



ESCAPE4SDGS

TRAINING KIT



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



INDEX

1.	Εισαγωγή	2
2.	Σχετικά με το σχέδιο	3
3.	Σχετικά με τους εταίρους.....	4
4.	Θεωρία σχετικά με τα Παιχνίδια Απόδρασης (Escape Room Games)	9
4.1	Είδη Παιχνιδιών Απόδρασης.....	10
4.1.1	Παιχνίδια Απόδρασης Δια Ζώσης.....	11
4.1.2	Εικονικά Παιχνίδια Απόδρασης.....	11
4.1.3	Υβριδικά Παιχνίδια Απόδρασης	11
4.1.4	Είδη Παζλ	11
4.2	Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Απόδρασης	12
4.2.1	Ο ρόλος του εκπαιδευτικού.....	14
4.3	Οφέλη των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης.....	15
4.4	Δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσω των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης	16
5.	Οδηγίες για τη δημιουργία Θεματικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης.....	18
5.1	Συμβουλές για τη δημιουργία ενός δωματίου απόδρασης με ανακυκλωμένα/ανακυκλώσιμα υλικά	24
5.2	Συμβουλές για την προσαρμογή των παιχνιδιών για άτομα με προβλήματα όρασης και ακοής	26
6.	Παραδείγματα Θεματικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης.....	30
6.1	Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά την Κοινωνία - "The Conspiracy Room"....	30
6.2	Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά το Περιβάλλον- "Escape the "CODE RED" Warning".....	31
6.3	Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά τον Πολιτισμό "Travel back in time, no time to waste!"	32
6.4	Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά την Οικονομία- "EmployTech"	33
7.	Σχέδιο Κατάρτισης για τους Επαγγελματίες στον τομέα της Νεολαίας.....	34
7.1	Ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της επίτευξης των ΣΒΑ.....	34
7.2	Ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων για την επίτευξη των ΣΒΑ.....	35
7.3	Προτεινόμενες Δραστηριότητες.....	39
8.	Βιβλιογραφία	71
9.	παράρτημα	73



1. Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στο Escape4SDGs Training KIT, έναν ολοκληρωμένο οδηγό για το πώς να δημιουργήσετε εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης για την ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs). Αυτό το KIT έχει ως στόχο να παρέχει στους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες και εργαλεία για να δημιουργήσουν τα δικά τους θεματικά εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης, τα οποία θα τους βοηθήσουν να εμπλέξουν τους νέους στη μάθηση για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο.

Στο πλαίσιο του έργου Escape4SDGs, αυτό το εκπαιδευτικό KIT χρησιμεύει ως πρακτικός οδηγός για τους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας που θέλουν να μάθουν πώς να δημιουργούν εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης σχετικά με τους SDGs. Περιλαμβάνει μια σειρά από υλικό, όπως θεωρητικές πληροφορίες, πρακτικές συμβουλές, πρότυπα και παραδείγματα επιτυχημένων παιχνιδιών απόδρασης, τα οποία θα βοηθήσουν τους επαγγελματίες να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν τα δικά τους εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης είναι ένας καινοτόμος τρόπος για να εμπλακούν οι νέοι στην εκμάθηση των ΣΒΑ. Επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν πράγματα μόνοι τους, να κατανοήσουν σύνθετα ζητήματα και να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και ομαδικής εργασίας. Τα παιχνίδια απόδρασης δημιουργούν ένα καθηλωτικό και διασκεδαστικό μαθησιακό περιβάλλον που παρακινεί τους νέους να συμμετέχουν ενεργά και να μαθαίνουν με πιο αποτελεσματικό τρόπο.

Επιπλέον, δημιουργώντας και δοκιμάζοντας τα δικά τους εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης, οι επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας μπορούν να προωθήσουν την ενεργό συμμετοχή των πολιτών, την κοινωνική δέσμευση και να ευαισθητοποιήσουν τους νέους σχετικά με τη σημασία των ΣΒΑ. Αυτό το εκπαιδευτικό KIT παρέχει μια πολύτιμη ευκαιρία στους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας να αναπτύξουν τις ικανότητες και τις γνώσεις τους στη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών απόδρασης, γεγονός που θα τους επιτρέψει να ασχοληθούν αποτελεσματικότερα με τους νέους και να έχουν θετικό αντίκτυπο στην κοινωνία.

Σε αυτό το εκπαιδευτικό KIT, θα βρείτε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το πώς να δημιουργήσετε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης σχετικά με τους ΣΒΑ. Το

KIT περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τη σημασία των SDGs, τις αρχές του σχεδιασμού παιχνιδιών, τον τρόπο ανάπτυξης μιας αφήγησης, τη δημιουργία γρίφων και τον τρόπο συντονισμού ενός επιτυχημένου παιχνιδιού απόδρασης. Επιπλέον, θα βρείτε παραδείγματα επιτυχημένων παιχνιδιών απόδρασης που έχουν σχεδιαστεί από άλλους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας και μια σειρά από πόρους, όπως πρότυπα και φύλλα εργασίας, για να σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι απόδρασης.

2. Σχετικά με το σχέδιο

Το σχέδιο Escape4SDGs έχει ως στόχο να παρέχει στους επαγγελματίες στον τομέα της νεολαίας τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τα εργαλεία που χρειάζονται για να δημιουργήσουν τα δικά τους θεματικά παιχνίδια απόδρασης και να ευαισθητοποιήσουν τους νέους για τους ΣΒΑ με ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο.

Οι ΣΒΑ παρέχουν παγκόσμια καθοδήγηση για την αντιμετώπιση των παγκόσμιων προκλήσεων που αντιμετωπίζει η διεθνής κοινότητα. Αφορούν την καλύτερη προστασία των φυσικών θεμελίων της ζωής και του πλανήτη μας παντού και για όλους, καθώς και τη διατήρηση των ευκαιριών των ανθρώπων να ζουν με αξιοπρέπεια και ευημερία σε όλες τις γενιές. Ωστόσο, οι νέοι, οι οποίοι αντιπροσωπεύουν τη μεγαλύτερη γενιά στην ιστορία, συχνά αγνοούν αυτούς τους στόχους και τη σημασία τους.

Μέσω του σχεδίου μας, ελπίζουμε να ενδυναμώσουμε τις οργανώσεις που καθοδηγούνται από τη νεολαία ώστε να συμμετάσχουν στη διαμόρφωση της Ατζέντας 2030 σε τοπική, εθνική και περιφερειακή πολιτική. Διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εφαρμογή, την παρακολούθηση και την αναθεώρηση της Ατζέντας, καθώς και στη λογοδοσία των κυβερνήσεων. Με πολιτική δέσμευση και επαρκείς πόρους, οι νέοι έχουν τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουν τον πιο αποτελεσματικό μετασχηματισμό του κόσμου σε ένα καλύτερο μέρος για όλους.

Το σχέδιο Escape4SDGs βασίζεται στις αρχές της βιωματικής μάθησης, σύμφωνα με τις οποίες τα άτομα μαθαίνουν καλύτερα μέσω της εμπειρίας και της ενεργού συμμετοχής. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης παρέχουν μια καθηλωτική και διαδραστική εμπειρία που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ανακαλύψουν πράγματα μόνοι τους, να συνδέσουν στοιχεία του θέματος μεταξύ τους και να αποκτήσουν νέες γνώσεις. Μέσω του σχεδίου μας, στοχεύουμε να κάνουμε τη μάθηση σχετικά με τους ΣΒΑ διασκεδαστική, ελκυστική και σχετική με τη ζωή των νέων.

3. Σχετικά με τους εταίρους

Associação SYnergia - Πορτογαλία - Συντονιστής

Η SYnergia είναι ένας ενεργός και καινοτόμος οργανισμός που στοχεύει στην προώθηση δραστηριοτήτων (δια)πολιτιστικού, κοινωνικού, εκπαιδευτικού, αθλητικού, ψυχαγωγικού, καλλιτεχνικού χαρακτήρα και προαγωγής της υγείας, οι οποίες απευθύνονται κυρίως σε νέους, αλλά επεκτείνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των παιδιών, των ενηλίκων και των ατόμων με αναπηρίες.

Η ένωση ιδρύθηκε το 2004 και αποτελείται από μια διεπιστημονική ομάδα που εκτιμά τη νεολαία, τον αθλητισμό και τον κοινωνικό πολιτισμό, με έμφαση στη δικαιοσύνη, την αλληλεγγύη, την υπευθυνότητα, τη συνεργασία, την κοινωνική ευαισθητοποίηση και τον χώρο άσκησης και διεκδίκησης δικαιωμάτων όπως το περιβάλλον, η κινητικότητα, ο πολιτισμός, ο αθλητισμός και ο ελεύθερος χρόνος. Στόχος του οργανισμού είναι να συμβάλει στην εδραίωση και προώθηση του κοινωνικού ιστού και να αποτελέσει σημαντικό παράγοντα κοινωνικού μετασχηματισμού και καινοτομίας.

Η SYnergia δραστηριοποιείται σε συγκεκριμένους τομείς, σύμφωνα με τις βασικές αξίες και τους στόχους της, και χωρίζεται σε τμήματα όπως SYnergia Υγεία και Ευημερία, SYnergia Πολιτισμός, SYnergia Ακαδημία, SYnergia Περιβάλλον και SYnergia Κοινωνία και Εκπαίδευση. Με τη δράση του σε αυτούς τους τομείς, ο οργανισμός επηρεάζει την καθημερινή ζωή χιλιάδων ανθρώπων, δίνοντάς τους ευκαιρίες που διαφορετικά δεν θα ήταν διαθέσιμες, σκεπτόμενος πάντα ένα καλύτερο μέλλον με περισσότερες ευνοϊκές συνθήκες.

Δικτυακός τόπος: www.synergia.pt

Istanbul University-Cerrahpasa - Τουρκία - Εταίρος

Το Πανεπιστήμιο της Κωνσταντινούπολης - Cerrahpasa, ένα κρατικό πανεπιστήμιο, ιδρύθηκε το 2018 με απόσχιση από το παλαιότερο και

μεγαλύτερο πανεπιστήμιο της Τουρκίας, το Πανεπιστήμιο της Κωνσταντινούπολης. Το Συμβούλιο Ανώτατης Εκπαίδευσης έδωσε αυτή την απόφαση λόγω του γεγονότος ότι το Πανεπιστήμιο της Κωνσταντινούπολης είχε 311.078 φοιτητές, εκ των οποίων 73.214 ήταν τακτικοί και 237.864 φοιτητές εξ αποστάσεως. Τα δύο πανεπιστήμια που ιδρύθηκαν το 2018 ήταν το Πανεπιστήμιο Κωνσταντινούπολης - Cerrahpasa (IUC) και το Πανεπιστήμιο Κωνσταντινούπολης (IU), που διατήρησε την αρχική ονομασία. Τώρα, το Istanbul University - Cerrahpasa αποτελείται από 12 Σχολές, 5 Μεταπτυχιακά Ινστιτούτα, 5 Επαγγελματικές Σχολές, 2081 ακαδημαϊκό προσωπικό και εκπαιδεύει περίπου 39.337 φοιτητές. Η Ιατρική, η Νοσηλευτική, η Παιδαγωγική, η Μηχανική, οι Επιστήμες Υγείας, η Κτηνιατρική και η Δασολογία είναι μεταξύ των σχολών που αποτελούσαν μέρος του Πανεπιστημίου της Κωνσταντινούπολης και τώρα έχουν μεταφερθεί στο IUC. Το Κέντρο Εφαρμογών και Έρευνας Ανοικτής και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Κωνσταντινούπολης - Cerrahpasa είναι ένα από τα κέντρα που λειτουργούν υπό την πρυτανεία του πανεπιστημίου. Η μονάδα Ε&Α είναι μια μονάδα που επικεντρώνεται σε σχέδια Έρευνας και Ανάπτυξης. Ενώ στο πλαίσιο της μονάδας εκτελούνται τρέχοντα σχέδια, ταυτόχρονα σχεδιάζονται νέα έργα. Στόχος είναι η αύξηση της ποιότητας της εκπαίδευσης και η επίλυση των προβλημάτων με την ενσωμάτωση σύγχρονων και προηγμένων τεχνολογιών στις εκπαιδευτικές διαδικασίες στα τρέχοντα σχέδια και στη διαδικασία σχεδιασμού.

Η AUZEM, η οποία διαθέτει ισχυρή τεχνική υποδομή ειδικά για τους τομείς της Εικονικής Πραγματικότητας (VR), της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) και της Μικτής Πραγματικότητας (MR), τα Oculus Quest 2, Oculus Rift S, Oculus Go, ένα από τα πιο χρησιμοποιούμενα ακουστικά VR-AR-MR στον κόσμο. Η HTC Vive διαθέτει συσκευές όπως και πολλές εργασίες ανάπτυξης πραγματοποιούνται σε αυτές τις συσκευές. Οι μελέτες για την ανάρτηση των προϊόντων που παράγονται ή πρόκειται να παραχθούν σε διάφορα καταστήματα εφαρμογών και τη διάθεσή τους σε όλη τη χώρα και τον κόσμο, συνεχίζονται ταυτόχρονα με τις διαδικασίες ανάπτυξης. Εκτός από τα πεδία VR, AR και MR, διεξάγονται επίσης μελέτες έρευνας και ανάπτυξης σε τομείς που ανταποκρίνονται στις ανάγκες της εποχής, όπως η "Μηχανική Μάθηση", η "Τεχνητή Νοημοσύνη" και τα "Εξατομικευμένα Περιβάλλοντα Μάθησης". Η μονάδα Ε&Α διαθέτει τόσο ακαδημαϊκό όσο και τεχνικό προσωπικό για την εκτέλεση όλων αυτών των διαδικασιών. Δύο ακαδημαϊκοί και τρία τεχνικά στελέχη, τα οποία είναι καλά εξοικειωμένα με τις διαδικασίες ανάπτυξης λογισμικού, διασφαλίζουν τον καλύτερο συνδυασμό του ακαδημαϊκού περιεχομένου και των σταδίων ανάπτυξης λογισμικού.

Δικτυακός τόπος: <https://www.iuc.edu.tr>

Scout Society - Ρουμανία - Εταίρος

Η Scout Society είναι μια μη κυβερνητική οργάνωση από το Targu Jiu της Ρουμανίας, που ιδρύθηκε το 2011. Κατά τη διάρκεια των τελευταίων 2 ετών, η οργάνωση άρχισε να σχεδιάζει και να δημιουργεί ενεργά βιωματικές εκπαιδευτικές εμπειρίες που χρησιμοποιούν τα δωμάτια απόδρασης ως έννοιες για να εμπλέξουν τα μέλη της τοπικής, περιφερειακής, εθνικής και ευρωπαϊκής κοινότητας σε ενεργή μάθηση για διάφορα θέματα.

Η αποστολή της Scout Society είναι να εκπαιδεύσει και να υποστηρίξει την πρόσβαση στον πολιτισμό και την εκπαίδευση των μελών της τοπικής κοινότητας μέσω μη τυπικών εκπαιδευτικών εργαλείων, όπως τα παιχνίδια απόδρασης. Στόχος μας είναι να δημιουργήσουμε θετικό αντίκτυπο στη ζωή των πολιτών, εμπλέκοντάς τους ενεργά ως συμμετέχοντες στα δωμάτια απόδρασης. Χρησιμοποιώντας τις αρχές της μάθησης που βασίζεται στα παιχνίδια και τα δωμάτια απόδρασης, στοχεύουμε να ενισχύσουμε τη δημιουργικότητα, τη συνεργασία και τις δεξιότητες κριτικής σκέψης των ανθρώπων, κάνοντας παράλληλα τη μάθηση διασκεδαστική και αξέχαστη.

Μέχρι στιγμής, ο οργανισμός έχει σχεδιάσει δύο εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης με θέματα όπως το περιβάλλον και η πολιτιστική κληρονομιά, και αυτή τη στιγμή εργάζεται για το τρίτο. Τα δύο πρώτα δωμάτια απόδρασης δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο των σχεδίων Erasmus+ "Youth Escape Covid" (Scout Society - συντονιστής) και "Escape Depopulation" (Scout Society - εταίρος). Το πρώτο escape room ονομάζεται "The 3 Rs" και το δεύτερο "Constantin Brancusi - ο γλύπτης της ρουμανικής ψυχής". Αυτά τα δωμάτια απόδρασης έχουν σχεδιαστεί για να διδάξουν την κριτική σκέψη, τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων, την ομαδική εργασία, τις επικοινωνιακές δεξιότητες και την ανάπτυξη γνώσεων σε θέματα.

Γενικά, η Scout Society είναι αποφασισμένη να μεταμορφώσει την εκπαίδευση μέσω βιωματικών, συναρπαστικών και ελκυστικών εμπειριών δωματίων απόδρασης. Η οργάνωση είναι αποφασισμένη να προωθήσει και να διαφημίσει όσο το δυνατόν περισσότερο τον τομέα των δωματίων απόδρασης ως γόνιμο έδαφος για την τόνωση της καινοτόμου μάθησης σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Παράλληλα, η ομάδα της Scout Society προσβλέπει στη δημιουργία συνεργασιών και συμπράξεων με φορείς και οργανισμούς που διαθέτουν τεχνογνωσία, ενδιαφέρονται για τα δωμάτια απόδρασης και επιθυμούν να συνεργαστούν.

Δικτυακός τόπος: <https://scoutsociety.ro/>

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP - Ελλάδα - Εταίρος

Το E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP είναι κέντρο εκπαίδευσης ενηλίκων και πάροχος επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης που βρίσκεται στην Ελλάδα. Είναι διαπιστευμένο από το Ελληνικό Υπουργείο Παιδείας & Προσόντων και Επαγγελματικού Προσανατολισμού ως κέντρο δια βίου μάθησης με στόχο την εκπαίδευση εκπαιδευόμενων ΕΕΚ και ενηλίκων σε δεξιότητες που σχετίζονται με την εργασία.

Ιδρύθηκε τον Σεπτέμβριο του 2003 και αποτελείται από μια ομάδα εμπειρογνομόνων που δεσμεύονται να παρέχουν ποιοτική εκπαίδευση και πιστοποίηση, ενώ παράλληλα υποστηρίζουν τους εκπαιδευόμενους στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που θα εξασφαλίσουν την ομαλή και επιτυχή μετάβασή τους στην αγορά εργασίας. Τα τελευταία 10 χρόνια, πάνω από 1500 άνεργοι έχουν εκπαιδευτεί μέσω των προγραμμάτων "Επιταγή εισόδου στην αγορά εργασίας" και πάνω από 3000 ακόμη εκπαιδευόμενοι στα διάφορα σεμινάρια μας.

Οι δραστηριότητες του E-SCHOOL απευθύνονται στις ακόλουθες ομάδες:

1. Μειονεκτούσες ομάδες, όπως εθνοτικές μειονότητες, μετανάστες, άτομα με αναπηρία, απομονωμένοι ηλικιωμένοι κ.λπ.)
2. Άνεργοι
3. Εργαζόμενοι
4. Επιχειρηματίες
5. Εκπαιδευτές, δάσκαλοι, εκπαιδευτικοί
6. Ενήλικες και εκπαιδευόμενοι ΕΕΚ

Οι δραστηριότητες και οι πρωτοβουλίες του οργανισμού διαρθρώνονται κυρίως γύρω από την προώθηση της απασχολησιμότητας και της επιχειρηματικότητας μέσω της επικαιροποίησης των επαγγελματικών προσόντων των ατόμων, της ενίσχυσης των προοπτικών απασχόλησής τους, της σύνδεσης της εκπαίδευσης με τις ανάγκες της αγοράς εργασίας, της υποστήριξης της ισότιμης πρόσβασης και μετάβασης στην αγορά εργασίας, της υπέρβασης της αναντιστοιχίας δεξιοτήτων και της ενίσχυσης της κοινωνικής συνοχής. Επιπλέον, για την καλύτερη επίτευξη των στόχων της και την παροχή ευκαιριών σε ένα ευρύτερο κοινό, η E-SCHOOL υλοποιεί διάφορες εκπαιδεύσεις, σεμινάρια και εργαστήρια σχετικά με τον ψηφιακό γραμματισμό, την κοινωνική ένταξη, την αειφορία και τη γλωσσική εκμάθηση.

Δικτυακός τόπος: <https://www.euprojects.gr/>

Arrabal-AID - Ισπανία - Συνεργάτης

Η ARRABAL-AID είναι μια μη κερδοσκοπική ένωση κοινωνικού χαρακτήρα που δημιουργήθηκε το 1992. Αποστολή μας είναι να εργαστούμε για την πλήρη κοινωνική και εργασιακή ενσωμάτωση των ανθρώπων, ιδιαίτερα των πιο ευάλωτων, μέσω δράσεων υποστήριξης και συνηγορίας στο κοινωνικό περιβάλλον:

Δεσμευμένη, ηθική και διαφανής διαχείριση.

Ενεργός συμμετοχή/ρόλος των ανθρώπων.

Επαγγελματισμός: ποιότητα στην εργασία στην υπηρεσία των ανθρώπων.

Βιωσιμότητα: διαρκής αντίκτυπος στους ανθρώπους, την περιοχή και το περιβάλλον.

Ανθρώπινη αξιοπρέπεια: να πιστεύετε στους ανθρώπους ανεξάρτητα από την κατάστασή τους.

Κοινωνική δικαιοσύνη: Η ανισότητα, η φτώχεια, οι διακρίσεις είναι κοινωνικές ανωμαλίες.

Κριτικός προβληματισμός: μαθαίνουμε, προχωράμε μπροστά, βελτιωνόμαστε.

Συνέπεια: οι πράξεις μας αποτελούν απόδειξη των αξιών μας.

Σεβασμός: Δεν υπάρχει ενιαίο μοντέλο ιθαγένειας ή οικογένειας. Σεβόμαστε τη διαφορετικότητα.

Ο οργανισμός μας βασίζεται σε συνεπείς, ειλικρινείς και αφοσιωμένους ανθρώπους

Η Arrabal AID Asociación προσφέρει μόνιμα μια σειρά από υπηρεσίες σχεδιασμένες να καλύπτουν ολοκληρωμένα όλες τις ανάγκες για προγράμματα κατάρτισης, απασχόλησης και κοινωνικής αναζωογόνησης. Εν συντομία, οι δράσεις αυτές μπορούν να συνοψιστούν ως εξής: γενική ενημέρωση, επαγγελματικός προσανατολισμός, κοινωνική ένταξη, προώθηση της επιχειρηματικότητας, εργαστήρια και κατάρτιση, ανάπτυξη

διεθνών προγραμμάτων, δραστηριότητες συμμετοχής των πολιτών, προγράμματα ένταξης για ευάλωτες ομάδες κ.λπ.

Δικτυακός τόπος: www.asociacionarrabal.org

4. Θεωρία σχετικά με τα Παιχνίδια Απόδρασης (Escape Room Games)

Η έννοια των παιχνιδιών δωματίου απόδρασης (Escape Room) υπάρχει εδώ και πολλά χρόνια· ωστόσο, έχουν γίνει όλο και πιο δημοφιλή τα τελευταία χρόνια ως μια μορφή ψυχαγωγίας που προσφέρει στους συμμετέχοντες μια προκλητική και καθηλωτική εμπειρία. Τα παιχνίδια απόδρασης είναι ομαδικά παιχνίδια, όπου οι παίκτες εισέρχονται σε ένα θεματικό δωμάτιο γεμάτο προκλήσεις, τις οποίες πρέπει να ξεπεράσουν μέσα σε καθορισμένο χρονικό διάστημα, για να κερδίσουν ("αποδράσουν από το δωμάτιο"). Συνήθως, οι προκλήσεις είναι κρυμμένες και μπορούν να προσεγγιστούν με την ανακάλυψη ενδείξεων και την ολοκλήρωση γρίφων και εργασιών (Nicholson, 2015).

Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού ενημερώνει τους παίκτες για τους κανόνες, τις προφυλάξεις ασφαλείας, τη γενική διαδικασία και τον στόχο του δωματίου απόδρασης πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Εάν υπάρχει ιστορική αναδρομή, ο υπεύθυνος του παιχνιδιού εισάγει τους συμμετέχοντες σε αυτήν. Στη συνέχεια, η πόρτα του δωματίου κλειδώνεται και ενεργοποιείται ο χρονοδιακόπτης. Για να προχωρήσουν στο παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα αντικείμενα που έχουν βρει και να αποκρυπτογραφήσουν τα στοιχεία για να λύσουν τους γρίφους. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, ο υπεύθυνος του παιχνιδιού είναι απλώς παρατηρητής που μπορεί να προσφέρει βοήθεια εφόσον χρειάζεται. Όταν τελειώσει ο χρόνος ή η ομάδα φτάσει στο στόχο, το παιχνίδι τελειώνει.

