **ψηφιακά** δωμάτια απόδρασης και οι κλειδαριές είναι εύκολο να δημιουργηθούν και να χρησιμοποιηθούν αν έχετε βασικές γνώσεις

πληροφορικής. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί είναι εξοικειωμένοι με το Microsoft Word, για παράδειγμα. Μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο για ένα παιχνίδι απόδρασης, καθώς μπορείτε να προστατεύσετε με κωδικό πρόσβασης έγγραφα που περιέχουν περαιτέρω αινίγματα.

## Δημιουργία του δωματίου

### Εγκαταστήστε το δωμάτιο

Ο εκπαιδευτικός/Διευθυντής πρέπει να εξετάσει πού θα διεξαχθεί το παιχνίδι, ποια στοιχεία είναι ήδη παρόντα και πώς θα εισαχθεί το παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν το παιχνίδι λάβει χώρα σε μια αίθουσα διδασκαλίας, πώς θα καταλάβουν οι παίκτες ποια στοιχεία αποτελούν μέρος του παιχνιδιού και ποια απλά μέρος της αίθουσας διδασκαλίας; Ο game master (GM) πρέπει να προσαρμόσει τα έπιπλα στις ανάγκες του παιχνιδιού. Πώς θα γνωρίζουν ποια μέρη δεν πρέπει να αγγίξουν και ποια μπορούν να εξερευνηθούν ελεύθερα; Ο GM πρέπει να σκεφτεί κάποια post-it σημειώματα για να καθοδηγήσει τους παίκτες. Αν ο επιλεγμένος χώρος είναι η αίθουσα διδασκαλίας, θα ήταν καλό να χρησιμοποιηθούν αντικείμενα που φαίνονται αναπόσπαστο μέρος της ίδιας της αίθουσας διδασκαλίας, για παράδειγμα ένα ρολόι με ένα κρυφό ντουλαπάκι ή ένα εμφιαλωμένο ποτό σε ένα χάρτινο καλάθι. Όλα πρέπει να ελεγχθούν: το μέγεθος της αίθουσας, η έξοδος, οι συσκευές ασφαλείας, η εργαλειοθήκη/τα κουτιά, η ατμόσφαιρα (ήχοι, μουσική, φωνή, ποιότητα αέρα). Θα πρέπει επίσης να εξεταστεί το ενδεχόμενο να διακοπεί το παιχνίδι (για παράδειγμα από έναν μαθητή που φτάνει καθυστερημένα, από τον συναγερμό πυρκαγιάς) και ποιες είναι οι συνέπειες αυτών των διακοπών. Ένας κατάλογος ελέγχου θα μπορούσε να είναι πολύ χρήσιμος, ιδίως για τα πρώτα παιχνίδια. Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα:

- Απουσία αντικειμένων ύψους άνω των 2 μέτρων.
- Μια πινακίδα "Μην αγγίζετε" στη ράμπα πρόσβασης στις ηλεκτρονικές συσκευές
- Πρόσβαση στην ηλεκτρική ενέργεια
- Καλή σύνδεση στο Διαδίκτυο
- Ένταση μουσικής/ήχου

- Ποιότητα αέρα
- Κατάλογος των αντικειμένων και των συσκευών που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- κ.λπ.

### **Δοκιμάστε τα αινίγματά σας**

Πριν χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι με τους μαθητές, είναι απολύτως απαραίτητο να το δοκιμάσετε και να βεβαιωθείτε ότι η ρύθμιση είναι σωστή και ότι όλα λειτουργούν σωστά. Ο εκπαιδευτικός/GM μπορεί να φτιάξει μια όσο το δυνατόν πιο απλοποιημένη έκδοση του παιχνιδιού και να τη δοκιμάσει με κάποιους συναδέλφους, φίλους ή ακόμα και μαθητές. Ο GM θα πρέπει να δοκιμάσει το παιχνίδι με 2 ή 3 ομάδες συναδέλφων/φίλων, για να βεβαιωθεί ότι όλα είναι:

- λογικά
- σύμφωνα
- κατανοητά
- εφικτά

Ο GM μπορεί να εκμεταλλευτεί την ευκαιρία για να χρονομετρήσει την επίλυση των γρίφων και τη διάρκεια του πλήρους παιχνιδιού απόδρασης.