Ενώ το παιχνίδι των δωματίων απόδρασης μπορεί να φαίνεται απλό, η θεωρία πίσω από το σχεδιασμό και την επιτυχία τους βασίζεται σε διάφορες έννοιες από την ψυχολογία και τις μελέτες των μέσων ενημέρωσης. Μια τέτοια έννοια είναι η θεωρία της ροής, η οποία προτάθηκε από τον Csikszentmihalyi (1990) και η οποία υποδηλώνει ότι οι βέλτιστες εμπειρίες προκύπτουν όταν τα άτομα βυθίζονται πλήρως σε μια δραστηριότητα που παρέχει τη σωστή ισορροπία μεταξύ πρόκλησης και δεξιοτήτων. Στο πλαίσιο των δωματίων απόδρασης, όπως και σε άλλα παιχνίδια, αυτό σημαίνει ότι οι συμμετέχοντες βιώνουν μια κατάσταση "ροής" όταν είναι πλήρως αφοσιωμένοι στο παιχνίδι και αισθάνονται ότι αντιμετωπίζουν προκλήσεις, αλλά δεν είναι συγκλονισμένοι. Για να επιτευχθεί η επιθυμητή νοητική κατάσταση "ροής" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο σχεδιαστής πρέπει να διασφαλίσει ότι οι προκλήσεις αναπτύσσονται με τέτοιο τρόπο ώστε να μην είναι ούτε πολύ δύσκολες ούτε πολύ εύκολες.

Μια άλλη έννοια-κλειδί για την κατανόηση της απήχησης των δωματίων απόδρασης είναι η διαμεσική αφήγηση, όρος που επινοήθηκε από τον Jenkins (2003) γ για να περιγράψει αφηγήσεις που εξιστορούνται μέσα από πολλαπλές πλατφόρμες πολυμέσων. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες εμπλέκονται με μια ιστορία που μεταφέρεται μέσω του θέματος, των γρίφων και των στοιχείων του παιχνιδιού. Αυτή η μορφή αφήγησης ενισχύει την εμπλοκή και την απόλαυση των παικτών, καθώς και την αίσθηση της επιτυχίας τους κατά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Επιπλέον, έρευνες έχουν δείξει ότι η κοινωνική πτυχή του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης, όπου οι παίκτες συνεργάζονται για να λύσουν γρίφους και να αποδράσουν από το δωμάτιο, μπορεί να αυξήσει τα συναισθήματα κοινωνικού δεσμού και συνοχής (Kim et al., 2019). Ο σχεδιασμός των παιχνιδιών απόδρασης ενσωματώνει επίσης στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιών και παιχνιδοποίησης, τα οποία έχει αποδειχθεί ότι αυξάνουν τη δέσμευση και τα κίνητρα (Deterding et al., 2011). Για παράδειγμα, τα δωμάτια απόδρασης χρησιμοποιούν συχνά μηχανισμούς παιχνιδιού, όπως πόντους, ανταμοιβές και ανατροφοδότηση, για να δώσουν κίνητρα στους παίκτες και να αυξήσουν την αίσθηση των επιτευγμάτων τους. Όλες αυτές οι πτυχές, μαζί με τον σχεδιασμό και την επίπλωση του δωματίου, συμβάλλουν στη δημιουργία μιας αληθοφανούς εμπειρίας που μεταφέρει τους παίκτες σε έναν νέο κόσμο στον οποίο πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους για να λύσουν τους γρίφους και να επιβιώσουν.

Τα παιχνίδια απόδρασης ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα και απαιτούν προσοχή στη λεπτομέρεια και ομαδική εργασία για την επίτευξη τους. Είναι προσιτά σε παίκτες μεγάλου εύρους ηλικιών και δεν ευνοούν κανένα από τα δύο φύλα· στην πραγματικότητα, οι πιο επιτυχημένες ομάδες αποτελούνται από παίκτες με διαφορετικές εμπειρίες, δεξιότητες, προηγούμενες γνώσεις και σωματικές ικανότητες.

4.1 Είδη Παιχνιδιών Απόδρασης

Υπάρχουν πολλές παραλλαγές του μοντέλου escape room, η καθεμία με ξεχωριστά χαρακτηριστικά, αλλά όλες περιστρέφονται γύρω από την ιδέα της επίλυσης γρίφων για να πετύχετε, είτε ατομικά είτε ομαδικά. Ακολουθούν ορισμένες μορφές παιχνιδιών δωματίου απόδρασης.

4.1.1 Παιχνίδια Απόδρασης Δια Ζώσης

Οι παίκτες είναι συνήθως κλειδωμένοι σε ένα δωμάτιο και πρέπει να λύσουν μια σειρά από γρίφους και αινίγματα για να βρουν το κλειδί, να ξεκλειδώσουν την πόρτα και να αποδράσουν. Οι γρίφοι σε αυτά τα παιχνίδια βασίζονται συχνά σε ένα θέμα ή μια αφήγηση, όπως ένα στοιχειωμένο σπίτι ή μια ληστεία τράπεζας, και μπορεί να απαιτούν λογική, μαθηματικά, αναγνώριση μοτίβων ή άλλες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για να ολοκληρωθούν. Το παιχνίδι απόδρασης δια ζώσης είναι ο πιο συνηθισμένος τύπος παιχνιδιού απόδρασης και προσφέρεται από πολλές εταιρείες και πλατφόρμες σε όλο τον κόσμο.

Η ίδια ιδέα μπορεί να μεταφερθεί σε εξωτερικούς χώρους για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού απόδρασης σε εξωτερικούς χώρους. Αυτές οι δραστηριότητες μπορούν να διεξαχθούν σε πάρκα, δρόμους της πόλης και άλλες υπαίθριες τοποθεσίες. Στους παίκτες μπορεί να δοθεί ένας χάρτης ή στοιχεία που πρέπει να ακολουθήσουν καθώς λύνουν γρίφους και αινίγματα για να προχωρήσουν στο παιχνίδι. Συχνά, τα παιχνίδια απόδρασης σε εξωτερικούς χώρους απαιτούν από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν τις παρατηρητικές και γεωγραφικές τους ικανότητες μαζί με τις γνώσεις τους για να λύσουν τους γρίφους.

4.1.2 Εικονικά Παιχνίδια Απόδρασης

Τα εικονικά παιχνίδια απόδρασης παίζονται online ή μέσω εφαρμογών για κινητά. Οι παίκτες μπορούν να συμμετέχουν από οπουδήποτε, καθιστώντας αυτά τα παιχνίδια μια βολική επιλογή για όσους δεν μπορούν να παρευρεθούν σε ένα δωμάτιο απόδρασης. Χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή ή μια κινητή συσκευή, οι παίκτες μπορούν να λύσουν γρίφους, αινίγματα και διαδραστικές προκλήσεις στα εικονικά παιχνίδια απόδρασης. Ορισμένα δωμάτια απόδρασης επιτρέπουν στους παίκτες να αποθηκεύουν την πρόοδό τους και να επιστρέφουν αργότερα. Αυτές οι διαδικτυακές περιπέτειες διαθέτουν πρωτότυπες πλοκές που κρατούν τους παίκτες αφοσιωμένους και γεμάτους ενδιαφέρον μέχρι το τέλος.

4.1.3 Υβριδικά Παιχνίδια Απόδρασης

Τα υβριδικά παιχνίδια απόδρασης συνδυάζουν στοιχεία από παιχνίδια απόδρασης που πραγματοποιούνται δια ζώσης και εικονικά. Αυτά τα παιχνίδια μπορεί να έχουν ένα φυσικό δωμάτιο απόδρασης στο οποίο οι παίκτες πρέπει να παρευρίσκονται, αλλά περιλαμβάνουν επίσης εικονικά στοιχεία στα οποία έχουν πρόσβαση μέσω μιας εφαρμογής για κινητά ή ενός υπολογιστή. Τα εικονικά στοιχεία μπορεί να περιλαμβάνουν πρόσθετους γρίφους ή στοιχεία που βοηθούν τους παίκτες να προχωρήσουν στο παιχνίδι. Τα υβριδικά παιχνίδια απόδρασης προσφέρουν μια μοναδική εμπειρία που συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία τόσο των παραδοσιακών όσο και των εικονικών παιχνιδιών απόδρασης.

4.1.4 Είδη Παζλ

Όλα τα παιχνίδια απόδρασης είναι ουσιαστικά παιχνίδια παζλ που μπορούν να πάρουν διάφορες μορφές και σχέδια κατά την κρίση του σχεδιαστή. Οι γρίφοι πρέπει να αλληλοσυμπληρώνονται, να σχετίζονται με το θέμα του δωματίου και να θέτουν στους συμμετέχοντες διάφορες προκλήσεις. Οι γρίφοι που συναντώνται στα παιχνίδια απόδρασης μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε νοητικούς και φυσικούς.

Οι νοητικοί γρίφοι είναι βασικά γνωστικά παιχνίδια, καθώς απαιτούν ικανότητες σκέψης και λογική για την επίλυση. Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεράνουν, να συσχετίσουν ή να ερμηνεύσουν στοιχεία προκειμένου να βρουν τη λύση.

Οι φυσικοί γρίφοι απαιτούν το χειρισμό αντικειμένων του πραγματικού κόσμου για να ξεπεραστεί η πρόκληση. Ένας λαβύρινθος είναι ένα παράδειγμα ενός τέτοιου παζλ, καθώς ο παίκτης χρειάζεται μόνο να βρει την έξοδο για να το ολοκληρώσει.

Τα παιχνίδια απόδρασης χρησιμοποιούν και τους δύο τύπους γρίφων για να κάνουν την εμπειρία πιο ρεαλιστική και να εμπλέξουν ενεργά όλους τους παίκτες, γεγονός που οδηγεί στο μετα-γρίφο. Το μετα-παζλ δεν είναι ένας ξεχωριστός τύπος παζλ, είναι απλώς το τελικό παζλ ενός δωματίου απόδρασης. Για να φτάσετε στην τελική απάντηση σε ένα μετα-παζλ, πρέπει να λύσετε όλα τα προηγούμενα παζλ και να συνδυάσετε τις ενδείξεις τους, με αποτέλεσμα τη λύση του παιχνιδιού απόδρασης.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να σχεδιάσετε τους γρίφους ενός παιχνιδιού απόδρασης και μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ανάλογα με τη σειρά με την οποία εμφανίζονται.

Γραμμικό παιχνίδι

Σε αυτό το παιχνίδι οι γρίφοι/προκλήσεις πρέπει να λυθούν με τη σειρά. Η λύση κάθε γρίφου θα οδηγήσει στη λύση του επόμενου, και ούτω καθεξής. Η επίλυση είναι πιο απλή για τους παίκτες, επειδή η εμπειρία είναι καλά οργανωμένη και καθοδηγούμενη.

Μη γραμμικό παιχνίδι

Αυτό το είδος παιχνιδιού είναι πιο πολύπλοκο από τα αντίστοιχα. Αυτό σημαίνει ότι οι γρίφοι μπορούν να λυθούν με οποιαδήποτε σειρά. Οι παίκτες πρέπει να δουλέψουν σε διαφορετικούς γρίφους ταυτόχρονα, να συλλέξουν τα στοιχεία (συνήθως αλληλένδετα) και να λύσουν τον μεγαλύτερο τελικό γρίφο για να αποδράσουν από το δωμάτιο. Πρόκειται για έναν πιο δύσκολο τύπο παιχνιδιού απόδρασης, καθώς δεν παρέχει σαφής ένδειξη για το πού πρέπει να ξεκινήσετε.

Μικτό παιχνίδι

Αυτή η υβριδική μορφή συνδυάζει τις προηγούμενες μορφές, Γραμμική και Μη Γραμμική, των παιχνιδιών. Περιλαμβάνει μια σειρά από γραμμικούς γρίφους που πρέπει να επιλυθούν παράλληλα από μικρότερα γκρουπ μιας ομάδας. Είναι δυνατόν να υπάρχουν πολλαπλοί γρίφοι που διασταυρώνονται ή διαχωρίζονται. Όλοι οι γρίφοι θα μπορούσαν να είναι προσβάσιμοι από την αρχή του παιχνιδιού, ή θα μπορούσαν να ξεκλειδώνονται καθώς ο παίκτης προχωράει στο παιχνίδι με τη βοήθεια ενός χρονικού φαινομένου ή με την ολοκλήρωση άλλων διαδρομών γρίφων. Κατά συνέπεια, τα μικτά μη γραμμικά και γραμμικά δωμάτια απόδρασης είναι κατάλληλα για ομάδες οποιουδήποτε μεγέθους. Συχνά έχουν μια συγκεκριμένη σειρά και σειρά, είναι καλά οργανωμένα και δίνουν σε κάθε συμμετέχοντα μια αποστολή για να ολοκληρώσει (Wiemker et al., 2015).

4.2 Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης έχουν γνωρίσει μεγάλη δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια και έχουν προσελκύσει την προσοχή των ερευνητών και των εκπαιδευτικών όσον αφορά νέες προσεγγίσεις μάθησης με βάση το παιχνίδι (GBL), οι οποίες υπερβαίνουν την παραδοσιακή τάξη και επηρεάζουν ποικίλες ειδικότητες και εκπαιδευτικά πλαίσια. Η μαθησιακή διαδικασία θα πρέπει να προσαρμόζεται με επιτυχία ώστε να ανταποκρίνεται στις διαρκώς μεταβαλλόμενες ανάγκες των μαθητών

και να εκσυγχρονίζει κάθε μαθησιακό περιβάλλον. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης ενσωματώνουν πολλές πτυχές της Παιχνιδοποίησης και της GBL, ως καινοτόμες δραστηριότητες που εστιάζουν στον εκπαιδευόμενο και αποσκοπούν στην ενθάρρυνση της ενεργού συμμετοχής στη διαδικασία.

Τα παιχνίδια ζωντανής δράσης, όπως τα παιχνίδια απόδρασης, θεωρούνται ιδανικά για διαπροσωπικές τάξεις, καθώς μπορούν να δημιουργηθούν με τη χρήση σχεδόν οποιασδήποτε τεχνολογίας και να αξιοποιήσουν τον φυσικό χώρο που παρέχουν οι αίθουσες διδασκαλίας. Αυτού του είδους τα παιχνίδια καθηλώνουν πλήρως τους παίκτες μετατρέποντας το πραγματικό τους περιβάλλον σε έναν κόσμο παιχνιδιού. Η ομάδα των παικτών ζωντανεύει τις σκηνικά και τα αντικείμενα αλληλεπιδρώντας με αυτά και μεταξύ τους, καθώς εξερευνούν μια αφηγηματικά καθοδηγούμενη πρόκληση. Όπως αναφέρει ο Nicholson (2018), η δημιουργία ενός κοινού περιβάλλοντος όπου οι παίκτες συνεργάζονται σε ένα παιχνίδι σχεδιασμένο για την επίτευξη συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων θέτει τις βάσεις για την ενεργητική μάθηση και τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό. Ένα άλλο σημείο που πρέπει να ληφθεί υπόψη κατά την προσέγγιση των παιχνιδιών απόδρασης από εκπαιδευτική άποψη είναι ότι ταιριάζουν φυσικά στο μαθησιακό περιβάλλον μιας τάξης, επειδή βασίζονται στην επίλυση νοητικών προκλήσεων ή γρίφων, κάτι που αφορά πολλές από τις δραστηριότητες που οι μαθητές ήδη συναντούν. Τέλος, όταν το παιχνίδι ολοκληρώνεται, υπάρχει μια τέλεια ευκαιρία για μια εκπαιδευτική συζήτηση κατά τη διάρκεια της περιόδου απολογισμού. Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου του παιχνιδιού, οι παίκτες μπορούν να συζητήσουν πώς έλυσαν τους γρίφους και ποιες πτυχές των γρίφων αποτέλεσαν πρόκληση. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν ακόμη και να προετοιμάσουν έναν κατάλογο ερωτήσεων για να διευκολύνουν τον προβληματισμό σχετικά με τις εκπαιδευτικές συνδέσεις που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Wiemker et al., 2015).

Εκ πρώτης όψεως, όλα τα παιχνίδια απόδρασης μπορεί να φαίνονται πανομοιότυπα, αλλά υπάρχουν μερικές θεμελιώδεις διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών απόδρασης για ψυχαγωγικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς. Οι γρίφοι, τα αινίγματα και οι λύσεις ενός Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού Απόδρασης έχουν σχεδιαστεί για ένα συγκεκριμένο κοινό και απευθύνονται σε διακριτούς μαθησιακούς σκοπούς και στόχους, ενώ τα Παιχνίδια Απόδρασης για Ψυχαγωγικούς Σκοπούς επιδιώκουν να προσελκύσουν ένα ευρύ κοινό και επικεντρώνονται κυρίως στην διασκέδαση. Επιπλέον, τα Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Απόδρασης βασίζονται στον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό, σύμφωνα με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε ομαδικές και συνεργατικές δραστηριότητες για να οικοδομήσουν τη γνώση με διαδραστικό τρόπο. Το περιβάλλον στο οποίο λαμβάνουν χώρα οι δραστηριότητες αποτελεί μια επιπλέον σημαντική διάκριση. Στα ψυχαγωγικά παιχνίδια απόδρασης, το παιχνίδι συνήθως διεξάγεται σε μια σειρά από διασυνδεδεμένα δωμάτια, με μικρό αριθμό συμμετεχόντων ανά ομάδα. Δεδομένου ότι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης εφαρμόζονται στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί δεν είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν διαφορετικά δωμάτια ή σκηνές λόγω περιορισμένων πόρων. Για το σκοπό αυτό και για να αποφύγουν τα υψηλά ποσοστά εγκατάλειψης, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σχεδιάζουν και να οργανώνουν δραστηριότητες που είναι ελκυστικές και απαιτητικές, αλλά όχι πολύ δύσκολες, για τάξεις ή μαθήματα με μεγάλο αριθμό μαθητών. Η δυσκολία έγκειται στην επίτευξη

ισορροπίας μεταξύ της εποπτείας του εκπαιδευτικού και της αυτονομίας των εκπαιδευομένων (Makri et al., 2021).

4.2.1 Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

Ο δάσκαλος, ο εκπαιδευτής και ο σχεδιαστής ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού απόδρασης θεωρείται ότι παίζει καθοριστικό ρόλο. Αναλαμβάνει ένα δυναμικό και παρακινητικό ρόλο στην ομαδική εργασία, προωθώντας τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων, ενώ παράλληλα διασφαλίζει την ακριβή εφαρμογή της μεθοδολογίας GBL, ώστε να επιτευχθούν επιτυχώς οι μαθησιακοί στόχοι του παιχνιδιού απόδρασης.

Στη φάση της εισαγωγής, ο εκπαιδευτικός είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση των κανόνων του παιχνιδιού, της ιστορίας, της χρήσης διαφόρων εργαλείων, όπως τα κινητά τηλέφωνα, και του ρόλου της συνεργασίας για την επιτυχία στο παιχνίδι. Συχνά εμφανίζεται να αναλαμβάνει πολλαπλές ευθύνες, συμπεριλαμβανομένων παιδαγωγικών, κοινωνικών, τεχνικών και διαχειριστικών ρόλων.

Ως κύριος της συνεδρίας, ο εκπαιδευτικός διαδραματίζει πολλαπλούς ρόλους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως (α) παρακολούθηση, (β) συντονισμός, (γ) καθοδήγηση, (δ) διευκόλυνση, (ε) παροχή προτάσεων, (στ) παρακίνηση και (ζ) απολογισμός. Για λόγους ασφαλείας και για να διασφαλιστεί η τήρηση των κανόνων, οι εκπαιδευτικοί συνήθως παρακολουθούν το παιχνίδι στην ίδια αίθουσα (τάξη) με τους μαθητές. Σύμφωνα με τη θεωρία των παιχνιδιών, η παρακολούθηση των ψυχαγωγικών παιχνιδιών απόδρασης πραγματοποιείται εντός ενός παρακείμενου δωματίου, γεγονός που διατηρεί τους συμμετέχοντες περισσότερο καθηλωμένους και αφοσιωμένους στην αφήγηση του παιχνιδιού.

Ο ρόλος του παιδαγωγού είναι συνυφασμένος με αυτόν του υπεύθυνου του παιχνιδιού, καθώς πρέπει να καθορίσει πότε πρέπει να παρέμβει και να δώσει μια υπόδειξη για να βοηθήσει τη διαδικασία του παιχνιδιού. (Nicholson, 2015). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέμβει με διάφορους τρόπους, όπως να επιβεβαιώσει και να ενθαρρύνει τους μαθητές να εργαστούν ως ομάδα, να παράσχει οδηγίες, να επαληθεύσει τις απαντήσεις και το σκεπτικό ή να διασφαλίσει ότι οι τεχνικές ή οι δεξιότητες εκτελούνται με ακρίβεια. Επιπλέον, είναι αυτός/αυτή που παρέχει υποδείξεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ελέγχοντας τον αριθμό των υποδείξεων που δίνονται και τον σκοπό τους.

Εκτός από τα στοιχεία που αναφέρονται παραπάνω, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να παρατηρούν προσεκτικά και να παρέχουν εποικοδομητική ανατροφοδότηση για να βοηθήσουν τους μαθητές να λύσουν τους γρίφους. Οι ίδιοι οι γρίφοι και οι κλειδαριές συμβάλλουν στην άμεση και ξεκάθαρη ανατροφοδότηση των μαθητών, η οποία αποτελεί ουσιαστική πτυχή της μαθησιακής διαδικασίας. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να λειτουργήσουν ως κοινωνικοί διαμεσολαβητές, ενθαρρύνοντας ομάδες μαθητών να συνεργαστούν και βοηθώντας τους στην προσπάθειά τους να αποδράσουν από το δωμάτιο.

Μετά το παιχνίδι οι εκπαιδευτικοί καλούνται να διεξάγουν μια συνεδρία απολογισμού, η οποία παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να επεξεργαστούν νοητικά τη βιωματική μαθησιακή δραστηριότητα, να προβούν σε αυτοαξιολόγηση και να προβληματιστούν

κριτικά σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού. Η συνεδρία απολογισμού θα μπορούσε να περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Ανταλλαγή ιδεών και σχολίων σχετικά με το παιχνίδι
- Ερωτήματα και ανησυχίες των συμμετεχόντων. Οι συμμετέχοντες επιτρέπεται να θέτουν ερωτήσεις και να επαληθεύουν το σκεπτικό τους.
- Αξιολόγηση των μαθησιακών στόχων και του επιπέδου επίτευξής τους
- Συζήτηση για τους γρίφους, καθώς και για το περιεχόμενο του μαθήματος και τις δεξιότητες που απαιτούνται για την επίλυσή τους. Η σύνδεση με τους μαθησιακούς στόχους κρίνεται απαραίτητη προκειμένου να ενισχυθούν οι γνώσεις των εκπαιδευομένων καθώς ανακαλεί και επεξεργάζεται το υλικό του μαθήματος.
- Σύνδεση των γνώσεων και ικανοτήτων που αποκτήθηκαν με άλλα πλαίσια ή συζήτηση νέων θεμάτων που προκύπτουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Παροχή ανατροφοδότησης σχετικά με τις επιδόσεις των συμμετεχόντων και τις εντυπώσεις τους από την όλη εμπειρία του παιχνιδιού (Makri et al., 2021)

4.3 Οφέλη των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης

Η χρήση των παιχνιδιών απόδρασης ως εκπαιδευτικό εργαλείο έχει αποδειχθεί ότι έχει πολλά οφέλη για τη μαθησιακή διαδικασία. Δεδομένου ότι τα παιχνίδια απόδρασης έχουν σχεδιαστεί με βάση τις μεθοδολογίες παιχνιδοποίησης και μάθησης με βάση τα παιχνίδια, δημιουργούν, έτσι, ένα δυναμικό εκπαιδευτικό περιβάλλον που ενισχύει τη διατήρηση της γνώσης και ενισχύει τη μάθηση. Καθώς οι έννοιες που πρέπει να διδαχθούν είναι ενσωματωμένες στους γρίφους των παιχνιδιών απόδρασης, αποτελούν μια ενεργητική παιδαγωγική μάθησης που αυξάνει τα κίνητρα και τη δέσμευση των εκπαιδευομένων. Σύμφωνα με τον Nicholson, 2015 τα παιχνίδια απόδρασης στην τάξη παρέχουν ένα χώρο για βιωματική μάθηση και ανάπτυξη δεξιοτήτων με παιγνιώδη τρόπο, διατηρώντας παράλληλα την πλήρη συγκέντρωση και το ενδιαφέρον των μαθητών.

Οι μηχανισμοί των φυσικών ή ψηφιακών παιχνιδιών απόδρασης βασίζονται σε γρίφους, εργασίες, κουίζ κ.λπ., καθιστώντας τα κατάλληλα για μάθηση συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων. Κάθε φάση ενός δωματίου απόδρασης μπορεί να σχεδιαστεί για να διεγείρει ή να αξιολογήσει συγκεκριμένες γνώσεις ή δεξιότητες, καθιστώντας το ένα αποτελεσματικό περιβάλλον μάθησης και για την εκάστοτε διδακτέα ύλη. Στο πλαίσιο αυτό, έχει αποδειχθεί ότι αυτού του είδους οι δραστηριότητες διευκολύνουν τη σύνδεση και την εφαρμογή νέων γνώσεων και ιδεών χωρίς το φόβο της αποτυχίας, αφού οι μαθητές μπορούν να δοκιμάσουν και να επαναλάβουν τις εργασίες. Οι συμμετέχοντες, οι μαθητές, σε ένα δωμάτιο απόδρασης πρέπει να εφαρμόσουν τους συσχετισμούς που κάνουν, που ονομάζεται λογική σκέψη, για να ολοκληρώσουν με επιτυχία τις προκλήσεις. Ο λογικός συλλογισμός ενισχύεται όχι μόνο από τις ατομικές ικανότητες κάθε συμμετέχοντα, αλλά και από τη συνεργασία τους για την επίλυση των γρίφων.

Σύμφωνα με τον καθηγητή του MIT Scot Osterweil, όλα τα είδη παιχνιδιών προσφέρουν την έννοια των τεσσάρων ελευθεριών του παιχνιδιού.

1. Ελευθερία για Αποτυχία, η οποία αποτελεί βασική πτυχή κάθε παιχνιδιού, καθώς υπάρχει η δυνατότητα να αποτύχεις και να ξεκινήσεις από την αρχή. Η μέθοδος αυτή

ενσωματώνει έναν γνωστό και αποδεδειγμένο μηχανισμό μάθησης που χρονολογείται από τα τέλη του 19ου αιώνα και έχει μελετηθεί εκτενώς από τη δεκαετία του 1980. Η επαναλαμβανόμενη αποτυχία επιτρέπει στους μαθητές να αντιλαμβάνονται, να θυμούνται και να ξεπερνούν τα λάθη.

2. Ελευθερία στον Πειραματισμό, η οποία είναι αλληλένδετη με την πρώτη. Δεδομένου ότι ο παίκτης μπορεί να ξεκινήσει από την αρχή, έχει επίσης την ευκαιρία να δοκιμάσει διάφορες στρατηγικές για την επίτευξη του στόχου του και να καθορίσει ποια είναι η πιο αποτελεσματική.

3. Ελευθερία ανάληψης Διαφορετικών Ταυτοτήτων Τα παιχνίδια σας επιτρέπουν να είστε όποιος θέλετε. Παίζοντας παιχνίδια με πολλούς παίκτες, οι παίκτες/μαθητές μπορεί να αποκαλύψουν μια άγνωστη μέχρι πρότινος πτυχή του εαυτού τους, όπως ένα ταλέντο στην ηγεσία.

4. Ελευθερία της Προσπάθειας. Ανάλογα με τα κίνητρα του παίκτη, τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν σε διαφορετικούς ρυθμούς και να ασχοληθούν με ποικίλους τρόπους, δίνοντάς του τη δυνατότητα να κάνει παύσεις και να αναστοχαστεί για τα καθήκοντα που έχει ολοκληρώσει.

Αυτές οι ελευθερίες, όταν εφαρμόζονται στην τάξη, μετατρέπουν τη μαθησιακή εμπειρία σε μια ευχάριστη και ελκυστική προσπάθεια. (Osterweil, 2014)

4.4 Δεξιότητες που αναπτύσσονται μέσω των Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης

Μελέτες έχουν δείξει ότι τα παιχνίδια απόδρασης και τα παιχνίδια γενικά, προωθούν την ανάπτυξη διαφόρων εγκάρσιων ή ήπιων δεξιοτήτων και ικανοτήτων, απαραίτητων για την επιτυχία στον 21ο αιώνα.

- **Κοινωνικές Δεξιότητες:** Μία ομάδα μαθητών μπορεί να συνεργαστεί για να λύσει γρίφους σε δωμάτια απόδρασης, αποκτώντας γνώσεις και ιδέες από τους συμμαθητές τους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Πολλά καλά σχεδιασμένα παιχνίδια απόδρασης δεν μπορούν να λυθούν μόνα τους, (για παράδειγμα, χρειάζονται δύο άτομα σε διαφορετικές τοποθεσίες για να σπάσουν έναν κωδικό), απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν για να λύσουν τους γρίφους. Η αποτελεσματική συνεργασία, η ευελιξία, ο συμβιβασμός και η κοινή ευθύνη απαιτούνται επίσης στο σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον.

- **Κριτική Σκέψη:** Οι γρίφοι που παρουσιάζονται στα δωμάτια απόδρασης κυμαίνονται από κώδικες και κρυπτογραφήσεις και παραδοσιακούς γρίφους έως τον εντοπισμό ή το χειρισμό αντικειμένων και περίπλοκους ψηφιακούς γρίφους. Το παιχνίδι παρουσιάζει στους παίκτες μια ποικιλία προβλημάτων και κινδύνων, απαιτώντας από αυτούς να σκεφτούν και να αξιολογήσουν τον καλύτερο τρόπο δράσης για την εξεύρεση της λύσης. Αυτή η ανάγκη για δημιουργία στρατηγικής και λήψη αποφάσεων

επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν σημαντικές δεξιότητες κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων.

- **Ευρηματικότητα:** Πολλά από τα προβλήματα και τους γρίφους που αντιμετωπίζουν οι παίκτες στα δωμάτια απόδρασης τους προκαλούν να σκεφτούν έξω από το κουτί και να συνδυάσουν αντικείμενα και ιδέες με καινοτόμους τρόπους. Αυτός ο τρόπος σκέψης χρησιμεύει ως κρίσιμο θεμέλιο για τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.
- **Ανθεκτικότητα:** Οι παίκτες αναπτύσσουν επίσης ανθεκτικότητα και δημιουργικότητα καθώς προσπαθούν να λύσουν γρίφους με διάφορες μεθόδους ξανά και ξανά, καθώς και να βρουν δημιουργικές λύσεις.
- **Διαχείριση χρόνου:** Αυτή η ικανότητα τίθεται επίσης σε δοκιμασία, καθώς τα παιχνίδια απόδρασης είναι προκλήσεις που βασίζονται στον χρόνο. Αυτό, σε συνδυασμό με τη συνεργασία, μπορεί να ενισχύσει τη συνολική διαχείριση των προσωπικών πόρων.
- **Δέσμευση:** Καθώς τα παιχνίδια απόδρασης είναι εγγενώς συναρπαστικά, καθηλωτικά και ελκυστικά, οι μαθητές είναι πιο πιθανό να επιμείνουν και να έχουν κίνητρο να επεξεργαστούν το δύσκολο περιεχόμενο χωρίς να ζητήσουν βοήθεια.

Μια άλλη πτυχή που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι ότι η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών και συναισθηματικών μαθησιακών δεξιοτήτων, οι οποίες προωθούν την απόκτηση και εφαρμογή των γνώσεων, των στάσεων και των ικανοτήτων που απαιτούνται για την κατανόηση και τη διαχείριση των συναισθημάτων, τον καθορισμό και την επίτευξη θετικών στόχων, το αίσθημα και την επίδειξη ενσυναίσθησης για τους άλλους, τη δημιουργία και τη διατήρηση θετικών σχέσεων και τη λήψη υπεύθυνων αποφάσεων.

Είναι προφανές ότι οι μεθοδολογίες της Μάθησης βάσει Παιχνιδιών και της Παιχνιδοποίησης στις οποίες βασίζονται τα Παιχνίδια Απόδρασης, διεγείρουν την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, οι οποίες μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο στις μαθησιακές επιδόσεις των μαθητών (Sowell, 2020).

5. Οδηγίες για τη δημιουργία Θεματικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης είναι ένα είδος διαδραστικής μαθησιακής εμπειρίας που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να μάθουν και να εξασκήσουν νέες δεξιότητες με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο. Τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να προκαλούν τους συμμετέχοντες να λύνουν γρίφους και αινίγματα προκειμένου να "δραπετεύσουν" από ένα συγκεκριμένο σενάριο ή περιβάλλον. Τα παιχνίδια είναι ένας δημιουργικός και αποτελεσματικός τρόπος να διδάσκονται οι άνθρωποι σημαντικές έννοιες και δεξιότητες, ενώ παράλληλα προάγουν την ομαδική εργασία και τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων.

Σε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης, οι συμμετέχοντες συνεργάζονται σε μικρές ομάδες για να λύσουν μια σειρά από γρίφους ή προκλήσεις που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο θέμα. Για παράδειγμα, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης για το περιβάλλον μπορεί να περιλαμβάνει ανθρώπους που προσπαθούν να ξεφύγουν από μια περιβαλλοντική καταστροφή, ενώ ένα άλλο εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης για το περιβάλλον μπορεί να περιλαμβάνει ανθρώπους που λύνουν γρίφους που σχετίζονται με την επίτευξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης προκειμένου να ξεφύγουν από μια παγίδα.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης μπορούν να παιχτούν σε διάφορα περιβάλλοντα, είτε σε εσωτερικούς είτε σε εξωτερικούς χώρους, σε βιβλιοθήκες, μουσεία, πάρκα κ.λπ. Μπορούν επίσης να προσαρμοστούν για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και επίπεδα μάθησης. Ένα από τα βασικά οφέλη των εκπαιδευτικών παιχνιδιών απόδρασης είναι ότι προάγουν τη συνεργατική μάθηση και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Οι συμμετέχοντες πρέπει να συνεργάζονται και να επικοινωνούν αποτελεσματικά προκειμένου να λύσουν τους γρίφους και να αποδράσουν από το παιχνίδι. Παρέχουν επίσης έναν διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο εκμάθησης και εξάσκησης νέων δεξιοτήτων, ο οποίος μπορεί να συμβάλει στην αύξηση των κινήτρων και της δέσμευσης στη μαθησιακή διαδικασία.

Ακολουθούν ορισμένες κατευθυντήριες γραμμές που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε ένα αποτελεσματικό εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης:

1. Επιλέξτε ένα θέμα και ένα όνομα

Το πρώτο βήμα είναι να επιλέξετε ένα θέμα για το παιχνίδι απόδρασης που είναι σχετικό με το θέμα που θέλετε να διδάξετε. Για παράδειγμα, αν θέλετε να διδάξετε στους μαθητές σας για την πολιτιστική κληρονομιά, μπορείτε να αναζητήσετε στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς στην κοινότητά σας και να επιλέξετε αυτά τα στοιχεία ως θέμα. Το όνομα και το θέμα είναι τα δύο πρώτα στοιχεία που πρέπει να καθοριστούν για να μπορέσει στη συνέχεια να αναπτυχθεί η ιστορία και να αποφασιστεί η τοποθεσία στην οποία θα αναπτυχθεί το δωμάτιο απόδρασης. Όποιος αναπτύξει το δωμάτιο απόδρασης θα έχει πλήρη ελευθερία στον καθορισμό αυτών των δύο στοιχείων. Το σημαντικό είναι ότι το όνομα, το θέμα και η τοποθεσία παραμένουν σταθερά κατά τη συγγραφή της ιστορίας που θα αποτελέσει το σκηνικό του δωματίου απόδρασης. Στην πραγματικότητα, η ιστορία και το σκηνικό πάνε χέρι-χέρι, και αν η αφήγηση καθορίζει το νήμα του παιχνιδιού, το σκηνικό είναι αυτό που καθορίζει τη σκηνή.

2. Ανάπτυξη της ιστορίας/ της αφήγησης

Αφού επιλέξετε το θέμα σας, αναπτύξτε μια ιστορία που θα εμπλέξει και θα προκαλέσει τους συμμετέχοντες. Η ιστορία θα πρέπει να βασίζεται στο θέμα που επιλέξατε και να σχετίζεται με το θέμα για το οποίο θέλετε να μεταδώσετε γνώσεις. Για παράδειγμα, αν το θέμα σας είναι "Απόδραση από τον Επαναστατικό Πόλεμο", η ιστορία σας θα μπορούσε να περιλαμβάνει μια ομάδα κατασκόπων που προσπαθούν να ξεφύγουν από τον βρετανικό στρατό.

Η αφήγηση είναι το κύριο στοιχείο χωρίς το οποίο το δωμάτιο απόδρασης δεν θα μπορούσε να υπάρξει. Χάρη σε μια συναρπαστική αφήγηση, μπορεί να δημιουργηθεί μια απίστευτη περιπέτεια. Ο στόχος μιας συναρπαστικής αφήγησης είναι οι παίκτες να έχουν κίνητρο για να μπουν στο δωμάτιο και να ενθαρρυνθούν να το ερευνήσουν..

Πιο αναλυτικά, ο ορισμός της αφήγησης συνεπάγεται επομένως τον προσδιορισμό:

- Της αποστολής των παικτών: με αυτό ασχολούνται οι παίκτες. Πρέπει να είναι συναρπαστική και κατάλληλη για την ομάδα-στόχο. Η αποστολή πρέπει να είναι εύκολα κατανοητή από τους παίκτες. Μια αποστολή που είναι υπερβολικά πολύπλοκη μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στην ομάδα δίνοντας σημασία σε δευτερεύουσες λεπτομέρειες.
- Οι προκλήσεις των παικτών για την ολοκλήρωση της αποστολής πρέπει να έχουν νόημα και να ενσωματώνονται στην υποκείμενη αφήγηση, ώστε να παρέχουν στους συμμετέχοντες έναν σκοπό για τις ενέργειές τους. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί, για παράδειγμα, βάζοντας τον παίκτη να ολοκληρώνει αποστολές ξεπερνώντας συγκρούσεις.
- Ο ρόλος των παικτών και του υπεύθυνου του παιχνιδιού: πρέπει να είναι σαφώς καθορισμένος και σαφής στους παίκτες ο ρόλος που παίζουν, ο ρόλος του υπευθύνου, τότε μπορούν να ζητήσουν την παρέμβασή του και τι θέλουν να επιτύχουν ολοκληρώνοντας το παιχνίδι
- Αποφάσεις όσον αφορά τον προϋπολογισμό, τις δυνατότητες και τους περιορισμούς (εσωτερικές, εξωτερικές, μέγεθος ομάδας κ.λπ.)

3. Δημιουργήστε γρίφους και προκλήσεις

Η καρδιά ενός παιχνιδιού απόδρασης είναι οι γρίφοι και οι προκλήσεις που πρέπει να λύσουν οι μαθητές για να αποδράσουν. Δημιουργήστε μια ποικιλία γρίφων και προκλήσεων που σχετίζονται με το επιλεγμένο θέμα. Για παράδειγμα, αν θέλετε να διδάξετε στους μαθητές τα μαθηματικά, μπορείτε να δημιουργήσετε γρίφους που περιλαμβάνουν την επίλυση εξισώσεων ή γεωμετρικών σχημάτων.

Μερικοί συνηθισμένοι τύποι γρίφων και προκλήσεων που συναντώνται στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης περιλαμβάνουν:

- Φυσικοί γρίφοι: Οι γρίφοι αυτοί απαιτούν από τους παίκτες να χειριστούν φυσικά αντικείμενα στο δωμάτιο για να βρουν στοιχεία ή να λύσουν γρίφους. Για παράδειγμα, ένας γρίφος μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν ένα φυσικό κλειδί για να ξεκλειδώσουν ένα κουτί που περιέχει ένα στοιχείο.
- Λογικοί γρίφοι Αυτοί οι γρίφοι απαιτούν από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν τη λογική τους και τις επαγωγικές τους ικανότητες για να λύσουν ένα πρόβλημα. Για παράδειγμα, ένας γρίφος μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να βρουν

τη σωστή ακολουθία αριθμών ή συμβόλων για να ξεκλειδώσουν μια κλειδαριά με συνδυασμό.

- **Κρυπτογραφικοί γρίφοι:** Αυτοί οι γρίφοι απαιτούν από τους παίκτες να αποκωδικοποιήσουν ή να αποκρυπτογραφήσουν μηνύματα χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές κρυπτογράφησης. Για παράδειγμα, ένας γρίφος μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν μια κρυπτογράφηση Caesar για να αποκωδικοποιήσουν ένα μήνυμα.
- **Γρίφοι αναγνώρισης μοτίβων:** Αυτοί οι γρίφοι απαιτούν από τους παίκτες να εντοπίσουν και να αναγνωρίσουν μοτίβα προκειμένου να λύσουν ένα πρόβλημα. Για παράδειγμα, ένας γρίφος μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να ταιριάξουν μια σειρά συμβόλων ή χρωμάτων σε μια συγκεκριμένη σειρά.
- **Συνεργατικοί γρίφοι:** Αυτοί οι γρίφοι απαιτούν από τους παίκτες να συνεργαστούν για την επίλυση ενός προβλήματος. Για παράδειγμα, ένας γρίφος μπορεί να απαιτεί από τους παίκτες να κρατούν ο καθένας από ένα κλειδί και να το γυρίζουν ταυτόχρονα για να ξεκλειδώσουν μια πόρτα.

Εκτός από γρίφους και προκλήσεις, τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης μπορεί να περιλαμβάνουν και άλλα στοιχεία, όπως αφηγηματικά ή θεματικά στοιχεία, χρονικά όρια και ανταμοιβές για την επιτυχή ολοκλήρωση. Με την εμπλοκή των μαθητών σε μια διασκεδαστική και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία, τα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης μπορούν να αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο για τη διδασκαλία νέων δεξιοτήτων και εννοιών.

4. **Σχεδιάστε το χώρο/το σκηνικό του παιχνιδιού**

Σχεδιάστε τον φυσικό χώρο όπου θα διεξαχθεί το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να είναι μια αίθουσα διδασκαλίας ή ένα καθορισμένο δωμάτιο απόδρασης. Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος είναι διακοσμημένος και διαμορφωμένος έτσι ώστε να ταιριάζει με το θέμα του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, αν το θέμα σας είναι "Απόδραση από το εργαστήριο", θα μπορούσατε να διαμορφώσετε τον χώρο ώστε να μοιάζει με εργαστήριο με ποτήρια ζέσεως, δοκιμαστικούς σωλήνες και άλλο επιστημονικό εξοπλισμό.

Ένα δωμάτιο απόδρασης μπορεί να τοποθετηθεί σχεδόν σε οποιοδήποτε μέρος μπορούμε να σκεφτούμε. Το σκηνικό έχει βαθιά επίδραση στους παίκτες όταν πρόκειται για ένα δωμάτιο απόδρασης, επειδή είναι αυτό που τραβάει τους συμμετέχοντες στην ιστορία και θα τους επιτρέψει να βιώσουν τα συναισθήματα που θέλετε να μεταδώσετε. Ένα δωμάτιο απόδρασης μπορεί να τοποθετηθεί σχεδόν σε κάθε είδους μέρος που μπορούμε να σκεφτούμε. Το σκηνικό έχει βαθιά επίδραση στους παίκτες όταν πρόκειται για ένα δωμάτιο απόδρασης, διότι είναι αυτό που τραβάει τους συμμετέχοντες στην ιστορία και θα τους επιτρέψει να βιώσουν τα συναισθήματα που θέλετε να μεταδώσετε. Τα περισσότερα δωμάτια απόδρασης δεν έχουν ένα μόνο δωμάτιο ή τοποθεσία, αλλά διάφορους φυσικούς χώρους από τους οποίους περνούν οι παίκτες. Αυτοί οι φυσικοί χώροι δημιουργούν διαφορετικά στάδια του παιχνιδιού και ο σχεδιαστής μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την τεχνική για να δημιουργήσει μια αυξανόμενη ροή πολυπλοκότητας στο παιχνίδι. Οι παίκτες ξεκινούν σε ένα δωμάτιο με μερικούς γρίφους, η επίλυση των οποίων τους δίνει πρόσβαση σε έναν άλλο χώρο με πιο σύνθετους γρίφους.

5. Παροχή σαφών οδηγιών

Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές κατανοούν τους κανόνες και τους στόχους του παιχνιδιού πριν αρχίσουν να παίζουν. Παρέχετε σαφείς οδηγίες για τον τρόπο παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου επίλυσης των γρίφων και της απόδρασης από το δωμάτιο.

Οι οδηγίες παίζουν καθοριστικό ρόλο στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης. Οι σαφείς και συνοπτικές οδηγίες μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν τους στόχους του δωματίου απόδρασης, τους κανόνες του παιχνιδιού και τον τρόπο παιχνιδιού. Οι καλές οδηγίες μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην αποφυγή της σύγχυσης και της απογοήτευσης των μαθητών, η οποία μπορεί να μειώσει την εκπαιδευτική αξία της εμπειρίας.

Ακολουθούν ορισμένοι λόγοι για τους οποίους οι οδηγίες είναι σημαντικές στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης:

- **Κατανόηση των στόχων:** Οι οδηγίες θα πρέπει να περιγράφουν με σαφήνεια τους στόχους του δωματίου απόδρασης, όπως οι εκπαιδευτικοί στόχοι ή τα μαθησιακά αποτελέσματα που θα πρέπει να επιτύχουν οι μαθητές στο τέλος του παιχνιδιού. Αυτό βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν τον σκοπό της εμπειρίας και τους παρακινεί να συμμετάσχουν πλήρως.
- **Εκμάθηση των κανόνων:** Οι οδηγίες θα πρέπει να εξηγούν τους κανόνες του παιχνιδιού, όπως τον τρόπο χρήσης των σκηνικών ή την αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα της αίθουσας. Αυτό διασφαλίζει ότι οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι δίκαια και ότι δεν προκαλούν ζημιά στον εξοπλισμό του δωματίου απόδρασης.
- **Παροχή καθοδήγησης:** Οι οδηγίες θα πρέπει να καθοδηγούν τους μαθητές κατά τη διάρκεια της εμπειρίας, παρέχοντας ενδείξεις και υποδείξεις που θα τους βοηθήσουν να λύσουν γρίφους και προκλήσεις. Αυτό διασφαλίζει ότι οι μαθητές δεν κολλάνε ή απογοητεύονται και ότι μπορούν να σημειώσουν πρόοδο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Μέριμνα για την ασφάλεια:** Οι οδηγίες θα πρέπει να παρέχουν κατευθυντήριες γραμμές και προφυλάξεις ασφαλείας, όπως η αποφυγή αναρρίχησης σε έπιπλα ή η χρήση υπερβολικής δύναμης. Αυτό συμβάλλει στην πρόληψη ατυχημάτων ή τραυματισμών και διασφαλίζει ότι οι μαθητές μπορούν να απολαύσουν με ασφάλεια την εμπειρία.
- **Ενίσχυση της εκπαιδευτικής αξίας:** Οι σαφείς και καλογραμμένες οδηγίες μπορούν να ενισχύσουν την εκπαιδευτική αξία της εμπειρίας ενισχύοντας βασικές έννοιες, λεξιλόγιο ή δεξιότητες. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να διατηρήσουν και να εφαρμόσουν αυτά που έμαθαν πολύ μετά το τέλος του παιχνιδιού.

Συνοψίζοντας, οι οδηγίες αποτελούν βασικό στοιχείο των εκπαιδευτικών δωματίων απόδρασης. Βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν τους στόχους της εμπειρίας, να μάθουν τους κανόνες, να παρέχουν καθοδήγηση, να εγγυώνται την ασφάλεια και να ενισχύουν την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού.

6. Ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων

Να θυμάστε ότι ο στόχος του παιχνιδιού απόδρασης είναι να εκπαιδεύσει τους συμμετέχοντες σε σημαντικές έννοιες και δεξιότητες. Βεβαιωθείτε ότι οι γρίφοι και οι προκλήσεις που δημιουργείτε είναι ευθυγραμμισμένες με τους μαθησιακούς στόχους του μαθήματος.

Η ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης είναι ζωτικής σημασίας, διότι εξασφαλίζει ότι η εμπειρία ευθυγραμμίζεται με τους εκπαιδευτικούς στόχους του μαθήματος ή της σειράς μαθημάτων. Με τον καθορισμό σαφών μαθησιακών στόχων, το δωμάτιο απόδρασης γίνεται κάτι περισσότερο από μια διασκεδαστική δραστηριότητα - γίνεται ένα ισχυρό εργαλείο μάθησης.