## Το παιχνίδι

### Πριν από το παιχνίδι

Θεωρούμε ότι κάποια ενημέρωση είναι χρήσιμη για τους παίκτες, όχι μόνο για να ενημερωθούν σχετικά με την τυπολογία του παιχνιδιού και τους θεμελιώδεις κανόνες του αλλά και για να οδηγηθούν στην αφήγηση του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Η αφήγηση θα πρέπει να περιλαμβάνει πληροφορίες για την ασφάλεια (για παράδειγμα, μην ανεβαίνετε στη βιβλιοθήκη/στα θρανία ή μην αποσυνδέετε τα καλώδια από τις πρίζες). Θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνει μέτρα ασφαλείας ενάντια στην Covid: απολυμαντικό χεριών, μάσκες, εξαερισμό του χώρου, γάντια μιας χρήσης, εάν είναι απαραίτητο.

Είναι απαραίτητο:

- να είναι ξεκάθαρο το τι είναι ή δεν είναι μέρος του παιχνιδιού (για παράδειγμα, δεν είναι μέρος του παιχνιδιού ό,τι βρίσκεται πάνω από τα κεφάλια σας ή που επισημαίνεται με κολλητική ταινία)
- να δημιουργηθούν προσδοκίες σε σχέση με τις συμπεριφορές που γίνονται αποδεκτές στο δωμάτιο (για παράδειγμα, η επιθετικότητα δεν επιτρέπεται)
- να εισαγάγετε πιθανές δυσκολίες ή ασυνήθιστες κλειδαριές
- να εξηγήσετε τι συμβαίνει σε περίπτωση πραγματικής έκτακτης ανάγκης

Δείτε επίσης το πρώτο μέρος σχετικά με την "Προετοιμασία των μαθητών"

### Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού- δυσκολίες που μπορεί να προκύψουν

Όπως σε κάθε είδος παιχνιδιού, είναι σημαντικό να εξισορροποιείτε τις δυσκολίες μέσα σε ένα δωμάτιο απόδρασης, έτσι ώστε να μην είναι πολύ δύσκολο, σε σημείο που να προκαλεί απογοήτευση, ούτε όμως και πολύ εύκολο, σε σημείο που να οδηγεί σε πλήξη. Αυτό μπορεί να είναι δύσκολο για τα ομαδικά παιχνίδια, ειδικά όταν υπάρχει ένα εύρος δεξιοτήτων στην ομάδα ή γενικά στην τάξη. Ακολουθούν ορισμένες

δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευτικοί /GM κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού απόδρασης:

- οι παίκτες πρέπει να πιούν νερό ή να πάνε στην τουαλέτα → πείτε τους να έρθουν νωρίς και να έχουν το χρόνο να προετοιμαστούν για το παιχνίδι
- η συσκευή επικοινωνίας από τον GM δεν λειτουργεί → να έχετε έτοιμη μια εφεδρική συσκευή για να χρησιμοποιηθεί, ως τελευταία λύση να μιλήσετε από την άλλη πλευρά της πόρτας
- οι παίκτες έχουν πραγματικά κολλήσει στο παιχνίδι → δώστε τους μερικές ακόμα συμβουλές
- ένα φυσικό αίνιγμα δεν λειτουργεί και δεν υπάρχει τρόπος να διορθωθεί από τη θέση του GM → προσπαθήστε να ξεπεράσετε αυτό το αίνιγμα δίνοντας μια λύση στους παίκτες
- Ένα ηλεκτρονικό ή υπολογιστικό αίνιγμα δεν λειτουργεί και δεν υπάρχει τρόπος να λυθεί από τη θέση του GM → καθώς αυτό είναι ένα μη φυσικό αίνιγμα, ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να ενσωματώσει ένα κουμπί στο γραφείο του GM, για να προσπεραστεί το αίνιγμα
- Ένας παίκτης τραυματίστηκε ή αισθάνθηκε άρρωστος → διακόψτε το παιχνίδι