Ακολουθούν ορισμένοι λόγοι για τους οποίους είναι σημαντικό να ενσωματώνονται μαθησιακοί στόχοι στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης:

- **Εστίαση σε βασικές έννοιες:** Με τον καθορισμό μαθησιακών στόχων, μπορείτε να διασφαλίσετε ότι το δωμάτιο απόδρασης επικεντρώνεται στις βασικές έννοιες και δεξιότητες που πρέπει να κατακτήσουν οι συμμετέχοντες. Αυτό συμβάλλει στην ενίσχυση των πιο σημαντικών πτυχών του μαθήματος ή της σειράς μαθημάτων και διασφαλίζει ότι η μαθησιακή εμπειρία είναι σχετική και ουσιαστική.
- **Παροχή δομής:** Οι μαθησιακοί στόχοι παρέχουν δομή στην εμπειρία του δωματίου απόδρασης, καθοδηγώντας τους μαθητές μέσα από ένα σύνολο συγκεκριμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Αυτό βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τον σκοπό της εμπειρίας και τους παρακινεί να συμμετάσχουν πλήρως.
- **Εναρμόνιση με τα πρότυπα:** Η ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων διασφαλίζει ότι το δωμάτιο απόδρασης ευθυγραμμίζεται με τα πρότυπα και τα μαθησιακά αποτελέσματα που θέτει το μάθημα ή το πρόγραμμα. Αυτό βοηθά να διασφαλιστεί ότι το δωμάτιο απόδρασης είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης και ότι ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών.
- **Αξιολόγηση της επιτυχίας:** Θέτοντας μαθησιακούς στόχους, μπορείτε να μετρήσετε την επιτυχία του δωματίου απόδρασης στην επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων του μαθήματος ή του κύκλου μαθημάτων. Αυτό σας επιτρέπει να αξιολογήσετε την αποτελεσματικότητα του δωματίου απόδρασης στην υποστήριξη της μάθησης των μαθητών και να προσαρμόσετε την εμπειρία ανάλογα με τις ανάγκες.
- **Ενίσχυση της δέσμευσης:** Η ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων μπορεί να ενισχύσει τη δέσμευση των συμμετεχόντων, καθιστώντας την εμπειρία του δωματίου απόδρασης πιο σχετική και ουσιαστική. Με την κατανόηση των εκπαιδευτικών στόχων της εμπειρίας, οι συμμετέχοντες είναι πιο πιθανό να δουν την αξία της δραστηριότητας και να παρακινηθούν να συμμετάσχουν πλήρως.

Συνοψίζοντας, η ενσωμάτωση μαθησιακών στόχων στα εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης είναι σημαντική, διότι διασφαλίζει ότι η εμπειρία επικεντρώνεται σε βασικές έννοιες, παρέχει δομή, εναρμονίζεται με τα πρότυπα, αξιολογεί την επιτυχία και ενισχύει τη δέσμευση. Θέτοντας σαφείς μαθησιακούς στόχους, μπορείτε να δημιουργήσετε μια εμπειρία δωματίου απόδρασης που είναι τόσο ελκυστική όσο και αποτελεσματική για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων της.

7. Δοκιμή και αναθεώρηση

Αφού δημιουργήσετε το παιχνίδι, δοκιμάστε το με μια ομάδα συμμετεχόντων για να δείτε πόσο καλά λειτουργεί. Χρησιμοποιήστε τα σχόλιά τους για να κάνετε αναθεωρήσεις και να βελτιώσετε το παιχνίδι.

Η δοκιμή και η αναθεώρηση ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης είναι μια σημαντική διαδικασία για να διασφαλιστεί ότι το δωμάτιο είναι ελκυστικό, προκλητικό και αποτελεσματικό στην επίτευξη των εκπαιδευτικών του στόχων. Ακολουθούν ορισμένα βήματα που μπορείτε να ακολουθήσετε για να δοκιμάσετε και να αναθεωρήσετε το εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασή σας:

- Δοκιμάστε το δωμάτιο με μια μικρή ομάδα: Ξεκινήστε δοκιμάζοντας το δωμάτιο απόδρασης με μια μικρή ομάδα φίλων, ανθρώπων από την κοινότητά σας. Παρατηρήστε πώς αλληλεπιδρούν με τους γρίφους και τις προκλήσεις και ζητήστε ανατροφοδότηση σχετικά με το επίπεδο δυσκολίας του δωματίου, τη σαφήνεια των οδηγιών και τη συνολική απόλαυση.
- Συλλογή ανατροφοδότησης: Συλλέξτε ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες χρησιμοποιώντας έρευνες, ερωτηματολόγια ή συνεντεύξεις. Αυτό μπορεί να σας βοηθήσει να εντοπίσετε τομείς προς βελτίωση και να διασφαλίσετε ότι το δωμάτιο απόδρασης ανταποκρίνεται στους εκπαιδευτικούς του στόχους.
- Ανάλυση της ανατροφοδότησης: Αναλύστε την ανατροφοδότηση που συλλέξατε για να εντοπίσετε μοτίβα και θέματα. Αναζητήστε κοινά ζητήματα ή τομείς που απαιτούν βελτίωση, όπως συγκεχυμένες οδηγίες, πολύ εύκολους ή πολύ δύσκολους γρίφους ή τεχνικές δυσκολίες.
- Επανεξετάστε το δωμάτιο: Με βάση τα σχόλια που λάβατε αναπροσαρμόστε το δωμάτιο απόδρασης για να αντιμετωπίσετε τυχόν προβλήματα ή περιοχές που χρήζουν βελτίωσης. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη διόρθωση του επιπέδου δυσκολίας των γρίφων, την αναδιατύπωση των οδηγιών ή την προσθήκη νέων στοιχείων για την ενίσχυση της συμμετοχής και της μάθησης.
- Δοκιμάστε ξανά: Δοκιμάστε το αναπροσαρμοσμένο δωμάτιο με μια άλλη μικρή ομάδα συμμετεχόντων για να βεβαιωθείτε ότι οι αλλαγές που κάνατε είναι αποτελεσματικές στην αντιμετώπιση των προβλημάτων που εντοπίστηκαν κατά την αρχική δοκιμή.
- Επαναλάβετε: Συνεχίστε να δοκιμάζετε, να αναθεωρείτε και να δοκιμάζετε ξανά μέχρι να είστε ικανοποιημένοι με την ποιότητα του δωματίου απόδρασης. Αυτή η επαναληπτική διαδικασία μπορεί να σας βοηθήσει να βελτιώσετε το δωμάτιο και να διασφαλίσετε ότι είναι ελκυστικό, προκλητικό και αποτελεσματικό στην επίτευξη των εκπαιδευτικών του στόχων.

Συνοψίζοντας, η δοκιμή και η αναθεώρηση ενός εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης περιλαμβάνει τη δοκιμή του δωματίου με μια μικρή ομάδα, τη συλλογή ανατροφοδότησης, την ανάλυση της ανατροφοδότησης, την επανεξέταση του δωματίου, την εκ νέου δοκιμή και την επανάληψη μέχρι να είστε ικανοποιημένοι με την ποιότητα του δωματίου. Αυτή η διαδικασία μπορεί να σας βοηθήσει να δημιουργήσετε μια ελκυστική και αποτελεσματική εκπαιδευτική εμπειρία που ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ομάδας-στόχου σας.

Εν κατακλείδι, ακολουθώντας αυτές τις κατευθυντήριες γραμμές, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι απόδρασης που να είναι ελκυστικό, προκλητικό και αποτελεσματικό στην εκπαίδευση της ομάδας-στόχου σας σε σημαντικές έννοιες και δεξιότητες.

5.1 Συμβουλές για τη δημιουργία ενός δωματίου απόδρασης με ανακυκλωμένα/ανακυκλώσιμα υλικά

Το να κάνετε ένα δωμάτιο απόδρασης πιο οικολογικό και ανακυκλώσιμο περιλαμβάνει την εξέταση διαφόρων πτυχών, από το σχεδιασμό μέχρι την επιλογή των υλικών:

- **Βιώσιμος σχεδιασμός:** Όταν σχεδιάζετε το δωμάτιο απόδρασης σας, προσπαθήστε να χρησιμοποιείτε βιώσιμα υλικά και πόρους. Χρησιμοποιήστε όσο το δυνατόν περισσότερο φυσικό φως για να μειώσετε την κατανάλωση ενέργειας και εξετάστε το ενδεχόμενο χρήσης ανακυκλωμένων ή επαναχρησιμοποιημένων υλικών στην κατασκευή.
- **Εξάλειψη των πλαστικών μιας χρήσης:** Αποφύγετε τη χρήση πλαστικών μιας χρήσης στη διακόσμηση και στα σκηνικά του δωματίου απόδρασης. Προτιμήστε αντ' αυτού ανθεκτικά, επαναχρησιμοποιήσιμα υλικά, όπως ξύλο, μέταλλο ή γυαλί.
- **Ανακυκλώσιμα υλικά:** Χρησιμοποιήστε υλικά που είναι εύκολα ανακυκλώσιμα όταν κατασκευάζετε τα αντικείμενα του δωματίου απόδρασης σας. Για παράδειγμα, χρησιμοποιήστε χαρτόνι, χαρτί, ύφασμα και παρόμοια υλικά που μπορούν να ανακυκλωθούν στο τέλος της ωφέλιμης ζωής τους.
- **Αποδοτικός φωτισμός:** Χρησιμοποιήστε ενεργειακά αποδοτικό φωτισμό LED αντί για παραδοσιακούς λαμπτήρες. Επίσης, εξετάστε το ενδεχόμενο να εγκαταστήσετε αισθητήρες κίνησης για να διασφαλίσετε ότι τα φώτα ανάβουν μόνο όταν υπάρχουν άνθρωποι στο δωμάτιο.
- **Ενθαρρύνετε την ανακύκλωση:** Τοποθετήστε κάδους ανακύκλωσης στο δωμάτιο απόδρασης και δώστε σαφείς οδηγίες σχετικά με το ποια υλικά μπορούν να ανακυκλωθούν και πώς να το κάνετε σωστά. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες μπορούν να μάθουν και να εξασκηθούν στην ανακύκλωση ενώ απολαμβάνουν το παιχνίδι.
- **Επαναχρησιμοποίηση:** Όταν αποσυναρμολογείτε το δωμάτιο απόδρασης, αφαιρέστε προσεκτικά και αποθηκεύστε τα υλικά, ώστε να μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε σε μελλοντικά δωμάτια απόδρασης. Σε πολλές περιπτώσεις, η βιασύνη ή η απροσεξία έχει ως αποτέλεσμα, για παράδειγμα, οι αφίσες που έχουμε κολλήσει στον τοίχο να καταστραφούν και, επομένως, να μην μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν και να πρέπει να εκτυπωθούν ξανά.
- **Βιώσιμη εκτύπωση και γραφική ύλη:** Εάν χρειάζεται να εκτυπώσετε στοιχεία, οδηγίες ή άλλο υλικό, χρησιμοποιήστε χαρτί που είναι ανακυκλωμένο ή πιστοποιημένο από οργανισμούς που προωθούν τη βιωσιμότητα των δασών, όπως το Συμβούλιο Διαχείρισης Δασών (FSC). Επίσης, αποφύγετε τις περιττές εκτυπώσεις και ενθαρρύνετε τη χρήση ηλεκτρονικών συσκευών για την προβολή πληροφοριών.

- **Βιώσιμη συντήρηση:** Φροντίστε να χρησιμοποιείτε οικολογικά και φιλικά προς το περιβάλλον προϊόντα καθαρισμού για να διατηρείτε το δωμάτιο απόδρασής σας σε καλή κατάσταση. Αποφύγετε τη χρήση σκληρών χημικών ουσιών και αναζητήστε βιοδιασπώμενες εναλλακτικές λύσεις.
- **Φυσική διακόσμηση:** Χρησιμοποιήστε στοιχεία της φύσης για διακόσμηση, όπως κλαδιά, φύλλα, πέτρες ή αποξηραμένα λουλούδια. Αυτά τα στοιχεία μπορούν να συλλεχθούν υπεύθυνα και να επαναχρησιμοποιηθούν σε διάφορα παιχνίδια.
- **Συνειδητή χρήση του νερού:** Βεβαιωθείτε ότι το χρησιμοποιείτε συνειδητά και αποτελεσματικά. Ελέγξτε ότι δεν υπάρχουν διαρροές στις βρύσες ή στους σωλήνες και ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν μόνο την απαραίτητη ποσότητα νερού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- **Συνεργασίες με βιώσιμους τοπικούς προμηθευτές** Επιδιώκει τη συνεργασία με τοπικούς προμηθευτές που εφαρμόζουν βιώσιμες πρακτικές. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να αγοράσετε οικοδομικά υλικά από εταιρείες που χρησιμοποιούν ανακυκλωμένα ή επαναχρησιμοποιήσιμα υλικά ή να αναζητήσετε προμηθευτές τροφίμων και ποτών που προσφέρουν επιλογές βιολογικών προϊόντων και δίκαιου εμπορίου.

ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΡΟΩΘΗΣΗ

Τα δωμάτια απόδρασης χρειάζονται συμμετέχοντες, οπότε πρέπει να τους προσφέρουμε επαρκείς πληροφορίες ώστε να έρθουν να παρακολουθήσουν και να περάσουν καλά μαθαίνοντας. Για τη διάδοση, προτιμούμε την ψηφιακή προώθηση, αντί να χρησιμοποιείτε έντυπα φυλλάδια ή φυσική διαφήμιση, επικεντρωθείτε στην προώθηση του δωματίου απόδρασής σας ψηφιακά. Χρησιμοποιήστε τα κοινωνικά δίκτυα, τους ιστότοπους και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να προσεγγίσετε το κοινό-στόχο σας. Έτσι θα μειώσετε τη χρήση χαρτιού και φυσικού υλικού.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΣΥΝΕΙΔΗΣΗ

Εκμεταλλευτείτε την ευκαιρία να εκπαιδεύσετε τους συμμετέχοντες για περιβαλλοντικά θέματα, ενώ απολαμβάνετε το δωμάτιο απόδρασης. Περιλαμβάνει εκπαιδευτικά μηνύματα, συμβουλές και σχετικές πληροφορίες σχετικά με τη σημασία της βιωσιμότητας και τον τρόπο με τον οποίο κάθε άτομο μπορεί να συμβάλει στη φροντίδα του πλανήτη. Δημιουργήστε νέα παιχνίδια ή προσθέστε κάποιο μέρος στα παιχνίδια σας για τα ακόλουθα θέματα:

- **Οικολογικό Θέμα:** Μπορείτε να ενσωματώσετε ένα οικολογικό θέμα στην πλοκή του δωματίου απόδρασης. Για παράδειγμα, μπορείτε να δημιουργήσετε μια ιστορία που προωθεί την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση και τη σημασία της ανάληψης δράσης για την προστασία του περιβάλλοντος.
- **Παιχνίδια και Προκλήσεις με βάση τη Βιωσιμότητα:** Δημιουργήστε προκλήσεις μέσα στο δωμάτιο απόδρασης που ενθαρρύνουν τη βιωσιμότητα και την πράσινη λήψη αποφάσεων. Για παράδειγμα, μπορείτε να συμπεριλάβετε γρίφους που σχετίζονται με την εξοικονόμηση ενέργειας, την ανακύκλωση ή τη μείωση των αποβλήτων.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΒΕΛΤΙΩΣΗ

Επανεξετάζετε και αξιολογείτε τακτικά τις πρακτικές και τα υλικά που χρησιμοποιούνται στο δωμάτιο απόδρασής σας για να εντοπίζετε ευκαιρίες βελτίωσης όσον αφορά τη βιωσιμότητα. Εξετάστε τις απόψεις και τις προτάσεις των συμμετεχόντων για την εφαρμογή θετικών αλλαγών.

Εφαρμόζοντας αυτές τις συμβουλές, θα συμβάλλετε στην προστασία του περιβάλλοντος, ενώ παράλληλα θα προσφέρετε μια διασκεδαστική και συνειδητή εμπειρία δωματίου απόδρασης. Να θυμάστε ότι κάθε μικρή ενέργεια μετράει και ότι η δέσμευση για βιωσιμότητα μπορεί να κάνει τη διαφορά.

Να θυμάστε ότι η δημιουργικότητα είναι το κλειδί όταν κάνετε ένα δωμάτιο απόδρασης πιο οικολογικό και ανακυκλώσιμο. Διασκεδάστε προωθώντας παράλληλα τη βιωσιμότητα!

5.2 Συμβουλές για την προσαρμογή των παιχνιδιών για άτομα με προβλήματα όρασης και ακοής

Άνθρωποι

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια απόδρασης προσφέρουν μια μοναδική και διαδραστική προσέγγιση για τη μάθηση σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), ενισχύοντας την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας των νέων. Για να διασφαλιστεί ότι τα παιχνίδια αυτά είναι προσβάσιμα σε ένα ευρύ φάσμα συμμετεχόντων, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με προβλήματα όρασης ή ακοής, είναι καθοριστικής σημασίας να προσαρμοστούν ανάλογα ο σχεδιασμός του παιχνιδιού και το υλικό. Αυτός ο ολοκληρωμένος οδηγός εξετάζει λεπτομερώς τον τρόπο δημιουργίας προσβάσιμων εκπαιδευτικών παιχνιδιών απόδρασης για την κοινωνία, το περιβάλλον, τον πολιτισμό και την οικονομία για άτομα με προβλήματα όρασης και ακοής.

Προσαρμογή Παιχνιδιών Απόδρασης για Συμμετέχοντες με Προβλήματα Όρασης

Στοιχεία αφής και γραφή Braille

Ενσωματώστε στοιχεία αφής στο παιχνίδι απόδρασής σας, ώστε να δώσετε τη δυνατότητα στους παίκτες με προβλήματα όρασης να εξερευνήσουν και να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Οι επιφάνειες με υφή, τα ανάγλυφα γραμμικά σχέδια και τα τρισδιάστατα εκτυπωμένα αντικείμενα μπορούν να βοηθήσουν τους παίκτες να αντιληφθούν τη διάταξη του δωματίου και να παρέχουν βασικές πληροφορίες για την επίλυση γρίφων.

Βεβαιωθείτε ότι όλο το γραπτό υλικό, συμπεριλαμβανομένων των οδηγιών παιχνιδιού, των ενδείξεων και των περιγραφών γρίφων, είναι διαθέσιμο σε γραφή

Braille. Εάν είναι δυνατόν, παρέχετε επίσης ετικέτες Braille για τα αντικείμενα του παιχνιδιού.

Παράδειγμα: Οι παίκτες μπορεί να πρέπει να ταξινομήσουν διαφορετικούς τύπους απορριμμάτων στους κατάλληλους κάδους ψηλαφώντας το σχήμα και την υφή των αντικειμένων. Κάθε κάδος θα μπορούσε να έχει μια ετικέτα Braille που να περιγράφει τον τύπο απορριμμάτων που δέχεται.

Ακουστικές περιγραφές και καθοδήγηση

Παρέχετε ηχητικές περιγραφές του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, των γρίφων και των ενδείξεων για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες με προβλήματα όρασης να περιηγηθούν στην αίθουσα και να κατανοήσουν το πλαίσιο. Αυτές οι περιγραφές μπορούν να είναι προηχογραφημένες ή να παραδίδονται από έναν ζωντανό αφηγητή.

Επιπλέον, προσφέρετε καθοδήγηση με τη μορφή ηχογραφημένων μηνυμάτων, ενός ζωντανού οδηγού ή μιας εφαρμογής για smartphone που παρέχει βοήθεια σε πραγματικό χρόνο όταν χρειάζεται.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι σχετικά με τις βιώσιμες μεταφορές, οι παίκτες μπορεί να κληθούν να συναρμολογήσουν ένα μοντέλο ενός συστήματος δημόσιων συγκοινωνιών, ακούγοντας ηχητικές περιγραφές διαφόρων επιλογών μεταφοράς και επιλέγοντας στη συνέχεια τις πιο βιώσιμες επιλογές.

Συνεργατικό παιχνίδι

Ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία με την αντιστοίχιση συμμετεχόντων με προβλήματα όρασης με παίκτες με όραση. Αυτή η κοινή εμπειρία μπορεί να ενισχύσει την επικοινωνία, τη συνεργασία και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, ενώ παράλληλα κάνει το παιχνίδι πιο ευχάριστο για όλους.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι που αφορά την ισότητα των φύλων, οι παίκτες θα μπορούσαν να συνεργαστούν για να δημιουργήσουν ένα οπτικό χρονοδιάγραμμα με σημαντικά ορόσημα στον αγώνα για την ισότητα των φύλων. Οι συμμετέχοντες με προβλήματα όρασης θα μπορούσαν να παρέχουν το ιστορικό πλαίσιο και τις πληροφορίες, ενώ οι βλέποντες συμπαίκτες τους θα βοηθούσαν στην οργάνωση του χρονολογίου.

Φωτισμός και αντίθεση

Για παίκτες με χαμηλή όραση, χρησιμοποιήστε χρώματα και φωτισμό υψηλής αντίθεσης για να κάνετε τα αντικείμενα και τα στοιχεία πιο ευδιάκριτα. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη χρήση έντονων χρωμάτων, σαφών γραμματοσειρών και κατάλληλων επιπέδων φωτισμού για τη μεγιστοποίηση της ορατότητας.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι σχετικά με την πρόσβαση σε καθαρό νερό, χρησιμοποιήστε έντονα χρωματιστά αντικείμενα και καλά φωτισμένες περιοχές για να

αναπαραστήσετε τις πηγές καθαρού νερού, σε αντίθεση με τα πιο σκούρα αντικείμενα και τις αμυδρά φωτισμένες περιοχές που αναπαριστούν τις μολυσμένες πηγές.

Προσαρμογή Παιχνιδιών Απόδρασης για Συμμετέχοντες με Προβλήματα Ακοής

Οπτικές ενδείξεις και πληροφορίες

Βεβαιωθείτε ότι όλες οι ακουστικές πληροφορίες είναι διαθέσιμες σε οπτική μορφή, όπως γραπτό κείμενο ή γραφικά. Χρησιμοποιήστε σαφή, περιεκτική γλώσσα και ενσωματώστε μεταφράσεις στη νοηματική γλώσσα, όπου είναι δυνατόν. Οπτικά βοηθήματα, όπως εικόνες, διαγράμματα και διαγράμματα ροής, μπορούν επίσης να βοηθήσουν στη μετάδοση σύνθετων ιδεών.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι για την κοινωνική δικαιοσύνη, οι παίκτες θα μπορούσαν να συναντήσουν μια σειρά από αφίσες με ισχυρές εικόνες και κείμενα που αναδεικνύουν διάφορα κοινωνικά ζητήματα. Οι παίκτες πρέπει στη συνέχεια να εντοπίσουν το κοινό νήμα που συνδέει αυτά τα ζητήματα για να λύσουν έναν γρίφο.

Ειδοποιήσεις με δόνηση και απτική ανάδραση

Ενσωματώστε συσκευές δόνησης ή συστήματα απτικής ανάδρασης για να ειδοποιείτε τους παίκτες για σημαντικά γεγονότα ή να παρέχετε ανατροφοδότηση σχετικά με τις ενέργειές τους. Αυτό μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για παζλ που απαιτούν χρόνο ή όταν σηματοδοτούν επιτυχία ή αποτυχία.

Παράδειγμα: Σε ένα περιβαλλοντικό παιχνίδι με θέμα την αποψίλωση των δασών, οι παίκτες μπορεί να πρέπει να περιηγηθούν σε έναν λαβύρινθο που αναπαριστά ένα δάσος, αποφεύγοντας τις περιοχές "υλοτομίας". Ένα βραχιόλι με δόνηση θα μπορούσε να σηματοδοτεί όταν οι παίκτες πλησιάζουν αυτές τις επικίνδυνες ζώνες, βοηθώντας τους να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με την πορεία τους.

Εργαλεία οπτικής επικοινωνίας

Παρέχετε πίνακες, τάμπλετ ή άλλα εργαλεία οπτικής επικοινωνίας για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ των ατόμων με προβλήματα ακοής. Αυτό επιτρέπει στους παίκτες να συνεργάζονται αποτελεσματικά για την επίλυση γρίφων, ακόμη και όταν δεν υπάρχει προφορικός λόγος.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι που διερευνά τις επιπτώσεις της παγκοσμιοποίησης στις τοπικές κοινότητες, οι παίκτες θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ένα τάμπλετ για να σχεδιάσουν ιδέες για έργα βιώσιμης ανάπτυξης που υποστηρίζουν τον τοπικό πολιτισμό και τις παραδόσεις και να τις μοιραστούν με τους συμπαίκτες τους.

Υπότιτλοι και μεταγραφές

Συμπεριλάβετε λεζάντες και απομαγνητοφωνήσεις για τυχόν βίντεο ή ηχογραφήσεις που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι. Αυτό διασφαλίζει ότι οι παίκτες με προβλήματα ακοής έχουν πρόσβαση στις ίδιες πληροφορίες με τους ακούντες συνομηλίκους τους.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι απόδρασης για τη σημασία της εκπαίδευσης, οι παίκτες μπορούν να παρακολουθήσουν μια σειρά από βίντεο με συνεντεύξεις με ανθρώπους που έχουν ξεπεράσει τα εμπόδια στην εκπαίδευση. Η παροχή υπότιτλων και μεταγραφών επιτρέπει στους παίκτες με προβλήματα ακοής να κατανοήσουν πλήρως το περιεχόμενο.

Μη λεκτικές ηχητικές ενδείξεις

Ενσωματώστε οπτικές εναλλακτικές λύσεις για τα ηχητικά σήματα, όπως φώτα που αναβοσβήνουν, σήματα με χρωματική κωδικοποίηση ή κείμενο στην οθόνη. Αυτό διασφαλίζει ότι οι παίκτες με προβλήματα ακοής μπορούν να συμμετέχουν αποτελεσματικά στο παιχνίδι και να κατανοούν κρίσιμες πληροφορίες.

Παράδειγμα: Σε ένα παιχνίδι για την υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή, οι παίκτες μπορεί να πρέπει να εντοπίσουν προϊόντα με πιστοποιήσεις αειφορίας. Ένα φως που αναβοσβήνει ή ένα σήμα με χρωματική κωδικοποίηση θα μπορούσε να υποδεικνύει τότε επιλέγεται ένα σωστό προϊόν.

Συμπέρασμα

Η προσαρμογή εκπαιδευτικών παιχνιδιών απόδρασης για συμμετέχοντες με προβλήματα όρασης και ακοής απαιτεί προσεκτική εξέταση των χαρακτηριστικών προσβασιμότητας και δέσμευση για σχεδιασμό χωρίς αποκλεισμούς. Με την ενσωμάτωση απτικών στοιχείων, γραφής Braille, ηχητικών περιγραφών, οπτικών ενδείξεων και εργαλείων επικοινωνίας, οι σχεδιαστές μπορούν να δημιουργήσουν μια ελκυστική και καθηλωτική εμπειρία που είναι προσβάσιμη σε όλους.

Η δημιουργία παιχνιδιών απόδρασης χωρίς αποκλεισμούς όχι μόνο προάγει την ενεργό συμμετοχή των πολιτών και την κοινωνική δέσμευση, αλλά και ευαισθητοποιεί ένα ευρύ κοινό σχετικά με τη σημασία των ΣΒΑ. Σχεδιάζοντας παιχνίδια απόδρασης με γνώμονα τις ανάγκες των συμμετεχόντων με προβλήματα όρασης και ακοής, μπορούμε να προωθήσουμε ένα πιο περιεκτικό και δίκαιο μαθησιακό περιβάλλον που δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους νέους να συμβάλουν σε ένα καλύτερο μέλλον.

6. Παραδείγματα Θεματικών Εκπαιδευτικών Παιχνιδιών Απόδρασης

5.1 6.1 Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά την Κοινωνία - "The Conspiracy Room"

Το δωμάτιο συνωμοσίας είναι μια δραστηριότητα απόδρασης από το δωμάτιο SDGs που αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (SDGs) και το ρόλο των ατόμων στην επίτευξή τους. Το παιχνίδι απαιτεί από τους παίκτες να λύσουν γρίφους που σχετίζονται με κοινωνικά ζητήματα όπως η φτώχεια, η πρόσβαση στην υγεία, οι μολυσμένες πόλεις, η έλλειψη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, η αδικία και η διαφθορά, τα οποία αποτελούν μέρος των SDGs. Η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους παίκτες να ενισχύσουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης και να συνεργαστούν με την ομάδα τους.

Στο παιχνίδι, οι παίκτες είναι μια ομάδα ακτιβιστών που έχουν διεισδύσει στο δωμάτιο μιας ομάδας ισχυρών συνωμοτών που σχεδιάζουν να διαπράξουν αποτρόπαια εγκλήματα που απειλούν τον κόσμο. Οι παίκτες πρέπει να βρουν στοιχεία για να αποκαλύψουν τη συνωμοσία που κρύβεται από το σύνολο της κοινωνίας. Ωστόσο, έχουν μόνο 60 λεπτά για να λύσουν τους γρίφους και να δραπετεύσουν πριν οι συνωμότες επιστρέψουν και τους πιάσουν.

Οι προκλήσεις στο παιχνίδι έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να αντιστοιχούν σε διαφορετικούς ΣΒΑΑ. Για παράδειγμα, οι παίκτες πρέπει να βρουν πού κρατούν οι συνωμότες τις αποταμιεύσεις τους (που αντιστοιχεί στον SDG1 - όχι φτώχεια), πού κρατούν οι συνωμότες τους ιατρικούς πόρους τους (που αντιστοιχεί στον SDG3 - καλή υγεία και ευημερία), πού κρύβουν οι συνωμότες την έρευνά τους για την πράσινη ενέργεια (που αντιστοιχεί στον SDG7 - προσιτή και καθαρή ενέργεια) και πού κρύβουν οι συνωμότες τον χάρτη μιας βιώσιμης πόλης (που αντιστοιχεί στον SDG11 - βιώσιμες πόλεις και κοινότητες). Οι παίκτες πρέπει επίσης να απελευθερώσουν ένα περιστέρι της ειρήνης για να βρουν τη δικαιοσύνη (που αντιστοιχεί στον SDG16 - ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί).

Το δωμάτιο συνωμοσίας είναι ένας διασκεδαστικός και ελκυστικός τρόπος για την προώθηση της ευαισθητοποίησης σχετικά με τους ΣΒΑ και την ενθάρρυνση των παικτών να γίνουν φορείς αλλαγής στις κοινότητές τους. Η δραστηριότητα προάγει την ομαδική εργασία, την επίλυση προβλημάτων και τις δεξιότητες κριτικής σκέψης και υπογραμμίζει τη σημασία της αντιμετώπισης των κοινωνικών ζητημάτων που σχετίζονται με τη φτώχεια, την πρόσβαση στην υγεία, τις μολυσμένες πόλεις, την έλλειψη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας και την αδικία και τη διαφθορά, τα οποία αποτελούν όλα μέρος των SDGs.

6.2 Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά το Περιβάλλον- "Escape the 'CODE RED' Warning"

Το δωμάτιο απόδρασης "Escape the 'CODE RED' Warning" προσεγγίζει το θέμα του περιβάλλοντος και των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης. Ολόκληρο το παιχνίδι θα επικεντρωθεί αποκλειστικά στους 4 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ: Στόχος 6 (Εξασφάλιση πρόσβασης σε νερό και αποχέτευση για όλους), Στόχος 13 (Δράση για το κλίμα: λήψη επείγουσών μέτρων για την καταπολέμηση της κλιματικής αλλαγής και των επιπτώσεών της), Στόχος 14 (Ζωή κάτω από το νερό: διατήρηση και βιώσιμη χρήση των ωκεανών, των θαλασσών και των θαλάσσιων πόρων για τη βιώσιμη ανάπτυξη) και Στόχος 15 (Ζωή στη γη: Προστασία, αποκατάσταση και προώθηση της βιώσιμης χρήσης των χερσαίων οικοσυστημάτων, βιώσιμη διαχείριση των δασών, καταπολέμηση της ερημοποίησης και ανακοπή και αναστροφή της υποβάθμισης της γης). Κάθε μία από τις προκλήσεις και τους συγκεκριμένους γρίφους του δωματίου απόδρασης περιστρέφεται γύρω από έναν συγκεκριμένο στόχο και έχει ως στόχο να εμπλέξει τους παίκτες στην εκμάθηση των στόχων και της αποστολής τους μέσω του παιχνιδιού.

Η αποστολή του δωματίου απόδρασης είναι να σώσετε τον πλανήτη Γη συμβάλλοντας σε ένα βιώσιμο μέλλον. Οι κύριοι μαθησιακοί στόχοι του δωματίου απόδρασης είναι να ενθαρρύνει και να εκπαιδεύσει τους παίκτες να μάθουν για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ, ιδίως για τους Στόχους 6, 13, 14 και 15, να μάθουν για τη βιώσιμη διαχείριση του νερού και της αποχέτευσης, να κατανοήσουν έννοιες, όπως το αποτύπωμα άνθρακα, η υποβάθμιση της γης, η βιωσιμότητα, να γνωρίσουν πρακτικές προστασίας του περιβάλλοντος, όπως η ανακύκλωση, δραστηριότητες που μειώνουν το αποτύπωμα άνθρακα, δραστηριότητες διατήρησης του νερού, αποφυγή της υποβάθμισης της γης, να γνωρίσουν τη σημασία της αποχέτευσης και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι κοινότητες σε όλο τον κόσμο που δεν έχουν πρόσβαση σε κατάλληλες εγκαταστάσεις αποχέτευσης.

Όσον αφορά τις προκλήσεις και τους γρίφους, το παιχνίδι αποτελείται από 5 προκλήσεις και 9 γρίφους. Οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να εντρυφήσουν σε διάφορα, διαδραστικά και ελκυστικά παζλ, όπως γρίφους, παζλ, σταυρόλεξα και λογικά παζλ. Οι συμμετέχοντες πρέπει να λύσουν κάθε γρίφο κάθε φορά, προκειμένου να ξεκλειδώσουν την πρόσβασή τους στις επόμενες προκλήσεις και γρίφους και να προχωρήσουν στην επίλυση της τελικής αποστολής. Έτσι, το παιχνίδι έχει γραμμική ροή. Θα έχουν την ευκαιρία να εξασκήσουν τις ικανότητες και τις δεξιότητές τους, όπως η δημιουργικότητα, η συλλογιστική, η επίλυση προβλημάτων, η ομαδική εργασία και η μάθηση με βάση το παιχνίδι. Ένα από τα πλεονεκτήματα του δωματίου απόδρασης είναι ότι έχει σχεδιαστεί για να παίζεται εικονικά και φυσικά. Μπορεί να παιχτεί από μικρές ή μεγάλες ομάδες ατόμων. Επιπλέον, οι παίκτες μπορούν να παίξουν ατομικά, μόνοι τους ή σε ομάδες.

Στο τέλος του παιχνιδιού, ο υπεύθυνος του παιχνιδιού θα συγκεντρώσει όλους τους παίκτες και θα τους κάνει μια σειρά από ερωτήσεις απολογισμού. Αυτές οι ερωτήσεις είναι απαραίτητες για να συγκεντρωθούν τα σχόλια των παικτών, να κατανοηθεί η ροή του παιχνιδιού, οι εμπειρίες των παικτών και τι μπορεί να βελτιωθεί. Η συνεδρία απολογισμού αφήνει χώρο στους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν την εμπειρία τους σε ένα εκπαιδευτικό δωμάτιο απόδρασης.

Συνολικά, το δωμάτιο απόδρασης "Escape the 'CODE RED' Warning" δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να βυθιστούν σε μια διαδραστική μαθησιακή εμπειρία που τους επιτρέπει να μάθουν για το περιβάλλον και τους βιώσιμους στόχους του ΟΗΕ με διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο.

6.3 Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά τον Πολιτισμό "Travel back in time, no time to waste!"

Τα παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των δωματίων απόδρασης, είναι ένα εργαλείο για την αντιμετώπιση θεμάτων που σχετίζονται με το φύλο με τρόπο προσιτό και ελκυστικό για ένα ευρύ κοινό. Παρέχουν έναν ασφαλή και μη απειλητικό χώρο για τη διερεύνηση ζητημάτων φύλου και για την ενίσχυση της κατανόησης και της ενσυναίσθησης απέναντι στις εμπειρίες των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου.

Η ισότητα των φύλων στον πολιτισμό αναφέρεται στην εξάλειψη των στερεοτύπων και των ρόλων των φύλων που περιορίζουν τους ανθρώπους με βάση την ταυτότητα του φύλου τους. Πρόκειται για τη δημιουργία ενός πολιτισμού στον οποίο όλοι οι άνθρωποι, ανεξάρτητα από το φύλο τους, έχουν τις ίδιες ευκαιρίες και δικαιώματα. Για να επιτευχθεί η ισότητα των φύλων στον πολιτισμό, είναι απαραίτητο να ενθαρρυνθεί η ισότιμη εκπροσώπηση των φύλων στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, στα παιχνίδια, στην τέχνη και στη λογοτεχνία. Αυτό σημαίνει όχι μόνο ότι πρέπει να διασφαλίζεται η ισότιμη εκπροσώπηση των φύλων στα προϊόντα, αλλά και ότι οι χαρακτήρες και των δύο φύλων έχουν ποικίλα και σύνθετα χαρακτηριστικά και προσωπικότητες.

Τα παιχνίδια μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην αμφισβήτηση των στερεοτύπων φύλου και να προωθήσουν την ένταξη και την ποικιλομορφία στα μέσα μαζικής ενημέρωσης και τη λαϊκή κουλτούρα. Οι χαρακτήρες των παιχνιδιών μπορούν να σχεδιαστούν έτσι ώστε να αντιπροσωπεύουν ένα ευρύ φάσμα έμφυλων ταυτοτήτων και προσωπικοτήτων, γεγονός που μπορεί να συμβάλει στην κατάρριψη των έμφυλων στερεοτύπων. Επιπλέον, τα παιχνίδια μπορούν να παρέχουν θετικά μοντέλα ηγεσίας και επιτυχίας που δεν περιορίζονται από το φύλο, γεγονός που μπορεί να προωθήσει μια πιο περιεκτική και δίκαιη κουλτούρα.

Η ισότητα των φύλων στον πολιτισμό μπορεί επίσης να επιτευχθεί μέσω της προώθησης της πολυμορφίας και της ένταξης. Αυτό σημαίνει την προώθηση της

εκπροσώπησης των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου, καθώς και άλλων διαφορετικών ταυτοτήτων, στη δημοφιλή κουλτούρα.

Το παιχνίδι που παρουσιάζει τα παραπάνω, δίνοντας στον παίκτη την ευκαιρία να επιλέξει την ταυτότητά του, μέχρι να αμφισβητήσει το πώς η κοινωνία σου απονέμει ένα παιχνίδι με βάση το φύλο με το οποίο γεννήθηκες. Με φυσικό τρόπο δουλεύονται τα στερεότυπα, υποβαθμίζοντας πολύ σημαντικές αποφάσεις που παίρνουμε καθημερινά για να ενταχθούμε στην κοινωνία.

Σε γενικές γραμμές, η ισότητα των φύλων στον πολιτισμό αφορά την προώθηση μιας πιο περιεκτικής και δίκαιης κοινωνίας, στην οποία όλοι οι άνθρωποι έχουν τις ίδιες ευκαιρίες και τα ίδια δικαιώματα, ανεξάρτητα από το φύλο τους. Τα παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο για την εκπαίδευση σχετικά με το φύλο και την προώθηση της ισότητας των φύλων στην κοινωνία, παρέχοντας έναν ασφαλή και προσβάσιμο χώρο για τη διερεύνηση θεμάτων φύλου, την αμφισβήτηση των στερεοτύπων και την προώθηση της ένταξης και της ποικιλομορφίας.

6.4 Παιχνίδι Απόδρασης που αφορά την Οικονομία- "EmployTech"

Το μέλλον της Οικονομίας συνδέεται στενά με τη Βιομηχανία 5.0, καθώς αναμένεται ότι θα δημιουργήσει νέες ευκαιρίες απασχόλησης που απαιτούν ανθρώπινες δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη και η συναισθηματική νοημοσύνη. Αυτό μπορεί να τονώσει την οικονομική ανάπτυξη μέσω της καινοτομίας, των εξατομικευμένων προϊόντων και των διευρυμένων αγορών. Επιπλέον, η Βιομηχανία 5.0 μπορεί να συμβάλει σε βιώσιμες κατασκευαστικές πρακτικές ενθαρρύνοντας τη χρήση των πόρων, τη μείωση των αποβλήτων και την περιβαλλοντικά υπεύθυνη παραγωγή. Οι χώρες και οι επιχειρήσεις που υιοθετούν τη Βιομηχανία 5.0 μπορούν να αποκτήσουν ανταγωνιστικό πλεονέκτημα προσφέροντας καινοτόμα και βιώσιμα προϊόντα στην παγκόσμια αγορά. Επιπλέον, η Βιομηχανία 5.0 έχει τη δυνατότητα να προωθήσει την οικονομική ένταξη δημιουργώντας ευκαιρίες απασχόλησης για διάφορους εργαζόμενους. Ως εκ τούτου, η υιοθέτηση των αρχών της Βιομηχανίας 5.0 θα διαμορφώσει το μέλλον της οικονομίας και θα επιτρέψει την ανάπτυξη ανθρωποκεντρικών δεξιοτήτων.

Το Δωμάτιο Απόδρασης με την ονομασία "EmployTech" έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους νέους να ανακαλύψουν τις βασικές αρχές της απασχολησιμότητας στη Βιομηχανία 5.0. Θα αποκτήσουν μια βαθύτερη κατανόηση των δεξιοτήτων, της νοοτροπίας και των συμπεριφορών που απαιτούνται για να ευδοκιμήσουν στο μέλλον της εργασίας, όπου οι άνθρωποι και η τεχνολογία συνεργάζονται με καινοτόμους και μετασχηματιστικούς τρόπους. Τέλος, θα αναγνωρίσουν τη σημασία της εφαρμογής των αρχών της κυκλικής οικονομίας στον εργασιακό χώρο του μέλλοντος, η οποία μπορεί να οδηγήσει σε έναν πιο βιώσιμο, ανθεκτικό και υπεύθυνο εργασιακό χώρο που συμβάλλει σε ένα βιώσιμο μέλλον για τον πλανήτη και την κοινωνία.

7. Σχέδιο Κατάρτισης για τους Επαγγελματίες στον τομέα της Νεολαίας

7.1 Ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της επίτευξης των ΣΒΑ

Οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) είναι ένα σύνολο 17 παγκόσμιων στόχων που θεσπίστηκαν από τα Ηνωμένα Έθνη το 2015. Αποτελούν μια καθολική έκκληση σε δράση για την εξάλειψη της φτώχειας, την προστασία του πλανήτη και τη διασφάλιση ότι όλοι οι άνθρωποι θα απολαμβάνουν ειρήνη και ευημερία έως το έτος 2030. Οι ΣΒΑ καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα αλληλένδετων θεμάτων, όπως η φτώχεια, η πείνα, η υγεία, η εκπαίδευση, η ισότητα των φύλων, το καθαρό νερό και η αποχέτευση, οι ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, η οικονομική ανάπτυξη, οι βιώσιμες πόλεις, η δράση για το κλίμα και άλλα.

Η σημασία της επίτευξης των ΣΒΑ είναι πολύπλευρη και μπορεί να συνοψιστεί ως εξής:

Εξάλειψη της Φτώχειας

Ο πρώτος στόχος των ΣΒΑ είναι η εξάλειψη της ακραίας φτώχειας και της πείνας. Η επίτευξη αυτού του στόχου θα βελτιώσει τη ζωή δισεκατομμυρίων ανθρώπων, εξασφαλίζοντας την πρόσβασή τους σε βασικά αγαθά όπως τρόφιμα, καθαρό νερό, υγιεινολογική περίθαλψη, εκπαίδευση και αξιοπρεπείς ευκαιρίες εργασίας.

Βιώσιμη αΑάπτυξη

Οι ΣΒΑ τονίζουν την ανάγκη για βιώσιμη ανάπτυξη, που σημαίνει την ικανοποίηση των σημερινών αναγκών χωρίς να διακυβεύεται η ικανότητα των μελλοντικών γενεών να ικανοποιήσουν τις δικές τους ανάγκες. Με την ενσωμάτωση της οικονομικής ανάπτυξης, της κοινωνικής ένταξης και της προστασίας του περιβάλλοντος, οι ΣΒΑ στοχεύουν στη δημιουργία ενός ισορροπημένου και βιώσιμου κόσμου για τους σημερινούς και τους μελλοντικούς πληθυσμούς.

Ισότητα και Ένταξη

Οι ΣΒΑ δίνουν προτεραιότητα στην επίτευξη της ισότητας των φύλων και στην ενδυνάμωση όλων των ατόμων, ανεξάρτητα από την ηλικία, το φύλο, την αναπηρία, την εθνικότητα ή την κοινωνικοοικονομική τους κατάσταση. Με την αντιμετώπιση των ανισοτήτων και την προώθηση πολιτικών και πρακτικών χωρίς αποκλεισμούς, οι ΣΒΑ επιδιώκουν τη δημιουργία μιας πιο δίκαιης κοινωνίας.

Περιβαλλοντική Βιωσιμότητα

Οι ΣΒΑ αναγνωρίζουν την επείγουσα ανάγκη να προστατεύσουμε τον πλανήτη μας και να καταπολεμήσουμε την κλιματική αλλαγή. Υποστηρίζουν υπεύθυνα πρότυπα

κατανάλωσης και παραγωγής, τη διατήρηση των φυσικών πόρων, τη βιώσιμη διαχείριση των οικοσυστημάτων και τον μετριασμό των εκπομπών αερίων του θερμοκηπίου. Οι προσπάθειες αυτές είναι ζωτικής σημασίας για τη διατήρηση της βιοποικιλότητας, τον μετριασμό των επιπτώσεων της κλιματικής αλλαγής και τη διασφάλιση ενός κατοικήσιμου πλανήτη για τις μελλοντικές γενιές.

Συμπράξεις και Παγκόσμια Συνεργασία

Η επίτευξη των ΣΒΑ απαιτεί συνεργασία και συνεννόηση μεταξύ κυβερνήσεων, επιχειρήσεων, οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών και ιδιωτών παγκοσμίως. Οι ΣΒΑ χρησιμεύουν ως ένα κοινό πλαίσιο που προωθεί τις εταιρικές σχέσεις και ενθαρρύνει τους ενδιαφερόμενους φορείς να συνεργαστούν, να μοιραστούν τη γνώση και να συγκεντρώσουν πόρους για την αποτελεσματική αντιμετώπιση πολύπλοκων παγκόσμιων προκλήσεων.

Ειρήνη και Σταθερότητα

Οι ΣΒΑ αναγνωρίζουν τη διασύνδεση της ειρήνης, της δικαιοσύνης και της βιώσιμης ανάπτυξης. Τονίζουν τη σημασία των κοινωνιών χωρίς αποκλεισμούς, της πρόσβασης στη δικαιοσύνη, των θεσμών που λογοδοτούν και των ειρηνικών και χωρίς αποκλεισμούς κοινωνιών ως θεμελιώδεις προϋποθέσεις για τη βιώσιμη ανάπτυξη.

Η αποτυχία επίτευξης των ΣΒΑ θα έχει ως αποτέλεσμα την επιδείνωση της φτώχειας, της ανισότητας και της περιβαλλοντικής υποβάθμισης, οδηγώντας σε κοινωνικές αναταραχές, οικονομική αστάθεια και οικολογικές κρίσεις. Ως εκ τούτου, είναι κρίσιμης σημασίας να δοθεί προτεραιότητα και να εργαστούμε για την επίτευξη των ΣΒΑ ώστε να δημιουργήσουμε ένα πιο ευημερούν, χωρίς αποκλεισμούς και βιώσιμο μέλλον για όλους.

7.2 Ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων για την επίτευξη των ΣΒΑ

Για να συμβάλουν αποτελεσματικά στην επίτευξη των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), τα άτομα μπορούν να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες που τους δίνουν τη δυνατότητα να έχουν θετικό αντίκτυπο. Ακολουθούν ορισμένες σημαντικές δεξιότητες που πρέπει να εξεταστούν:

Ευαισθητοποίηση και Κατανόηση

Η ανάπτυξη γνώσεων σχετικά με τους ΣΒΑ, τους στόχους τους και τη διασύνδεση των παγκόσμιων προκλήσεων είναι ζωτικής σημασίας. Ενημερωθείτε για τα ζητήματα που αντιμετωπίζουν οι ΣΒΑ, όπως η φτώχεια, η κλιματική αλλαγή, η ανισότητα και η βιώσιμη ανάπτυξη. Κατανοήστε τις υποκείμενες αιτίες, τις συνέπειες και τις πιθανές λύσεις που σχετίζονται με κάθε στόχο.

Κριτική Σκέψη και Επίλυση Προβλημάτων

Ενισχύστε τις ικανότητές σας στην κριτική σκέψη, ώστε να αναλύετε πολύπλοκα προβλήματα, να εντοπίζετε τα βαθύτερα αίτια και να προτείνετε καινοτόμες λύσεις. Οι ΣΒΑ απαιτούν δημιουργικές προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων που εξισορροπούν τις κοινωνικές, οικονομικές και περιβαλλοντικές διαστάσεις. Αναπτύξτε την ικανότητα να σκέφτεστε κριτικά, να αμφισβητείτε υποθέσεις και να δημιουργείτε βιώσιμες και χωρίς αποκλεισμούς στρατηγικές.