### Μετά το παιχνίδι

Μετά το παιχνίδι (και φυσικά πριν ξεκινήσει το επόμενο), ο εκπαιδευτικός/Game master πρέπει να ρυθμίσει τα πάντα, ώστε να μπορέσει να παίξει (μια άλλη) ομάδα. Εάν υπάρχουν πολλές ομάδες που παίζουν η μία μετά την άλλη, η επανέναρξη πρέπει να είναι γρήγορη και αποτελεσματική. Θα είναι επίσης σημαντικό να υπάρχει ένα σύστημα που να διασφαλίζει ότι όλα βρίσκονται στη θέση τους στην αίθουσα, ότι τα λουκέτα είναι κλειστά και ότι τα κουτιά έχουν το σωστό περιεχόμενο (ένας κατάλογος ελέγχου με τα υλικά και την ακριβή τους θέση στην αίθουσα, συμβουλές, σημειώσεις, χάρτες κ.λπ.). Αυτό μπορεί να ελεγχθεί μέσω ενός διαγράμματος, ενός χάρτη δωματίου ή ενός καταλόγου. Επίσης, το δωμάτιο πρέπει να καθαρίζεται με σεβασμό στους κανόνες ασφαλείας της Covid.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6:

## ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

### Σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη



Μόλις τελειώσατε να παίζετε το δωμάτιο απόδρασης και νιώθετε όλοι σας χαρούμενοι και ενθουσιασμένοι. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι σας έχει τελειώσει τώρα; Ένα εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης δεν τελειώνει πριν από τη συνεδρία του απολογισμού.

Στις επόμενες σελίδες μπορείτε να βρείτε χρήσιμες πρακτικές λεπτομέρειες σχετικά με τον απολογισμό. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε επίσης να ανατρέξετε στον πόρο "Πώς να οργανώσετε τον απολογισμό" και στο "Πλαίσιο και οδικός χάρτης".

### Μορφές απολογισμού

Η απολογιστική ενημέρωση μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους. Επίσης, μπορεί να λάβει χώρα είτε αμέσως μετά τη συνεδρία είτε κάποια άλλη στιγμή μετά τη συνεδρία, όπως εξηγείται παρακάτω.

#### **Συζητήσεις με τους συμμετέχοντες και τον εκπαιδευτικό/game master**

Οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός/game master συζητούν μετά το παιχνίδι απόδρασης, όταν οι συμμετέχοντες νιώθουν τον ενθουσιασμό του παιχνιδιού και είναι ακόμα ενθουσιασμένοι με την εμπειρία τους. Σε αυτό το σημείο, είναι καλή ιδέα να αφήσετε τους μαθητές να εκφραστούν ελεύθερα, χωρίς καμία παρέμβαση ή καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό.



## Ερωτήσεις που θέτει ο εκπαιδευτικός/game master

Αυτό το είδος της συζήτησης είναι καθοδηγούμενο και αποσκοπεί στο να φέρει στην επιφάνεια συγκεκριμένες πτυχές του δωματίου απόδρασης. Με αυτόν τον τρόπο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να έχει πολύ χρήσιμη ανατροφοδότηση σχετικά με συγκεκριμένα σημεία του δωματίου απόδρασης για μελλοντικές αναβαθμίσεις. Αυτό το είδος συζήτησης μπορεί επίσης να ενθαρρύνει την αυτογνωσία των μαθητών σχετικά με συγκεκριμένες δεξιότητες και συμπεριφορές.

## Ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο

Μπορεί επίσης να ζητηθεί από τους μαθητές να απαντήσουν σε ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο. Αυτό μπορεί να φαίνεται περιττό, αλλά στην πραγματικότητα μπορεί να αποδειχθεί πολύ χρήσιμο. Αυτό συμβαίνει επειδή οι εσωστρεφείς μαθητές αισθάνονται πάντα πιο άνετα να γράφουν για τα συναισθήματα και τις ιδέες τους παρά να μιλούν γι' αυτά μπροστά σε άλλους, ή απλώς επειδή μια ιδέα μπορεί να έρθει στους μαθητές μετά την ομαδική συζήτηση στην τάξη.

## Χρόνος που δαπανάται για απολογισμό

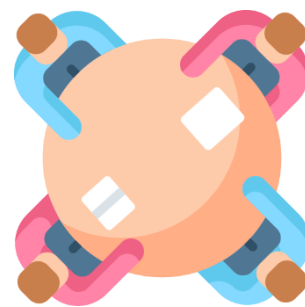
Η συνεδρία απολογισμού πραγματοποιείται συνήθως αμέσως μετά το παιχνίδι, όταν οι εμπειρίες και τα συναισθήματα των μαθητών είναι ακόμη πρόσφατα. Αν και η διάρκειά της μπορεί να ποικίλλει, καλό είναι να διαρκεί από 5 έως 10 λεπτά.

## Ποιος μιλάει (πρώτος)

Είναι πολύ καλή ιδέα για τους εκπαιδευτικούς να αφήσουν τους παίκτες να παρουσιάσουν πρώτοι την εμπειρία τους και να μιλήσουν ελεύθερα για οποιοδήποτε σημείο θεωρούν ότι αξίζει να αναφερθεί. Αυτό το μέρος μπορεί να φέρει στην επιφάνεια σημεία που ο εκπαιδευτικός δεν θα γνώριζε καθόλου. Ένα άλλο σημαντικό πράγμα που πρέπει να έχουν κατά νου οι εκπαιδευτικοί είναι ότι δεν πρέπει να αφήνουν τους πιο ομιλητικούς μαθητές να μονοπωλούν τη συζήτηση, αλλά να καλούν ευγενικά τους εσωστρεφείς, λιγότερο σίγουρους ή λιγότερο έμπειρους μαθητές να μιλήσουν για την εμπειρία τους. Η διαμόρφωση μιας συμπεριληπτικής και συνεργατικής ατμόσφαιρας στην τάξη είναι πολύ σημαντική για να είναι όλοι οι μαθητές ευπρόσδεκτοι στην ομαδική συζήτηση.

## Το σκηνικό της τάξης

Είναι προτιμότερο οι μαθητές να κάθονται σε κύκλο, καθώς αναμένεται να νιώθουν πιο οικεία με αυτόν τον τρόπο. Το γεγονός ότι θα μπορούν να έχουν οπτική επαφή μεταξύ τους είναι βέβαιο ότι θα τους κάνει πιο πρόθυμους να συμμετάσχουν στη συζήτηση και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους. Όσον αφορά τους εκπαιδευτικούς, μπορούν να βρίσκονται στον κύκλο ανάμεσα στους μαθητές. Αυτό είναι πολύ πιο αποτελεσματικό από το να στέκονται στη μέση του κύκλου, οπότε η φιγούρα του δασκάλου θα κυριαρχήσει στη συζήτηση και θα εμποδίσει την ελεύθερη ροή της έκφρασης των μαθητών.



## Δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας

Όσο πιο άνετα αισθάνονται οι μαθητές να συμμετέχουν, τόσο πιο καθηλωτικό και αποτελεσματικό είναι το δωμάτιο απόδρασης. Ως εκ τούτου, είναι πολύ σημαντικό οι μαθητές να αισθάνονται ενθαρρυμένοι να συμμετέχουν και να μοιράζονται τις ιδέες τους. Οι επιφυλακτικοί μαθητές θα πρέπει να αισθάνονται ευπρόσδεκτοι και να ενθαρρύνονται αλλά όχι να πιέζονται να συμμετάσχουν. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διασφαλίσει ότι τους δίνεται αρκετός χρόνος και χώρος για να νιώθουν άνετα να συμμετέχουν. Επίσης, οι μαθητές πρέπει να είναι ενεργοί ακροατές και να σέβονται τις ιδέες των μελών της ομάδας τους. Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως συντονιστής δημιουργώντας ένα κλίμα εμπιστοσύνης, συμπερίληψης και σεβασμού μεταξύ ολόκληρης της τάξης. Για παράδειγμα, η υπερβολική σοβαρότητα μπορεί να εμποδίσει τους μαθητές να συμμετάσχουν στη συζήτηση. Η συζήτηση για ευαίσθητες και προσωπικές πτυχές μπορεί επίσης να αποθαρρύνει τους μαθητές από το να συνεισφέρουν στη συζήτηση της ομάδας.



## Θέματα για συζήτηση

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να θέσει διάφορες ερωτήσεις στους μαθητές για να εξετάσει τους ακόλουθους τομείς. Οι σημειώσεις θα βοηθήσουν σίγουρα τον εκπαιδευτικό να θυμάται τα σημεία που τέθηκαν κατά τη διάρκεια της συζήτησης. Οι παρακάτω ερωτήσεις είναι απλώς ενδεικτικές - ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει τις πιο κατάλληλες ή να αποφασίσει να τις εμπλουτίσει με άλλες που ισχύουν στο συγκεκριμένο πλαίσιο του escape room.

### Προετοιμασία των μαθητών

- Είχατε κάποια προηγούμενη εμπειρία στο να παίζετε παιχνίδια απόδρασης;
- Θεωρείτε ότι είχατε προετοιμαστεί επαρκώς για το παιχνίδι;
- Με ποιον τρόπο θα μπορούσατε να είστε περισσότερο προετοιμασμένοι για το παιχνίδι;

### Στοιχεία του παιχνιδιού

α. περιβάλλον/ατμόσφαιρα του παιχνιδιού

- Πώς σας φάνηκε το σκηνικό του παιχνιδιού;
- Τι σας άρεσε περισσότερο/λιγότερο στο σκηνικό του παιχνιδιού;
- Πόσο απορροφημένοι νιώσατε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Αν μπορούσατε να προσθέσετε/αλλάξετε κάτι σχετικά με το σκηνικό του παιχνιδιού, τι θα ήταν αυτό;

β. Συνολική εμπειρία παιχνιδιού: Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να αποσπάσει όσο το δυνατόν περισσότερες ουσιαστικές και σχετικές πληροφορίες από κάθε συμμετέχοντα. Προς αυτή την κατεύθυνση, οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου είναι προτιμότερες, διότι δίνουν στους μαθητές την ευκαιρία να δώσουν πιο προσωπικές και σχετικές απαντήσεις.

- Πώς αισθανθήκατε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποιο μέρος του παιχνιδιού σας άρεσε περισσότερο/λιγότερο;
- Ποιο μέρος του παιχνιδιού ήταν το πιο εύκολο/το πιο δύσκολο;
- Ποιο μέρος του παιχνιδιού ήταν το πιο δύσκολο;
- Ποια ήταν η πιο ικανοποιητική στιγμή του παιχνιδιού;