Συνεργασία και Επικοινωνία

Η οικοδόμηση αποτελεσματικών συμπράξεων και η συνεργασία με διάφορους ενδιαφερόμενους φορείς είναι ζωτικής σημασίας για την υλοποίηση των ΣΒΑ. Αναπτύξτε ισχυρές επικοινωνιακές δεξιότητες για να εμπλέξετε και να κινητοποιήσετε άλλους, να διαπραγματευτείτε και να μεσολαβήσετε σε συγκρούσεις και να προωθήσετε τη συνεργασία μεταξύ τομέων, πολιτισμών και κλάδων. Η αποτελεσματική επικοινωνία περιλαμβάνει επίσης την ενεργό ακρόαση, την ενσυναίσθηση και την ικανότητα να μεταδίδονται με σαφήνεια σύνθετες ιδέες.

Ηγεσία και Επιρροή

Καλλιέργεια ηγετικών δεξιοτήτων για να εμπνεύσει και να κινητοποιήσει άλλους προς την κατεύθυνση των ΣΒΑ. Η αποτελεσματική ηγεσία περιλαμβάνει τον καθορισμό ενός οράματος, τη διευκόλυνση της αλλαγής και την ενδυνάμωση των άλλων να αναλάβουν δράση. Να επηρεάζετε τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, να υποστηρίζετε βιώσιμες πρακτικές και να παρακινείτε άτομα και οργανισμούς να θέτουν ως προτεραιότητα τους ΣΒΑ.

Συστημική Σκέψη

Να κατανοήσουν τις διασυνδέσεις και τις αλληλεξαρτήσεις μεταξύ των διαφόρων πτυχών της βιώσιμης ανάπτυξης. Αναπτύσσουν δεξιότητες συστημικής σκέψης για την ανάλυση του ευρύτερου κοινωνικού, οικονομικού και περιβαλλοντικού πλαισίου στο οποίο λειτουργούν οι ΣΒΑ. Αυτή η ολιστική προοπτική σας επιτρέπει να εντοπίζετε σημεία μόχλευσης, να προβλέπετε ακούσιες συνέπειες και να σχεδιάζετε πιο αποτελεσματικές παρεμβάσεις.

Αλφαριθμητισμός και Ανάλυση Δεδομένων

Τα δεδομένα διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στη μέτρηση της προόδου προς την επίτευξη των ΣΒΑ και στον εντοπισμό τομέων για βελτίωση. Ανάπτυξη δεξιοτήτων στον αλφαριθμητισμό των δεδομένων, συμπεριλαμβανομένης της ικανότητας πρόσβασης, ερμηνείας και ανάλυσης δεδομένων που σχετίζονται με τη βιώσιμη ανάπτυξη. Κατανόηση των στατιστικών εννοιών, των τεχνικών οπτικοποίησης

δεδομένων και του τρόπου χρήσης των δεδομένων για την ενημέρωση της λήψης αποφάσεων και την υποστήριξη πολιτικών βασισμένων σε στοιχεία.

Επιχειρηματικότητα και Καινοτομία

Προώθηση της βιώσιμης επιχειρηματικότητας και της καινοτομίας για την επίτευξη των ΣΒΑ. Ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας που ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα, την ανάληψη κινδύνων και την ανάπτυξη βιώσιμων επιχειρηματικών μοντέλων. Εντοπισμός ευκαιριών για καινοτομία και ανάπτυξη λύσεων που συμβάλλουν στην επίτευξη των ΣΒΑ, είτε μέσω της τεχνολογίας, είτε μέσω κοινωνικών επιχειρήσεων, είτε μέσω της πολιτικής επιχειρηματικότητας..

Πολιτισμική Επάρκεια και Ένταξη

Αναγνωρίζουν και εκτιμούν τις διαφορετικές προοπτικές, κουλτούρες και εμπειρίες. Να αναπτύσσουν πολιτισμική επάρκεια για να συνεργάζονται και να εμπλέκονται αποτελεσματικά με άτομα με διαφορετικό υπόβαθρο. Ενστερνιστείτε τη συμπερίληψη και την ισότητα στο έργο σας για την επίτευξη των ΣΒΑ, διασφαλίζοντας ότι οι περιθωριοποιημένες κοινότητες συμμετέχουν στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων και επωφελούνται από τις αναπτυξιακές πρωτοβουλίες.

Αναπτύσσοντας αυτές τις δεξιότητες, τα άτομα μπορούν να διαδραματίσουν ενεργό ρόλο στην προώθηση των ΣΒΑ και να έχουν θετικό αντίκτυπο στις κοινότητές τους και όχι μόνο.

Τα δωμάτια απόδρασης μπορούν να αποτελέσουν μια μοναδική και ελκυστική πλατφόρμα για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την επίτευξη των ΣΒΑ. Ακολουθούν ορισμένοι τρόποι με τους οποίους τα δωμάτια απόδρασης μπορούν να συμβάλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων:

Συνεργασία και Επικοινωνία

Τα δωμάτια απόδρασης συνήθως απαιτούν ομαδική εργασία και αποτελεσματική επικοινωνία για την επίλυση γρίφων και την απόδραση εντός χρονικού ορίου. Οι παίκτες πρέπει να συνεργάζονται, να μοιράζονται πληροφορίες, να αναθέτουν καθήκοντα και να επικοινωνούν με σαφήνεια για να προχωρήσουν. Αυτό ενισχύει τη συνεργασία, βελτιώνει τις επικοινωνιακές δεξιότητες και προωθεί την ομαδικότητα, τα οποία είναι πολύτιμα για πρωτοβουλίες που σχετίζονται με τους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης και απαιτούν συμπράξεις και συνεργασία.

Κριτική Σκέψη και Επίλυση Προβλημάτων

Τα δωμάτια απόδρασης παρουσιάζουν απαιτητικούς γρίφους και αινίγματα που απαιτούν αναλυτική σκέψη, επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων. Οι συμμετέχοντες πρέπει να σκέφτονται κριτικά, να συνδέουν στοιχεία και να βρίσκουν δημιουργικές λύσεις. Συμμετέχοντας σε τέτοιες δραστηριότητες, τα άτομα μπορούν να

οξύνουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους και να τις εφαρμόσουν σε πραγματικές προκλήσεις που σχετίζονται με τους ΣΒΑ.

Διαχείριση Χρόνου και Λήψη Αποφάσεων

Τα δωμάτια απόδρασης επιβάλλουν χρονικούς περιορισμούς, αναγκάζοντας τους συμμετέχοντες να διαχειριστούν αποτελεσματικά το χρόνο τους. Πρέπει να λαμβάνουν γρήγορες αποφάσεις, να ιεραρχούν τις εργασίες τους και να κατανέμουν αποτελεσματικά τους πόρους. Η ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων στο πλαίσιο ενός δωματίου απόδρασης μπορεί να μεταφραστεί σε καλύτερη διαχείριση του χρόνου και ικανότητες λήψης αποφάσεων σε σχέδια και πρωτοβουλίες που σχετίζονται με τους ΣΒΑ.

Προσαρμοστικότητα και Ανθεκτικότητα

Τα δωμάτια απόδρασης συχνά παρουσιάζουν απροσδόκητες ανατροπές και εκπλήξεις, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να προσαρμόσουν τις στρατηγικές τους και να επιμείνουν στις προκλήσεις. Αυτό καλλιεργεί την προσαρμοστικότητα και την ανθεκτικότητα απέναντι στην αβεβαιότητα, οι οποίες αποτελούν βασικές δεξιότητες για την πλοήγηση σε πολύπλοκα και δυναμικά περιβάλλοντα που σχετίζονται με τη βιώσιμη ανάπτυξη.

Συστημική Σκέψη

Τα δωμάτια διαφυγής είναι σχεδιασμένα ως αλληλένδετοι γρίφοι και προκλήσεις, που απαιτούν από τους παίκτες να σκεφτούν τη συνολική εικόνα και να εντοπίσουν τις σχέσεις μεταξύ των διαφόρων στοιχείων. Αυτό προάγει τη συστημική σκέψη, βοηθώντας τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν τις αλληλεξαρτήσεις και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των διαφόρων στοιχείων, κάτι που είναι ζωτικής σημασίας για την αντιμετώπιση της διασυνδεδεμένης φύσης των ΣΒΑ.

Ηγεσία και Λήψη Αποφάσεων

Τα δωμάτια απόδρασης παρέχουν στους συμμετέχοντες την ευκαιρία να αναλάβουν ηγετικούς ρόλους, να αναθέσουν καθήκοντα και να καθοδηγήσουν την ομάδα προς έναν κοινό στόχο. Η ηγεσία μιας ομάδας σε ένα περιβάλλον δωματίου απόδρασης μπορεί να ενισχύσει τις ηγετικές δεξιότητες, όπως η αποτελεσματική λήψη αποφάσεων, η σαφής επικοινωνία και η ικανότητα παρακίνησης και συντονισμού μιας ομάδας. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να μεταφερθούν σε έργα που σχετίζονται με τους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης και απαιτούν ηγεσία και συντονισμό.

Δημιουργικότητα και Καινοτομία

Τα δωμάτια απόδρασης συχνά απαιτούν σκέψη εκτός πλαισίου και δημιουργικότητα για την επίλυση γρίφων. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να σκέφτονται καινοτόμα, να συνδυάζουν διαφορετικές ιδέες και να βρίσκουν αντισυμβατικές λύσεις. Η ανάπτυξη της δημιουργικής και καινοτόμου σκέψης σε ένα πλαίσιο δωματίου

απόδρασης μπορεί να εμπνεύσει τα άτομα να φέρουν νέες προοπτικές και ιδέες στις προκλήσεις που σχετίζονται με τους ΣΒΑ.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ τα δωμάτια απόδρασης μπορούν να παρέχουν ένα ευχάριστο και καθηλωτικό περιβάλλον για την ανάπτυξη δεξιοτήτων, θα πρέπει να συμπληρώνονται από εμπειρίες του πραγματικού κόσμου, εκπαίδευση και εμπλοκή με πρωτοβουλίες που σχετίζονται με τους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης. Με αυτόν τον τρόπο, οι δεξιότητες που αναπτύσσονται στα δωμάτια απόδρασης μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά στην επιδίωξη των στόχων βιώσιμης ανάπτυξης.

7.3 Προτεινόμενες

Το αίνιγμα των ΣΒΑ -GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Κριτική Σκέψη

Διάρκεια

Δραστηριότητα - 50 λεπτά
Απολογισμός - 10 λεπτά
Αξιολόγηση - 5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

25-30 συμμετέχοντες

Απαιτούμενα υλικά

Μικρά εικονίδια των ΣΒΑ (16 τεμάχια που αντιστοιχούν στους 16 πρώτους ΣΒΑ)- θα πρέπει να υπάρχουν 5-6 εικονίδια του 17ου ΣΒΑ.





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Ενεργοποίηση του εγκεφάλου των συμμετεχόντων για κριτική και λογική σκέψη. Παρατήρηση των αντιδράσεων των συμμετεχόντων υπό πίεση χρόνου. Βελτίωση της συνεργασίας και της διαχείρισης του χρόνου.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Οι συμμετέχοντες θα χωριστούν σε ομάδες των 4 ατόμων το πολύ και θα κληθούν να σκεφτούν και να δώσουν τη σωστή απάντηση σε 17 αινίγματα, καθένα από τα οποία σχετίζεται με έναν από τους ΣΒΑ. Τα αινίγματα θα δοθούν ένα προς ένα, οι ομάδες θα παραταχθούν σε μια γραμμή και ένα άτομο ανά ομάδα θα πρέπει, αφού αποφασίσει την απάντησή του με την ομάδα του, να φτάσει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα στους συντονιστές και να τους πει την απάντησή του, καθώς μόνο η πρώτη σωστή απάντηση θα βραβευτεί. Έτσι, οι συμμετέχοντες πρέπει όχι μόνο να σκεφτούν κριτικά και να δώσουν τις σωστές απαντήσεις, αλλά και να το κάνουν γρήγορα, ώστε να είναι αυτοί που θα πάρουν το βραβείο. Όποια ομάδα απαντήσει σωστά, θα βραβευτεί με τα μικρά εικονίδια του συγκεκριμένου SDG. Ορισμένες ερωτήσεις θα είναι διπλά βραβευμένες και το εικονίδιο του 17ου SDG θα είναι ένας επιπλέον πόντος, που θα δοθεί σε όλες τις ομάδες στο τέλος. Στο τέλος, ο μεγάλος νικητής είναι η ομάδα που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους SDGs.

Ερώτηση απολογισμού



Ποιο ήταν το πιο δύσκολο μέρος;
Πώς αισθάνθηκαν όταν έπρεπε να σκέφτονται κριτικά υπό πίεση;
Πώς ήταν το ομαδικό πνεύμα;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Αυτοκριτική σχετικά με τη διαδικασία σκέψης και τα βήματά της.

Παράρτημα



1- Σε ένα σπίτι σε ένα χωριό χωρίς ηλεκτρικό ρεύμα ζουν 7 αδέρφια. Ο πρώτος διαβάζει, ο δεύτερος είναι έξω και ταΐζει τα ζώα, ο τρίτος παίζει σκάκι και ο τέταρτος λύνει ένα παζλ. Ο πέμπτος ετοιμάζει φαγητό και ο έκτος φουσκώνει ένα μπαλόνι. Τι κάνει ο 7ος αδελφός; (Παίζει σκάκι με τον τρίτο).

2 Ένας πωλητής έχει 235 μήλα. Τα 27 από αυτά χάθηκαν. Πόσα μήλα έχει ο πωλητής; (Ακόμα 235)

3 Ένας άνθρωπος περπατάει κατά τη διάρκεια της ημέρας σε ένα μονοπάτι 3 χιλιόμετρα και κατά τη διάρκεια της νύχτας επιστρέφει 2. Σε πόσες ημέρες θα φτάσει στο τέλος του μονοπατιού που έχει μήκος 10 χιλιόμετρα; (Στην 8η)

4-7 μουσικοί μιας ορχήστρας μπορούν να εκτελέσουν το πρώτο μέρος της 5ης συμφωνίας του Μπετόβεν σε 7 λεπτά και 23 δευτερόλεπτα. Σε πόσο χρόνο η ορχήστρα θα εκτελέσει την ίδια συμφωνία αν ο αριθμός των μουσικών διπλασιαστεί; (Τον ίδιο χρόνο)

5-Ο πατέρας και ο γιος βρίσκονται στο ίδιο αυτοκίνητο και οι 2 τους εμπλέκονται σε τροχαίο ατύχημα. Ο πατέρας πεθαίνει και το παιδί φτάνει στο νοσοκομείο και πρέπει να υποβληθεί σε χειρουργική επέμβαση. Ο χειρουργός λέει: "Δεν μπορώ να κάνω την εγχείρηση. Είναι ο γιος μου". Πώς είναι δυνατόν; (Ο χειρουργός είναι η μητέρα)

6-Πού σκάφτηκε το πρώτο σιντριβάνι που σκάφτηκε ποτέ; (Στο έδαφος)

7 Ένα ηλεκτρικό τρένο πηγαίνει προς το νότο με 80km/h και ο άνεμος φυσάει από τα βορειοδυτικά με 10km/h. Προς ποια κατεύθυνση πηγαίνει ο ατμός; (Τα ηλεκτρικά τρένα δεν παράγουν ατμό)- διπλοί πόντοι, πηγαίνει με 13

8-2 πατέρες και 2 γιοι βρίσκουν 3 θησαυρούς στο δάσος κατά την πεζοπορία. Ο καθένας τους παίρνει από έναν θησαυρό. Πώς είναι δυνατόν; (Παππούς, πατέρας, γιος) - διπλασιάστηκε με 16

10-Μια γυναίκα απέκτησε δύο παιδιά που γεννήθηκαν την ίδια στιγμή, την ίδια μέρα και την ίδια χρονιά. Αλλά δεν ήταν δίδυμα. Πώς είναι δυνατόν; (Υιοθέτησε το ένα από αυτά)

11-Υπάρχει ένα τρένο στο οποίο επιβαίνουν 180 άτομα. Στην επόμενη στάση, 50 άτομα κατεβαίνουν, αλλά 130 ανεβαίνουν. Στην επόμενη στάση, 210 άτομα κατεβαίνουν και 40 ανεβαίνουν. Πόσα άτομα βρίσκονται στο τρένο; (90)- διπλασιάζεται με 9

14 Ένας ιχθυοπώλης έπιασε 10 ψάρια και απελευθερώνει 2. Πόσα ψάρια έχει ο άνθρωπος; (8) - διπλασιάζει τους πόντους, πηγαίνει με 12.

15-Πόσο χώμα υπάρχει σε ένα ολόκληρο μήκος 1 μέτρου και πλάτους 30 εκατοστών, σκαμμένο στη μέση ενός χωραφιού στη Νότια Αμερική; (kg) (0, γιατί το ολόκληρο είναι άδειο)

Οικοδόμηση SDGs- GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στην ανάπτυξη και βελτίωση των δεξιοτήτων δημιουργικότητας των συμμετεχόντων.

Διάρκεια

Δραστηριότητα-45 λεπτά
Απολογισμός-10 λεπτά
Αξιολόγηση-5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

25-30 συμμετέχοντες

Απαιτούμενα υλικά

Τουβλάκια/lego





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Εστιάζοντας στους ΣΒΑ και τα εικονίδια τους.
φαντασία και δημιουργικότητα, ανάπτυξη ομαδικής
εργασίας

Περιγραφή της δραστηριότητας



Αφού χωρίσουν την τάξη σε ομάδες των 4-5 ατόμων, ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων, θα τους δοθούν τουβλάκια και/ή κομμάτια lego και ένα εικονίδιο SDG για να αναπαραστήσουν. Αφού αναδημιουργήσουν αυτό, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα ίδια υλικά και να δημιουργήσουν ένα άλλο εικονίδιο που θα ταιριάζει για τον συγκεκριμένο SDG. Θα πρέπει να το κάνουν όσο το δυνατόν πιο ενδιαφέρον.

Ερώτηση απολογισμού



Πόσο δύσκολη ήταν η αναδημιουργία των εικονιδίων;
Πόσο δύσκολο ήταν να βρείτε μια νέα ιδέα και να συμφωνήσετε σε αυτήν ως ομάδα;
Γιατί πιστεύετε ότι η δημιουργία αυτή αντιπροσωπεύει τον ΣΒΑ;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Κάθε ένας από τους συμμετέχοντες θα πρέπει να αξιολογήσει το πόσο δημιουργικός αισθάνθηκε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, σε μια κλίμακα από το ένα έως το δέκα και στη συνέχεια να το συγκρίνει με το πόσο δημιουργικός αισθάνεται συνήθως.

Παράρτημα



Οι Τρεις Σοφοί Πίθηκοι και ένα Αυγό



Δεξιότητα(ες) Στόχος

Η κύρια δεξιότητα στην οποία στοχεύει αυτή η δραστηριότητα είναι η προσαρμοστικότητα. Ωστόσο, θα βελτιωθούν και άλλες δεξιότητες, όπως η δημιουργικότητα, η ομαδική εργασία και η υπομονή.

Διάρκεια

Δραστηριότητα-1 ώρα
Απολογισμός-15 λεπτά
Αξιολόγηση-10 λεπτά



Αριθμός Συμμετεχόντων

Δεν υπάρχει μέγιστο όριο
Πολλαπλάσιο των 3

Απαραίτητα Υλικά

Μαντήλια για τα μάτια
Ταινία, χαρτόνι
Ακουστικά
Αυγά
Βαμβάκι
Διάφορα τυχαία υλικά (μικρά κλαδιά δέντρων, χαρτί, ποτήρια, καλαμάκια, μπαλόνια)





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Αντιμετώπιση διαφόρων τύπων δυσκολιών όσον αφορά την επικοινωνία και την ομαδική εργασία, προσαρμογή στην κατάσταση και επίλυση της εργασίας από κοινού, δημιουργικότητα, υπομονή.

Περιγραφή της Δραστηριότητας



Χρησιμοποιώντας την ιδέα των τριών σοφών πιθήκων, η ομάδα των συμμετεχόντων θα χωριστεί σε ομάδες των 3. Ένας από τους 3 θα έχει δεμένα τα μάτια, ένας από τους συμμετέχοντες δεν θα μπορεί να μιλήσει, καθώς θα φοράει ταινία ή θα καλύπτει το στόμα του με κάτι και ο τρίτος θα έχει ακουστικά με δυνατό θόρυβο στα αυτιά του ώστε να μην ακούει.

Σε αυτή την κατάσταση, ως ομάδα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τα υλικά που θα τους δοθούν και να βρουν έναν τρόπο να δημιουργήσουν μια «φωλιά» για ένα αυγό, έτσι ώστε με την πτώση του αυγού από ένα συγκεκριμένο ύψος, να μην σπάσει. Η κατάσταση θα είναι προκλητική και θα πρέπει να βρουν μια στρατηγική και έναν τρόπο επικοινωνίας, ώστε να ολοκληρώσουν την εργασία με επιτυχία. Θα έχουν στη διάθεσή τους 35 λεπτά για να δημιουργήσουν τη «φωλιά» του αυγού. Όταν τελειώσει ο χρόνος, όλες οι «φωλιές» θα συγκεντρωθούν και θα πέσουν από ύψος, βλέποντας ποια ή ποιες, αν υπάρχουν, δεν θα σπάσουν.

Ερωτήσεις Απολογισμού



Για το μέρος του απολογισμού, οι συμμετέχοντες θα ερωτηθούν:

- Πόσο δύσκολο ήταν να προσαρμοστούν στην κατάστασή τους.
- Πώς αισθάνθηκαν με την κατάσταση που τους δόθηκε.
- Πώς κατάφεραν να επικοινωνήσουν.
- Τι θα ήθελαν να είχαν κάνει διαφορετικά.

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας



Η αξιολόγηση θα γίνει ως αυτοαναστοχασμός, δίνοντας στους συμμετέχοντες 10 λεπτά για να γράψουν ένα μικρό κείμενο σχετικά με το πώς αισθάνθηκαν κάνοντας την εργασία και αν αισθάνονται ή αντιλαμβάνονται τα πράγματα διαφορετικά από ό,τι πριν από τη δραστηριότητα.

Όλα συνδέονται -GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Ο κύριος στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η ανάπτυξη δεξιοτήτων συστημικής σκέψης. Η συστημική σκέψη εφαρμόζεται σε ένα ευρύ φάσμα τομέων, από τις επιχειρήσεις και την περιβαλλοντική διαχείριση έως την υγειονομική περίθαλψη και τη δημόσια πολιτική.

Διάρκεια

Δραστηριότητα - 60 λεπτά
Απολογισμός - 15 λεπτά
Αξιολόγηση - 5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

20-30 συμμετέχοντες

Η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιονδήποτε αριθμό συμμετεχόντων.

Απαιτούμενα υλικά

Προβολέας
Χαρτί, στυλό
Εκτυπωμένα αντίγραφα των SDGs
Καρφίτσες πίνακα
Χρωματιστά κορδόνια (4 χρώματα)
Χαρτιά Flipchart ή φορητοί υπολογιστές





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Μέχρι το τέλος αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να κατανοήσουν τη σημασία της σκέψης σε ένα σύστημα στο σύνολό του. Η συστημική σκέψη είναι μια πολύτιμη δεξιότητα που περιλαμβάνει τη θεώρηση του κόσμου ως ένα σύνθετο πλέγμα αλληλένδετων στοιχείων και την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα στοιχεία αυτά επηρεάζουν το ένα το άλλο στο πλαίσιο ενός ευρύτερου συστήματος.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Ο συντονιστής στήνει έναν πίνακα στον οποίο εμφανίζονται όλοι οι ΣΒΑ, ξεκινώντας τη συνεδρία με μια σύντομη εισαγωγή στους ΣΒΑ και τονίζοντας τον αλληλένδετο χαρακτήρα αυτών των τομέων. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες, κάθε μία από τις οποίες ανατίθεται σε μία από τις τέσσερις κατηγορίες: Κοινωνία, Περιβάλλον, Πολιτισμός και Οικονομία. Εντός των ομάδων τους, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν χρωματιστές κορδέλες για να συνδέσουν τους ΣΒΑ που πιστεύουν ότι ανήκουν στην κατηγορία που τους έχει ανατεθεί. Ο συντονιστής καθοδηγεί τη δραστηριότητα, εξηγώντας και προσαρμόζοντας τις συνδέσεις ανάλογα με τις ανάγκες. Ο συντονιστής θα πρέπει να τονίσει ότι υπάρχουν και άλλοι τρόποι να κατηγοριοποιηθούν οι ΣΒΑ και ότι μέσω της συστημικής σκέψης είναι ευκολότερο να βρεθούν μοτίβα μέσα σε μια ευρύτερη εικόνα.

Για την παρούσα δραστηριότητα, οι ΣΒΑ κατηγοριοποιούνται ως εξής:

- Κοινωνία: 1, 3, 7, 11, 16.
- Περιβάλλον: ΣΔΓ 6, 13, 14, 15
- Πολιτισμός: 17
- Οικονομία: 8, 9, 10, 12

Στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες δημιουργούν συνεργατικά έναν χάρτη του μυαλού για να απεικονίσουν τις συνδέσεις μεταξύ των ΣΒΑ. Θα πρέπει να επικεντρωθούν στην απάντηση στα ΤΙ, ΓΙΑΤΙ, ΠΟΤΕ, ΠΟΥ και ΠΩΣ; Καθώς ο χάρτης του νου εξελίσσεται, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να σχεδιάζουν γραμμές που συνδέουν τα ζητήματα σε διάφορους κλάδους και να δίνουν έμφαση στους βρόχους ανατροφοδότησης. Στόχος είναι ο χάρτης να φαίνεται περίπλοκος και πολύπλοκος. Εάν υπάρχουν διαφορετικές απόψεις εντός των ομάδων, οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να επισημάνουν αυτές τις διαφωνίες απευθείας στον χάρτη.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία όπως το MindMur (www.mindmur.com) για αυτό το μέρος της δραστηριότητας, επιτρέποντας τη συνεργατική εικονική χαρτογράφηση ή χαρτιά με flipchart. Ενθαρρύνετέ τους να χρησιμοποιήσουν σχέδια, σύμβολα ή λογότυπα. Μόλις ολοκληρωθούν οι χάρτες, οι ομάδες παρουσιάζουν τις οπτικοποιήσεις τους σε ολόκληρη την ομάδα, εξηγώντας το σκεπτικό πίσω από τις συνδέσεις τους και αντιμετωπίζοντας τυχόν διαφωνίες που προέκυψαν κατά τη διαδικασία χαρτογράφησης. Η δραστηριότητα αυτή προάγει τη βαθύτερη κατανόηση της αλληλεπίδρασης μεταξύ των ΣΒΑΑ εντός και μεταξύ διαφορετικών κατηγοριών.

Ερώτηση απολογισμού



1. Πώς αποφάσισε η ομάδα σας ποιοι ΣΒΑ ανήκουν στην κατηγορία που σας έχει ανατεθεί;
2. Υπήρξαν προκλήσεις ή διαφωνίες κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας κατηγοριοποίησης;
3. Υπήρχαν πλεονεκτήματα ή προκλήσεις στη χρήση εργαλείων όπως το MindMap;
4. Με ποιους τρόπους η δραστηριότητα αυτή σας βοήθησε να κατανοήσετε την έννοια της συστημικής σκέψης;
5. Πώς θα μπορούσαν οι αρχές της συστημικής σκέψης να εφαρμοστούν σε ζητήματα του πραγματικού κόσμου πέραν του πεδίου εφαρμογής των ΣΒΑ;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Αναστοχασμός (5 λεπτά) - Κάντε μια ανοιχτή συζήτηση μαζί τους και μοιραστείτε μαζί τους τι ένωσαν ότι έμαθαν και κάντε επίσης μια σύντομη ανακεφαλαίωση των δεξιοτήτων που θα έπρεπε να έχουν επιτύχει.

Πίνακας Χρόνου -GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Η κύρια δεξιότητα που επιτυγχάνεται με αυτή τη δραστηριότητα είναι η διαχείριση του χρόνου. Εκτός από αυτό, υπάρχουν και άλλες δεξιότητες που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας: ομαδική εργασία, ιεράρχηση προτεραιοτήτων, προγραμματισμός και διαχείριση του άγχους.

Διάρκεια

Δραστηριότητα - 50 λεπτά
Απολογισμός -15 λεπτά
Αξιολόγηση - 5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

20-30 συμμετέχοντες

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιονδήποτε αριθμό συμμετεχόντων.

Απαιτούμενα υλικά

20-25 κουτιά (4 κουτιά ανά ομάδα)
Ένα τυπωμένο ρολόι για να τοποθετηθεί στη μέση της αίθουσας
Κόλλα, χαρτί, ψαλίδι, στυλό





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Η διαχείριση του χρόνου είναι μια θεμελιώδης δεξιότητα που παίζει καθοριστικό ρόλο στην προσωπική και επαγγελματική επιτυχία. Μέσα από αυτές τις προκλήσεις, οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν την ικανότητά τους να κατανέμουν αποτελεσματικά το χρόνο τους, να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση τις προθεσμίες και να εργάζονται συνεργατικά για την επίτευξη των στόχων τους εντός των καθορισμένων χρονικών πλαισίων.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Η δραστηριότητα ξεκινά με ένα ρολόι τοποθετημένο στο πάτωμα στο κέντρο της αίθουσας, που μοιάζει με αυτό που εμφανίζεται στον πίνακα του παζλ, για να υπογραμμίσει την έννοια του χρόνου. Οι ωροδείκτες του ρολογιού, οι οποίοι υποδεικνύουν τις κατευθύνσεις προς τις οποίες είναι κρυμμένα τα κομμάτια του παζλ, μπορούν να ρυθμιστούν ώστε να αντιστοιχούν στη διάρκεια της συνεδρίας, εξασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες έχουν ένα χρονικό περιορισμό για την ολοκλήρωση του κυνηγιού θησαυρού. Για παράδειγμα, εάν η δραστηριότητα ξεκινά στις 13:00, το τελευταίο κουτί παζλ μπορεί να τοποθετηθεί στο πάτωμα στις 13:40, ευθυγραμμιζόμενο με το ρολόι στο έδαφος. Δεδομένου ότι κάθε ομάδα αποτελείται από πέντε άτομα, τα κουτιά παζλ κάθε ομάδας θα τοποθετηθούν στο δωμάτιο σε διαφορετικές χρονικές στιγμές σε σχέση με τις άλλες ομάδες. Για παράδειγμα, αν η ομάδα 1 έχει τοποθετήσει το δεύτερο κουτί της στις 14:45, το δεύτερο κουτί της ομάδας 2 θα τοποθετηθεί στις 18:00.

Υπάρχουν τέσσερις σταθμοί σε αυτή τη δραστηριότητα:

1ος σταθμός - Πόσο διαρκεί ένα λεπτό; - για αυτή τη στάση, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να κλείσουν τα μάτια τους και με το 3 να αρχίσουν να μετρούν αντίστροφα ένα λεπτό. Όταν νομίζουν ότι πέρασε ένα λεπτό, θα πρέπει να ανοίξουν τα μάτια τους. Φυσικά, οι άνθρωποι θα ανοίγουν τα μάτια τους σε διαφορετικούς χρόνους.

2ος σταθμός - Σενάριο ιεράρχησης προτεραιοτήτων: Ξεκινάτε ένα επαγγελματικό ταξίδι σε άλλη χώρα και μπορείτε να έχετε μαζί σας μόνο επτά αντικείμενα από τον ακόλουθο κατάλογο: το αγαπημένο σας μαξιλάρι, εσώρουχα, ταξιδιωτικά έγγραφα, ακουστικά, τρόφιμα, χρήματα, πετσέτες, φορητό υπολογιστή, τηλέφωνο, φορτιστή, προϊόντα καθαρισμού, κλειδιά αυτοκινήτου, οδοντόβουρτσα, γυαλιά ηλίου, ατζέντα εργασίας, κοστούμια, tablet και δώρα για τους άλλους. Ξεκινήστε δημιουργώντας ατομικά τις δικές σας λίστες και στη συνέχεια προσπαθήστε να καταλήξετε σε συναίνεση και να διαμορφώσετε μια κοινή λίστα. Ο επόμενος θησαυρός μπορεί να βρεθεί σε συγκεκριμένη ώρα.



3ος σταθμός - Σενάριο προγραμματισμού: Ο συνάδελφός σας Paolo έχει γενέθλια και ως ομάδα θέλετε να οργανώσετε ένα πάρτι-έκπληξη για τα γενέθλιά του στο γραφείο την πιο πολυσύχναστη ημέρα της εβδομάδας. Παρά το γεγονός ότι έχετε να ολοκληρώσετε μια πληθώρα εργασιών μέχρι το τέλος της ημέρας, στόχος σας είναι να σχεδιάσετε ολόκληρη την ημέρα έτσι ώστε μέχρι τις 18:00 (ξεκινώντας από τις 09:00), όταν το πρόγραμμα ολοκληρώνεται και ο Paolo επιστρέφει από το επαγγελματικό του ταξίδι για να αφήσει κάποια έγγραφα στο γραφείο, όλες οι εργασίες να έχουν τελειώσει, μια τούρτα και σαμπάνια να έχουν προμηθευτεί, τα κεριά να είναι έτοιμα, ένα δώρο να έχει ετοιμαστεί, κάποιος να τον έχει παραλάβει από το αεροδρόμιο και όλοι να είναι έτοιμοι να του κάνουν έκπληξη. Έχετε ένα χρονικό περιθώριο 10 λεπτών για να σχεδιάσετε τα πάντα και η πρόκληση είναι να προσδιορίσετε ποιος είναι ο πιο αποτελεσματικός διοργανωτής γενεθλίων ανάμεσά σας. Τώρα είναι ... η ώρα.

4ος σταθμός - Διαχείριση άγχους

Ήρθε η ώρα να κάνετε ένα διάλειμμα! Αυτή η στάση θα σας κάνει να επιβραδύνετε λίγο και, μέσα στη βιασύνη να είστε "ο καλύτερος", να εστιάσετε στην ψυχική σας υγεία. Συχνά ξεχνάμε πόσο σημαντικό είναι να κάνουμε ένα βήμα πίσω και να ακούμε το σώμα μας. Είστε 5 στην ομάδα. Με τη σειρά, 4 από εσάς θα "ταξιδέψετε" με το Τρένο του μασάζ (σχηματίστε μια γραμμή και ο καθένας από εσάς κάνει μασάζ στην πλάτη του προπορευόμενου), ενώ ο πέμπτος θα εξασκηθεί στη σωστή αναπνοή:

1. Καθίστε σε μια χαλαρή θέση ή ξαπλώστε σε μια άνετη επιφάνεια.
2. Χαλαρώστε τους ώμους σας.
3. Βάλτε το ένα χέρι στο στήθος σας και το άλλο χέρι στο στομάχι.
4. Εισπνεύστε από τη μύτη σας 4 φορές και κρατήστε την για 2 δευτερόλεπτα. Ενώ εισπνέετε, βεβαιωθείτε ότι το στήθος σας παραμένει επίπεδο, ενώ το στομάχι σας διαστέλλεται.
5. Πιέστε απαλά το στομάχι σας και εκπνεύστε μέσω της τα χείλη σας 4 φορές.
6. Επαναλάβετε για 2 λεπτά.

Κάθε 2 λεπτά αλλάζετε, έτσι ώστε ο καθένας από εσάς να μάθει πώς να αναπνέει σωστά.

Αν είστε καλά οργανωμένοι, στα 10 λεπτά που έχετε στη διάθεσή σας, όλη η ομάδα θα πρέπει να αισθάνεται αναζωογονημένη.

Ο χρόνος περνάει πολύ γρήγορα. Το κυνήγι του θησαυρού τελειώνει στις ... η ώρα.



Οι οδηγίες για κάθε σταθμό θα πρέπει να βρίσκονται το καθένα σε ένα κουτί, μαζί με τα τυχαία 3 κομμάτια του παζλ. Τα κουτιά διασκορπίζονται σε όλο το δωμάτιο/χώρο, κρυμμένα σε ένα σημείο, προς την κατεύθυνση μιας συγκεκριμένης ώρας (αυτή που αναγράφεται στις οδηγίες, που αποφασίζεται από κάθε υπεύθυνο), λαμβάνοντας υπόψη το ρολόι που είναι τοποθετημένο στη μέση του δωματίου, το ίδιο που έχουν στον πίνακα του παζλ. Αφού ολοκληρώσουν την εργασία σε κάθε σταθμό, οι συμμετέχοντες πρέπει να πάρουν το κομμάτι του παζλ και να το κρατήσουν μέχρι το τέλος.

Κάθε στάση θα πρέπει να διαρκεί 10 λεπτά με συνολικό χρόνο 40 λεπτά.

Ερώτηση απολογισμού



1. Ποια είναι η αντίληψή τους για τον χρόνο; Αυτή η δραστηριότητα δεν είναι μόνο ένα διασκεδαστικό εναρκτήριο λάκτισμα, αλλά βοηθά επίσης να δείξουμε πώς συχνά αντιλαμβανόμαστε τον χρόνο με διαφορετικό τρόπο.
2. Ποιες ήταν οι πιο δύσκολες πτυχές της διαχείρισης του χρόνου σας κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;
3. Πώς ιεραρχήσατε τα καθήκοντά σας και πώς λάβατε αποφάσεις με βάση τους χρονικούς περιορισμούς που παρέχονται στα σενάρια;
4. Αντιμετωπίσατε απροσδόκητα εμπόδια ή περισπασμούς που επηρέασαν τη διαχείριση του χρόνου σας; Πώς τα αντιμετωπίσατε;
5. Υπήρχαν στιγμές στις οποίες νιώσατε ότι θα μπορούσατε να είχατε αξιοποιήσει το χρόνο σας πιο αποτελεσματικά; Αν ναι, τι θα κάνατε διαφορετικά την επόμενη φορά;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Αναστοχασμός (10 λεπτά)-Ξεκινήστε μια ανοιχτή συζήτηση μαζί τους και μοιραστείτε μαζί τους τι ένωσαν ότι έμαθαν και κάντε επίσης μια σύντομη ανακεφαλαίωση των δεξιοτήτων που θα έπρεπε να έχουν επιτύχει.



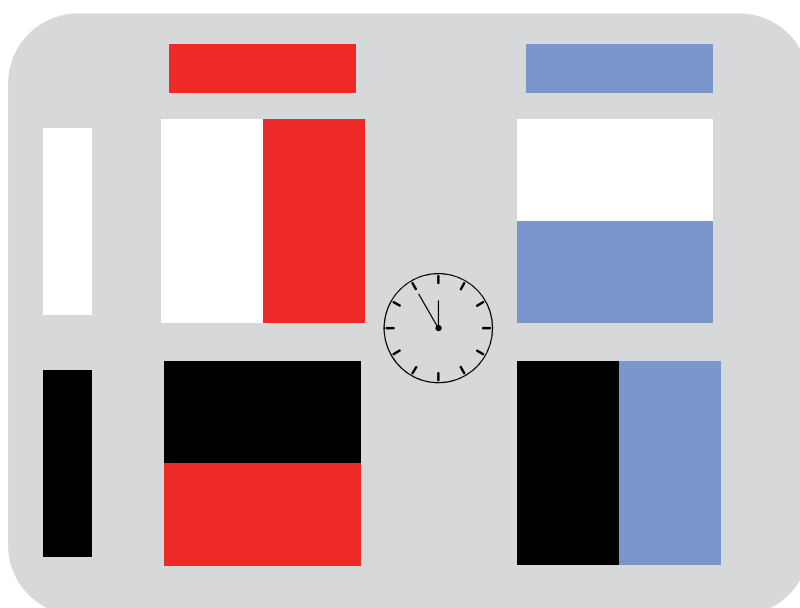
Παράρτημα



Πίνακας Eisenhower:

	Urgent	NOT Urgent
Important	DO Tasks with clear deadlines and significant consequences if not completed in a timely fashion	Schedule Tasks with no set deadline but that bring you closer to your long-term goals.
NOT Important	Delegate Tasks that need to get done, but don't need your expertise in order to be completed.	Delete Tasks that distract you from your preferred course, and don't add any measurable value.

Ταμπλό παζλ:





Παράρτημα



Κομμάτια παζλ:

Μη επείγον

Επείγον

Σημαντικό

Μη σημαντικό

Κάνε

Προγραμματίσε

Ανέθεσε

Διέγραψε

Μάλιστα, Καπετάνιε! - GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι να προσφέρει στους συμμετέχοντες ένα απαιτητικό περιβάλλον που προάγει την ανάπτυξη και την τελειοποίηση των ηγετικών τους ικανοτήτων. Εκτός από την τελειοποίηση των ηγετικών ικανοτήτων, η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να καλλιεργήσει βασικές δευτερεύουσες δεξιότητες, όπως η αποτελεσματική επικοινωνία, η δημιουργία ομάδων και οι δεξιότητες χειροτεχνίας.

Διάρκεια

Δραστηριότητα - 50 λεπτά
Απολογισμός - 10 λεπτά
Αξιολόγηση - 5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

20 συμμετέχοντες

Απαιτούμενα υλικά

Χρωματιστό χαρτί (τουλάχιστον 3 διαφορετικά χρώματα)
Στυλ ηγεσίας (παράρτημα)
Ψαλίδι





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Ο πρωταρχικός στόχος είναι να παρέχει στους συμμετέχοντες πρακτικές εμπειρίες που προκαλούν και βελτιώνουν τις ηγετικές τους ικανότητες. Μέσα από ενδιαφέρουσες δραστηριότητες, τα άτομα έχουν την ευκαιρία να επιδείξουν πρωτοβουλία, να λάβουν αποφάσεις και να καθοδηγήσουν μια ομάδα προς έναν κοινό στόχο.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Η δραστηριότητα θα ξεκινήσει με μια σύντομη εισαγωγή σχετικά με την ηγεσία και γιατί είναι σημαντικό να αναπτύξετε αυτές τις δεξιότητες. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες. Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 3 λεπτά για να αποφασίσει ποιος θα είναι ο αρχηγός της ομάδας. Ο εκπαιδευτής θα βγάλει τους 4 αρχηγούς έξω από την αίθουσα και θα εξηγήσει τα περαιτέρω βήματα.

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να κατασκευάσουν 40 χάρτινα καραβάκια μέσα σε 20 λεπτά, με μια μοναδική ανατροπή - οι αρχηγοί δεν μπορούν να βοηθήσουν στην κατασκευή των καραβιών και τα καράβια πρέπει να παραμείνουν όρθια. Οι αρχηγοί επιτρέπεται αποκλειστικά να καθοδηγούν τις ομάδες τους για τη δημιουργία σκαφών και να αναθέτουν τον αριθμό και τα χρώματα των σκαφών για κάθε μέλος. Για παράδειγμα, το Μέλος 1 μπορεί να αναλάβει να κατασκευάσει 5 κόκκινες βάρκες, 2 πράσινες βάρκες και 3 μπλε βάρκες. Επιπλέον, οι αρχηγοί πρέπει να αλληλεπιδρούν με τα μέλη της ομάδας χρησιμοποιώντας ένα από τα τέσσερα στυλ ηγεσίας, όπως να ενεργούν δημοκρατικά με το Μέλος 1 και αυταρχικά με το Μέλος 2.

Όλες αυτές οι πληροφορίες θα μεταφέρονται στους ηγέτες ενώ βρίσκονται εκτός του δωματίου. Ο συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα εκπαιδευτικό βίντεο (<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I>) για να επιδείξει την κατασκευή χάρτινων σκαφών. Οι ηγέτες θα έχουν επίσης πέντε λεπτά για να μάθουν πώς να φτιάχνουν τις χάρτινες βάρκες και να εξοικειωθούν με τα χαρακτηριστικά του κάθε στυλ ηγεσίας.

Μετά από αυτή την προετοιμασία, οι ηγέτες πρέπει να επιστρέψουν στις ομάδες τους και να μεταδώσουν τις πληροφορίες και τις λεπτομέρειες. Η νικήτρια ομάδα θα είναι εκείνη που θα χρησιμοποιήσει τη μικρότερη ποσότητα χαρτιού (μικρότερα χαρτιά με αποτέλεσμα μικρότερες βάρκες) και θα κατασκευάσει με επιτυχία 40 όρθιες χάρτινες βάρκες.

Ερώτηση απολογισμού



1. Διευκρίνισε ο Επικεφαλής της Ομάδας τον στόχο στα μέλη της ομάδας;
2. Αποσαφηνίστηκαν οι ρόλοι ώστε να γνωρίζει ο καθένας στην ομάδα ποιος θα κάνει τι;
3. Υπερφορτώθηκαν τα μέλη της ομάδας από τη δραστηριότητα ή κατάλαβαν τι είναι σημαντικό;
4. Πώς αισθάνεστε όταν συμπεριφέρεστε διαφορετικά σε κάθε ένα από τα μέλη;
5. Πώς ήταν για τα μέλη να έχουν διαφορετική μεταχείριση; Βλέπετε διαφορά ή συσχέτιση μεταξύ της απόδοσης και του στυλ ενός ηγέτη;
6. Τι στυλ ηγεσίας ακολούθησε ο αρχηγός της ομάδας;
7. Ζήτησαν τα μέλη της ομάδας διευκρινίσεις σχετικά με τον ρόλο ή τον στόχο τους;
8. Πώς μπορούν να συσχετίσουν την "κατασκευή σκαφών" με την "εκτέλεση εργασίας" στον οργανισμό;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Αναστοχασμός (5 λεπτά)-Ξεκινήστε μια ανοιχτή συζήτηση μαζί τους και μοιραστείτε μαζί τους τι ένωσαν ότι έμαθαν και κάντε επίσης μια σύντομη ανακεφαλαίωση των δεξιοτήτων που θα έπρεπε να έχουν επιτύχει.

Παράρτημα



<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I> - Paper boat video

Στυλ Ηγεσίας

1. Αυταρχική Ηγεσία

Ιστορικά πρόσωπα: Χίτλερ, Ναπολέον Βοναπάρτης, Βασίλισσα Ελισάβετ Α' και Βλαντιμίρ Πούτιν

Χαρακτηριστικά:

- Παίρνει τις περισσότερες, αν όχι όλες τις αποφάσεις, αφήνοντας ελάχιστο, αν όχι καθόλου, περιθώριο για ανατροφοδότηση.
- Το περιβάλλον τείνει να είναι ιδιαίτερα δομημένο σε σημείο που να είναι άκαμπτο.
- Καθορισμένοι με σαφήνεια κανόνες και διαδικασίες.
- Όλος ο καθορισμός της πολιτικής γίνεται από τον ηγέτη.
- Ο επικεφαλής είναι "προσωπικός" στον έπαινο και την κριτική του για το έργο κάθε μέλους της ομάδας, αλλά είναι αποστασιοποιημένος από την ενεργό συμμετοχή στην ομάδα, εκτός από την περίπτωση επίδειξης. Είναι φιλικός ή απρόσωπος παρά ανοιχτά εχθρικός.

2. Δημοκρατική Ηγεσία

Ιστορικά πρόσωπα: Dwight Eisenhower και Nelson Mandela

Χαρακτηριστικά:

- Όλες οι πολιτικές ήταν θέμα ομαδικής συζήτησης και απόφασης, με την ενθάρρυνση και τη βοήθεια του ηγέτη.
- Η προοπτική της δραστηριότητας αποκτήθηκε κατά τη διάρκεια της πρώτης περιόδου συζήτησης. Σκιαγραφήθηκαν τα γενικά βήματα για την επίτευξη του στόχου της ομάδας, και όπου χρειαζόταν τεχνική συμβουλή, ο ηγέτης πρότεινε δύο ή τρεις εναλλακτικές διαδικασίες από τις οποίες μπορούσε να γίνει επιλογή.
- Τα μέλη ήταν ελεύθερα να συνεργαστούν με οποιονδήποτε και ο καταμερισμός των καθηκόντων επαφίονταν στον αρχηγό της ομάδας.
- Ο ηγέτης ήταν "αντικειμενικός" ή "πραγματολογικός" στον έπαινο και την κριτική του και προσπαθούσε να είναι ένα κανονικό μέλος της ομάδας στο πνεύμα, χωρίς να κάνει πάρα πολύ από τη δουλειά.

Παράρτημα



3. Laissez-faire Ηγεσία

Ιστορικά πρόσωπα: Γουόρεν Μπάφετ, Βασίλισσα Βικτώρια, Θίοντορ Ρούσβελτ και Άντριου Μέλον, Στιβ Τζομπς

Χαρακτηριστικά:

- Πλήρης ελευθερία για ομαδικές ή ατομικές αποφάσεις, χωρίς καμία συμμετοχή του ηγέτη
- Ποικίλα υλικά παρέχονται από τον ηγέτη, ο οποίος ξεκαθάριζε ότι θα παρείχε πληροφορίες όταν του ζητούνταν, αλλά δεν έπαιρνε κανένα άλλο μέρος στις συζητήσεις εργασίας
- Πλήρης μη συμμετοχή του ηγέτη
- Πολύ σπάνια σχόλια σχετικά με τις δραστηριότητες των μελών, εκτός αν ερωτηθεί, και καμία προσπάθεια συμμετοχής ή παρέμβασης στην πορεία των γεγονότων

4.Μετασχηματιστική Ηγεσία

Ιστορικά πρόσωπα: Μητέρα Τερέζα, Μάρτιν Λούθερ Κινγκ, Γκρέτα Θάνμπεργκ, Έλον Μασκ, Μπαράκ Ομπάμα

Χαρακτηριστικά:

- Αντίληψη του τι πρέπει να αλλάξει.
- Ικανότητα να διεγείρει τη διανόηση.
- Έχει την ικανότητα να ενθαρρύνει τη συμμετοχή.
- Ταλέντο για γνήσια επικοινωνία.
- Πιστεία.
- Αίσθηση της ευρύτερης εικόνας.
- Προσωπική ακεραιότητα.
- Εμπνευσμένη συμπεριφορά/παρουσία.