- Πώς θα αξιολογούσατε την απόδοσή σας;
  - Κάνατε κάποια λάθη;
  - Ποιο ήταν το χειρότερο λάθος που κάνατε;
  - Ήταν τα αινίγματα συνεπή με το θέμα του παιχνιδιού απόδρασης;
  - Ήταν τα αινίγματα συμβατά με το σκηνικό του παιχνιδιού απόδρασης;
- γ. ειδικά σημεία σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού
- Πόσο ενθουσιασμένος/απογοητευμένος/αγχωμένος νιώσατε κατά τη διάρκεια κάθε αινίγματος;
  - Γιατί νομίζετε ότι αισθανθήκατε έτσι;
  - Πώς αντιμετωπίσατε τα συναισθήματά σας;
  - Υπήρχαν λάθη που θα μπορούσατε να είχατε αποφύγει;
  - Είχατε συγκεκριμένους ρόλους στην ομάδα;
  - Είστε ικανοποιημένοι με τη συμβολή σας στο παιχνίδι;
  - Τι σας άρεσε στο παιχνίδι;
  - Τι δεν σας άρεσε στο παιχνίδι;
  - Αν μπορούσατε να αλλάξετε κάτι στο παιχνίδι, τι θα προτείνατε;
- δ. ερωτήσεις σχετικά με τους στόχους εκμάθησης γλωσσών
- Η εμπειρία σας στο δωμάτιο απόδρασης βελτίωσε τις γλωσσικές σας δεξιότητες στην ξένη γλώσσα;
  - Πιστεύετε ότι επιτεύχθηκαν τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα;
  - Ποιες ήταν οι μεγαλύτερες προκλήσεις που αντιμετωπίσατε σε σχέση με την εκμάθηση ξένων γλωσσών;
- ε. ερωτήσεις σχετικά με τους στόχους των κοινωνικών δεξιοτήτων
- Είστε τώρα καλύτερος στη λήψη αποφάσεων;
  - Πιστεύετε ότι ήσασταν αρκετά δημιουργικοί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
  - Ακούσατε προσεκτικά και με σεβασμό τα μέλη της ομάδας σας;
  - Σας έκανε το παιχνίδι απόδρασης να συνεργαστείτε στενά με τα μέλη της ομάδας σας;

## Ανατροφοδότηση του εκπαιδευτικού για τη συμπεριφορά/απόδοση των μαθητών

Σε αυτό το σημείο είναι η σειρά του εκπαιδευτικού να λάβει τα ηνία και να μιλήσει για τα δυνατά και αδύνατα σημεία των μαθητών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός εντοπίζει τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι μαθητές, εξηγεί τους λόγους και παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο τις ξεπέρασαν.

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να ενημερώσει τους μαθητές για το ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο που σκοπεύει να μοιραστεί μαζί τους. Καλό είναι ο εκπαιδευτικός να τονίζει ότι δεν είναι επαγγελματίας σχεδιαστής παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, η συμμετοχή των μαθητών στο διαδικτυακό ερωτηματολόγιο θα τον/την βοηθήσει να βελτιώσει αυτή την εμπειρία και τις μελλοντικές.

Τέλος, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να θυμηθούν να ευχαριστήσουν τους μαθητές τους για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι απόδρασης και να μοιραστούν την εμπειρία τους μαζί τους και με τα μέλη της ομάδας τους.

## Διδάγματα από το παιχνίδι



Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό μέρος της συνεδρίασης απολογισμού, καθώς βοηθά τους μαθητές να αυξήσουν την αυτογνωσία τους. Σε αυτό το μέρος, η ομάδα μπορεί να ασχοληθεί με κάποια από τα ακόλουθα ζητήματα και να εξηγήσει τι έμαθε σε σχέση με τα παρακάτω:

- τον τρόπο με τον οποίο συνεργάστηκαν μεταξύ τους
- τι είδους διαφωνίες είχαν και πώς κατάφεραν να τις επιλύσουν
- τον τρόπο με τον οποίο εξέφρασαν διαφορετικές απόψεις
- τον τρόπο με τον οποίο ανταποκρίθηκαν στις διαφορετικές απόψεις των άλλων μελών
- τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποίησαν την κριτική τους σκέψη/τις ικανότητες λήψης αποφάσεων/κ.λπ. για να απαντήσουν αποτελεσματικά στα αιτήματα

## Περαιτέρω αξιοποίηση/αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός ενδέχεται να θελήσει να αξιοποιήσει περαιτέρω το πλαίσιο του δωματίου απόδρασης ή να αξιολογήσει τον αντίκτυπο που είχε η εμπειρία του δωματίου απόδρασης στους μαθητές. Για το σκοπό αυτό, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να συμπληρώσουν ένα έντυπο αξιολόγησης ή να τους αναθέσει κάποια εργασία για το σπίτι για επεξεργασία και περαιτέρω εξάσκηση.

## Μελλοντικές ιδέες/σχέδια

Η ανατροφοδότηση που λαμβάνει ο εκπαιδευτικός από τους μαθητές κατά τη φάση της απολογιστικής αξιολόγησης είναι πολύ χρήσιμη για μελλοντικά σχέδια. Ο εκπαιδευτικός μπορεί όχι μόνο να τροποποιήσει πτυχές του δωματίου απόδρασης για να το κάνει ακόμη πιο καθηλωτικό, ελκυστικό και αποτελεσματικό, αλλά μπορεί επίσης να αποφασίσει να αξιοποιήσει περαιτέρω τη χρήση των παιχνιδιών απόδρασης σε αρκετές ακόμη περιπτώσεις, κατά προτίμηση σε ένα διαθεματικό πλαίσιο διδασκαλίας και μάθησης.



# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

## Κεφάλαιο 1

- Mark Rober (2018), 'BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips', <https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard\\_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related\\_id=610363&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/high-five\\_1000321?term=encouraging&related\\_id=1000321](https://www.flaticon.com/free-icon/high-five_1000321?term=encouraging&related_id=1000321)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking\\_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related\\_id=2464191&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related_id=2464191&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone\\_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related\\_id=1661945&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=1661945&origin=search)

## Κεφάλαιο 2

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm\\_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=2967475&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=2967475&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard\\_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related\\_id=610363&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search)
- <https://pixabay.com/images/id-1052010/>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/calculating\\_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related\\_id=1739515&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/calculating_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related_id=1739515&origin=search)

### Κεφάλαιο 3

- Photo by Toa Heftiba on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/g\\_o7egVt33E?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/g_o7egVt33E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by David Brooke Martin on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Llanydd Lloyd on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Andras Vas on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- Photo by Brett Jordan on Unsplash, [https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm\\_source=unsplash&utm\\_medium=referral&utm\\_content=creditShareLink](https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/dancing\\_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related\\_id=925810&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/dancing_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related_id=925810&origin=search)

### Κεφάλαιο 4

- McGonigal J. (2011), Reality is Broken, New York, NY: Penguin, p.23, retrieved from [https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality\\_is\\_broken.pdf](https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality_is_broken.pdf) on 08.11.2021
- <https://pixabay.com/images/id-2557396/>
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/talking\\_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related\\_id=3025567&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/talking_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related_id=3025567&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure\\_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related\\_id=589095&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related_id=589095&origin=search)



- [https://www.flaticon.com/free-icon/idea\\_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=1378629&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/idea_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=1378629&origin=search)

## Κεφάλαιο 5

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed\\_1163446?term=logistics&related\\_id=1163446](https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed_1163446?term=logistics&related_id=1163446)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity\\_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related\\_id=1703879&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related_id=1703879&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer\\_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related\\_id=850960&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=850960&origin=search)

## Κεφάλαιο 6

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online]. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>
- [https://www.flaticon.com/free-icon/synergy\\_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related\\_id=2464137&origin=search](https://www.flaticon.com/free-icon/synergy_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related_id=2464137&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/free-icon/round-table\\_1535044?term=group%20circle&related\\_id=1535044](https://www.flaticon.com/free-icon/round-table_1535044?term=group%20circle&related_id=1535044)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage\\_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related\\_id=4462839&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related_id=4462839&origin=search)
- [https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation\\_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related\\_id=4310419&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=4310419&origin=search)

- [https://www.flaticon.com/premium-icon/review\\_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related\\_id=2839162&origin=search](https://www.flaticon.com/premium-icon/review_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related_id=2839162&origin=search)



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

Το παρόν πρόγραμμα χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Η συγκεκριμένη έκδοση αντανakλά 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/>



Η παρούσα εργασία διατίθεται με άδεια Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Για την αναπαραγωγή αντιγράφου της άδειας επισκεφτείτε τον ΥΠΕΡΣΥΝΔΕΣΜΟ

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