Φωνές των χεριών-GR



Δεξιότητα(ες) στόχος

Οι δεξιότητες-στόχοι αυτών των δραστηριοτήτων είναι η επικοινωνία και η συνεργασία. Οι συμμετέχοντες καλούνται να ενισχύσουν αυτές τις δεξιότητες επειδή είναι ζωτικής σημασίας για τη δημιουργία ισχυρών σχέσεων, την προώθηση της ομαδικής εργασίας και την επίτευξη συλλογικών στόχων.

Διάρκεια

Εισαγωγή - 5 λεπτά
Δραστηριότητα - 50 λεπτά
Απολογισμός - 10 λεπτά
Αξιολόγηση - 5 λεπτά



Αριθμός συμμετεχόντων

20-30 Συμμετέχοντες

Απαιτούμενα υλικά

SDGs Puzzle (παράρτημα1)
Κλειδαριές (όσες και ο αριθμός των ομάδων)
Κουτιά (όσα και ο αριθμός των ομάδων)
Τυπωμένοι γρίφοι
Φουλάρι για το δέσιμο των ματιών (όσες και ο αριθμός των ομάδων)





Στόχοι ή/και Μαθησιακά Αποτελέσματα:

Το Φωνές των χεριών έχει σχεδιαστεί με σαφή στόχο: να ενισχύσει την επικοινωνία και τη συνεργασία εντός και μεταξύ ομάδων. Αποσκοπεί στη βελτίωση της ροής των πληροφοριών και στη δημιουργία μιας κοινής αίσθησης του σκοπού μεταξύ των μελών της ομάδας.

Περιγραφή της δραστηριότητας



Η συνεδρία αρχίζει με τον συντονιστή να προετοιμάζει την αίθουσα και να τοποθετεί ατομικά τραπέζια για κάθε ομάδα, καθένα από τα οποία είναι εξοπλισμένο με αινίγματα και ένα κλειδωμένο κουτί. Μέσα σε αυτά τα κλειδωμένα κουτιά, οι ομάδες θα ανακαλύψουν θραύσματα ενός μεγαλύτερου γρίφου. Ο πρωταρχικός στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η προώθηση της αποτελεσματικής επικοινωνίας και συνεργασίας τόσο εντός των ομάδων όσο και μεταξύ των ομάδων. Για να διευκολυνθεί αυτό, τα κομμάτια του παζλ που περιέχονται σε κάθε κουτί έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να είναι στοιχεία που θα χρειαστούν άλλες ομάδες. Για παράδειγμα, η ομάδα 1 θα μπορούσε να είναι υπεύθυνη για τη συναρμολόγηση των τριών πρώτων ΣΒΑ, ενώ η ομάδα 3 θα μπορούσε να κατέχει το κομμάτι του παζλ που είναι απαραίτητο για την ολοκλήρωση της εικόνας της ομάδας 1.

Στη συνέχεια, ο συντονιστής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε 4-5 ομάδες με βάση το μέγεθος της ομάδας. Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, κάθε ομάδα ορίζει ένα μέλος που θα έχει δεμένα τα μάτια για όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, λειτουργώντας ως "Τα χέρια" της ομάδας. Καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας, τα "Χέρια" επιτρέπεται να αλληλεπιδρούν σωματικά με τα κομμάτια του παζλ και να τα συναρμολογούν, ενώ τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας παρέχουν αποκλειστικά καθοδήγηση μέσω λεκτικής επικοινωνίας.

Η αρχική πρόκληση για τους συμμετέχοντες είναι να λύσουν τους γρίφους προκειμένου να ξεκλειδώσουν το κουτί τους. Μόλις το ξεκλειδώσουν, ανακαλύπτουν τα κομμάτια του παζλ που βρίσκονται μέσα. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι μόνο "Τα χέρια" μπορούν να χειριστούν τα αντικείμενα που βρίσκονται στο τραπέζι. Αφού κάθε ομάδα συναρμολογήσει με επιτυχία τα ατομικά της παζλ, η επόμενη φάση απαιτεί τη συνεργασία μεταξύ των ομάδων για την κατασκευή της μεγαλύτερης συνολικής εικόνας. Και πάλι, τα "Χέρια" είναι τα μόνα άτομα που επιτρέπεται να χειρίζονται σωματικά τα κομμάτια του παζλ, ενώ καθοδηγούνται από τους συμπαίκτες τους.

Ερώτηση απολογισμού



1. Ποιες ήταν οι σημαντικότερες προκλήσεις επικοινωνίας που αντιμετώπισε η ομάδα σας κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, τόσο εντός της ομάδας σας όσο και κατά τη συνεργασία με άλλες ομάδες;
2. Πώς επηρέασε ο ρόλος των "Χεριών" τη δυναμική της ομάδας σας; Πώς επηρέασε την ικανότητά σας να επικοινωνείτε και να συνεργάζεστε αποτελεσματικά;
3. Ποιες στρατηγικές χρησιμοποίησε η ομάδα σας για να διασφαλίσει ότι "Τα χέρια" κατανοούσαν με ακρίβεια την καθοδήγηση και τις οδηγίες σας; Αντιμετωπίσατε οποιεσδήποτε προκλήσεις σε αυτή την πτυχή;
4. Πώς αισθάνθηκαν τα " Χέρια" όταν είχαν δεμένα τα μάτια και άκουγαν τους άλλους συμπαίκτες τους;

Περιγραφή της μεθόδου αξιολόγησης της δραστηριότητας:



Αναστοχασμός (5 λεπτά) - Κάντε μια ανοιχτή συζήτηση μαζί τους και μοιραστείτε μαζί τους πώς ένιωσαν και τι έμαθαν, μια ανατροφοδότηση σχετικά με τη δραστηριότητα και μια σύντομη ανακεφαλαίωση των δεξιοτήτων που πρέπει να έχουν αποκτήσει.

Παράρτημα



Αινίγματα (ανάλογα με τους αριθμούς που απαιτούνται για την κλειδαριά) :

1. Είμαι ένας λιγότερος από μια δωδεκάδα. Ποιος αριθμός είμαι;

Απάντηση: 11

2. ΙΕίμαι ο αριθμός που σχετίζεται με το βασικό δομικό στοιχείο της ύλης. Ποιος αριθμός είμαι;

Απάντηση: 6 (Ατομικός αριθμός του άνθρακα)

3. Είμαι ο αριθμός των ηπείρων της Γης. Ποιος αριθμός είμαι;

Απάντηση: 7

4. Είμαι το τετράγωνο του 4. Ποιος αριθμός είμαι;

Απάντηση: 16

SDGs Puzzle



8. Βιβλιογραφία

- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Designing educational escape rooms. School Break. http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. MIT Technology Review, 106(6), 83-92.
- Kim, J. W., Kim, K. H., Kwon, H. S., & Choi, S. H. (2019). Building social capital through escape room games: Focusing on the moderating role of escape room game intensity. Journal of Convention & Event Tourism, 20(1), 15-29.
- Madia, J. 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). Stage 32. <https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-room-narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-1597>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. Sustainability, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Martin, N. (n.d.). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. Puzzle Break. <https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-common-types-of-puzzles-in-escape-rooms>
- Mathis, M. (2017, September 1). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. We Are Teachers. <https://www.weareteachers.com/classroom-escape-room-supplies/>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- INDESTROOM | ESCAPE ROOM CONSTRUCTION. INDESTROOM. <https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-narratives.html>



- Osterweil S. (2014), Freedoms of Play [Video File], MIT Open Course Ware
- Sowell, M. D. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students: A Case Study in South Texas, USA. Journal of Education and Practice. Available at <https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/52826/54581>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one. The Codex. Available at <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>



9. παράρτημα

SDGs Escape Room I



Όνομα του παιχνιδιού/της δραστηριότητας: The Conspiracy Room

Θέμα: Αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων που σχετίζονται με τη φτώχεια, την πρόσβαση στην υγεία, τις μολυσμένες πόλεις, την έλλειψη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, την αδικία και τη διαφθορά.



Μαθησιακοί στόχοι:

- Ευαισθητοποίηση σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (ΣΒΑ) και το ρόλο των ατόμων στην επίτευξή τους, ιδίως τους ΣΒΑ1, 3, 7, 11 και 16.
- Να ενισχυθούν οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης.
- Να προωθήσει την ομαδική εργασία και τη συνεργασία.

Υλικά και εκτιμώμενος προϋπολογισμός:

Στυλό & Χαρτί
1 κουμπάρας
1 κουτί πρώτων βοηθειών
1 ηλεκτρικό κουτί
1 κουτί σε σχήμα σπιτιού
1 κλουβί για πουλιά
1 χαρτοφύλακα
1 κλειδί
3 κλειδαριές με κωδικό 4 αριθμών
1 κλειδαριά με κωδικό 3 αριθμών
1 κλειδαριά με κωδικό 5 γραμμάτων
1 κλειδαριά κατεύθυνσης
2 μπαταρίες
3 κέρματα (1 λεπτό, 2 λεπτά, 5 λεπτά)
1 μεγεθυντικός φακός
1 στυλό αόρατου μελανιού με υπεριώδη φωτισμό
Έντυπο υλικό (ελέγξτε τον κωδικό QR)



Σκηνικά:

- Νομίσματα για τον κουμπάρα
- Άδειες φουσκάλες και οποιοδήποτε άλλο ιατρικό υλικό για το κουτί πρώτων βοηθειών
- Μικρό ηλιακό πάνελ για το ηλεκτρικό κουτί
- Πλαστικό παιχνίδι περιστέρι και πλαστικό παιχνίδι σφυρί για το κλουβί

Εκτιμώμενος προϋπολογισμός: 200 €



Τοποθεσία: Εσωτερικός χώρος

Μέγεθος της ομάδας: 4-8 άτομα



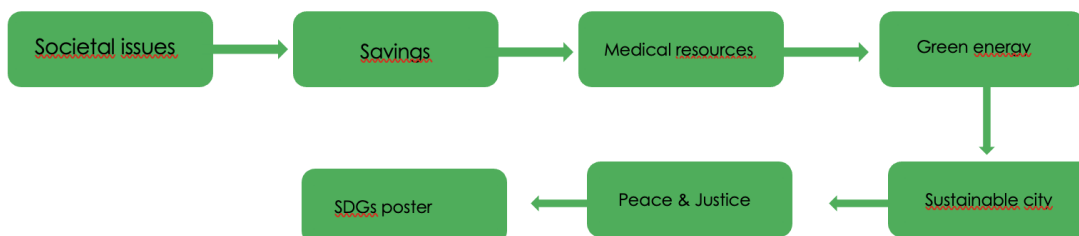
ΜΑποστολή: Είστε μια ομάδα ακτιβιστών που έχουν διεισδύσει στο δωμάτιο μιας ομάδας ισχυρών συνωμοτών που σχεδιάζουν να διαπράξουν ειδική εγκλήματα που απειλούν τον κόσμο. Ψάχνετε για στοιχεία που θα αποκαλύψουν τη συνωμοσία, όταν ξαφνικά συνειδητοποιείτε ότι το δωμάτιο είναι παγιδευμένο και έχετε κλειδωθεί μέσα. Έχετε 60 λεπτά για να σώσετε τον κόσμο από τη φτώχεια, τις ασθένειες, τη ρύπανση, την αδικία και τη διαφθορά. Θα πρέπει να βρείτε στοιχεία που θα αποκαλύψουν τη συνωμοσία ότι έχουν αποκρύψει τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης από ολόκληρη την κοινωνία. Ωστόσο, πρέπει να το κάνετε αυτό πριν οι συνωμότες επιστρέψουν και σας πιάσουν. Η μοίρα του κόσμου είναι στα χέρια σας!



Ο ρόλος του υπεύθυνου του παιχνιδιού:

Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού θα εξηγεί τους κανόνες, θα διασφαλίζει την ασφάλεια των παικτών, θα παρέχει συμβουλές όπου χρειάζεται και θα ηγείται του απολογισμού.

Διάγραμμα Ροής: Γραμμικό





Προκλήσεις:

1. Βρείτε τα κοινωνικά προβλήματα που αντιμετωπίζει ο κόσμος, εξαιτίας των συνωμοτών.
2. Βρείτε πού κρατούν οι συνωμότες τις οικονομίες τους.
3. Βρείτε πού κρατούν οι συνωμότες τα ιατρικά τους μέσα.
4. Βρείτε πού κρύβουν οι συνωμότες την έρευνά τους για την πράσινη ενέργεια.
5. Βρείτε πού κρύβουν οι συνωμότες τον χάρτη μιας βιώσιμης πόλης.
6. Απελευθερώστε το περιστέρι της ειρήνης και βρείτε τη δικαιοσύνη!
7. Βρείτε τους ΣΒΑ, βάλτε τους στη σειρά και Δραπετεύστε!

Παζλ:

1. Στους τοίχους της αίθουσας θα υπάρχουν αποσπάσματα που θα αναφέρονται στα κοινωνικά ζητήματα, σύμφωνα με τους SDGs και με ένα στυλό αόρατου μελανιού θα γράφονται πάνω τους οι αριθμοί, υποδεικνύοντας τη σειρά των κουτιών που πρέπει να ανοιχτούν.
 ΣΒΑ1: "Δεν μπορείς να απαλλαγείς από τη φτώχεια δίνοντας χρήματα στους ανθρώπους". - J. O'Rourke – **1 – υποδεικνύει το 1ο κουτί που πρέπει να ανοιχτεί - Κουμπαράς**
 ΣΒΑ3: "Το πού ζεις δεν πρέπει να καθορίζει αν θα ζήσεις ή αν θα πεθάνεις". - Bono, τραγουδιστής των U2 και ιδρυτής των οργανώσεων (RED) και ONE – **2 – υποδεικνύει το 2ο κουτί που πρέπει να ανοιχτεί - Κουτί Πρώτων Βοηθειών**
 ΣΒΑ7: "Η χρήση της ηλιακής ενέργειας δεν έχει διανοιχθεί επειδή η πετρελαιοβιομηχανία δεν έχει υπό την ιδιοκτησία της τον ήλιο". — Ralph Nader – **3 – υποδεικνύει το 3ο κουτί που πρέπει να ανοιχτεί - Ηλεκτρικό κουτί**
 ΣΒΑ11: "Χρειαζόμαστε περισσότερη επανάσταση στην πόλη για να σπάσουμε τα μη βιώσιμα και ιδιωτικοποιητικά πρότυπα αστικής ανάπτυξης." Jeffrey Hou Nader – **4 – υποδεικνύει το 4ο κουτί που πρέπει να ανοιχθεί - Κουτί Σπίτι**
 ΣΒΑ16: "Μέχρις ότου η μεγάλη μάζα των ανθρώπων γεμίσει με το αίσθημα της ευθύνης για την ευημερία του άλλου, η κοινωνική δικαιοσύνη δεν θα μπορέσει ποτέ να επιτευχθεί." - Helen Keller Nader – **5 – υποδεικνύει το 5ο κουτί που πρέπει να ανοιχτεί- Κλουβί**

 Στο δωμάτιο θα υπάρχουν 3 νομίσματα (1 λεπτό, 2 λεπτά, 5 λεπτά), που υποδεικνύουν τον κωδικό για το άνοιγμα του κουμπαρά - **125** (από το μικρότερο μέγεθος στο μεγαλύτερο).

 2. Στον Κουμπαρά θα υπάρχουν 2 χαρτιά - με τον κωδικό **3123** για να ανοίξετε το κουτί πρώτων βοηθειών. Θα βρουν επίσης ένα μικρό τετράγωνο με τον κωδικό ΣΒΑ1.

3. Στο Κουτί Πρώτων Βοηθειών θα υπάρχουν 2 χαρτιά με τον κωδικό **2279** για να ανοίξει το Ηλεκτρικό Κουτί. Θα βρουν επίσης ένα μικρό τετράγωνο με τον κωδικό ΣΒΑ3..
4. Στο Ηλεκτρικό Κουτί θα υπάρχει ένα ενημερωτικό γράφημα με πληροφορίες σχετικά με το ΣΒΑ7 και 2 μπαταρίες που θα υποδεικνύουν τον κωδικό **1932** για να ανοίξετε το Κουτί Σπίτι. Θα βρουν επίσης ένα μικρό τετράγωνο με το ΣΒΑ7.
5. Στο Κουτί Σπίτι θα υπάρχει ένα παζλ με μια φωτογραφία από τη Σιγκαπούρη που θα υποδεικνύει τον κωδικό **SNGPR** για να ανοίξει το κλουβί. Θα βρουν επίσης ένα μικρό τετράγωνο με τον κωδικό ΣΒΑ11.
6. Στο κλουβί θα υπάρχουν 2 χαρτιά που θα υποδεικνύουν τον κώδικα κατεύθυνσης **ΚΑΤΩ - ΔΕΞΙΑ - ΠΑΝΩ - ΔΕΞΙΑ** για να ανοίξει ένας χαρτοφύλακας. Θα βρουν επίσης ένα μικρό τετράγωνο με τον κωδικό ΣΒΑ16.
7. Στο χαρτοφύλακα θα υπάρχει το κλειδί για να ανοίξει η πόρτα, όπου θα είναι το **κλειδί** για να ανοίξει η πόρτα και η αφίσα με τους ΣΒΑ. Πρέπει να βάλουν τους 5 ΣΒΑ που λείπουν, με τη σειρά στην αφίσα, να ξεκλειδώσουν την πόρτα και να δείξουν στον υπεύθυνο του παιχνιδιού την ολοκληρωμένη αφίσα.



Σκηνικό:

Τοποθέτηση παζλ και σκηνικών:

- Χαρτιά με τα αποσπάσματα των ΣΒΑ (1-6) στους τοίχους με αριθμούς με αόρατο στυλό μελάνης που υποδεικνύουν τη σειρά των κουτιών που πρέπει να ανοιχτούν.
- Κουμπιάρς που περιέχει μερικά κέρματα στο εσωτερικό του και τα χαρτιά 7-8 και 9 ως ένα μικρό τετράγωνο πλαστικοποιημένο.
- Κουτί Πρώτων Βοηθειών με κάποιες φουσκάλες στο εσωτερικό του και με τα χαρτιά 10-11 και 12 ως ένα μικρό τετράγωνο πλαστικοποιημένο.
- Ηλεκτρικό Κουτί με ενημερωτικό υλικό για το ΣΒΑ7, 2 μπαταρίες, με τα χαρτιά 13-14 και 15 ως ένα μικρό τετράγωνο πλαστικοποιημένο.
- Box in the shape of a house with a puzzle representing a photo of Singapore (19) and with the papers 16-17 and 18 as a small square plastified
- Κουτί σε σχήμα σπιτιού με ένα παζλ που αναπαριστά μια φωτογραφία της Σιγκαπούρης (19) και με τα χαρτιά 16-17 και 18 ως ένα μικρό τετράγωνο πλαστικοποιημένο
- Κλουβί πουλιού με παιχνίδι περιστέρι και με τα χαρτιά 20-21 και 22 ως ένα μικρό τετράγωνο πλαστικοποιημένο
- Χαρτοφύλακα με κλειδί για να ανοίξει η πόρτα και την αφίσα των ΣΒΑ (23)

Χρόνος προετοιμασίας ανά άτομο: 30 λεπτά

Υποδείξεις:

Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού θα παρέχει συμβουλές όπου χρειάζεται και οι παίκτες μπορούν να ζητήσουν έως και 7 συμβουλές, μία για κάθε πρόκληση.

Υπόδειξη 1: Κοιτάξτε γύρω σας Περιστρέφονται οι ΣΒΑ; Ίσως δείτε πιο καθαρά στο σκοτάδι!

Υπόδειξη 2: Ο κουμπιάρς απλά δέχεται τα κέρματα με τη σωστή σειρά.

Υπόδειξη 3: Έχετε ελέγξει όλα τα πρόσωπα;

Υπόδειξη 4: Βρήκατε τους 2 πρώτους αριθμούς; Απλά σας λείπει ο Κόβιντ... πότε ξεκίνησε;

Συμβουλή 5: Ποιο είναι το ενεργειακό σου επίπεδο; Ελέγξτε τις μπαταρίες σας!

Υπόδειξη 6: Αν το παζλ δεν είναι αρκετό για να ανακαλύψετε μια από τις πιο βιώσιμες πόλεις στον κόσμο, βρείτε τα βέλη.

Υπόδειξη 7: Βρήκατε τα βέλη; Και η σειρά τους;



Αποσαφήνιση:

Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; Αντιμετωπίσατε προκλήσεις ή απογοητεύσεις;
Αισθανθήκατε ότι το παιχνίδι ήταν συναρπαστικό και κράτησε την προσοχή σας καθ' όλη τη διάρκεια;
Ποια πρόκληση ήταν η πιο δύσκολη για εσάς; Γιατί;
Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήσατε για να λύσετε τις προκλήσεις;
Αισθανθήκατε ότι συνεργαστήκατε καλά με την ομάδα σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
Υπήρχαν στιγμές που νιώσατε ότι ήσασταν κοντά στο να τα παρατήσετε;
Πώς ξεπεράσατε αυτό το συναίσθημα;
Μάθατε κάτι νέο ή ενδιαφέρον κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
Τι θα μπορούσε να είχε γίνει διαφορετικά για να βελτιωθεί η εμπειρία του παιχνιδιού;
Σας ενέπνευσε το παιχνίδι να σκεφτείτε περισσότερο για τα κοινωνικά ζητήματα που θίγει;
Συνολικά, πώς σας φάνηκε το παιχνίδι και θα το συνιστούσατε σε άλλους;
Πώς σας βοήθησε το παιχνίδι να μάθετε για τους ΣΒΑ;
Μήπως το παιχνίδι άλλαξε την κατανόησή σας για κάποιους συγκεκριμένους ΣΒΑ;
Ποιοι ΣΒΑ πιστεύετε ότι είναι οι πιο σημαντικοί για να αντιμετωπιστούν στον σημερινό κόσμο και γιατί;
Πώς θα μπορούσατε να εφαρμόσετε όσα μάθατε για τους ΣΒΑ στη δική σας ζωή ή στην κοινότητά σας;
Σας έκανε το παιχνίδι να συνειδητοποιήσετε καλύτερα τις παγκόσμιες προκλήσεις που αντιμετωπίζουμε ως κοινωνία;

SDGs Escape Room II



Όνομα του παιχνιδιού/της δραστηριότητας: Που είναι ο Alex;

Θέμα: Περιβάλλον και Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης



Μαθησιακοί στόχοι:

1. Μάθετε για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ, ιδίως για τον Στόχο 6, τον Στόχο 13, τον Στόχο 14 και τον Στόχο 15 του.
2. Μάθετε τι μπορείτε να κάνετε στο σπίτι σας για ένα βιώσιμο μέλλον (ανακύκλωση, τοπικές αγορές, λιγότερο χαρτί κ.λπ.)
3. Μάθετε για τα συνήθη ζώα που κινδυνεύουν εξαιτίας της υπερθέρμανσης του πλανήτη και της αποψίλωσης των δασών.
4. Μάθετε για τις λέξεις που χρησιμοποιούνται περισσότερο όταν μιλάμε για το περιβάλλον

Υλικά και εκτιμώμενος προϋπολογισμός:

Πρόκληση 1:

Εισαγωγικό έγγραφο.

Έγγραφα για τους υπόπτους (μπορεί να είναι 3 ή 4).

Μαρκαδόρος

Ταινία χαρτιού

Παζλ 1:

Εκτυπωμένο χαρτί δύο όψεων, το οποίο θα κοπεί σε κομμάτια παζλ (η μία πλευρά ΣΒΑ, η άλλη πλευρά χάρτης της πόλης).

Μεγεθυντικός φακός

Σκουπιδοτενεκές

Σκισμένο χαρτί με λίστα εργασιών

Παζλ 2:

Κουτί

Κλειδαριά 4 ψηφίων.

3 τυπωμένα χαρτιά με τρύπες

Χαρτί με γράμμα που αντιστοιχεί στον αριθμό

Πρόκληση 2:

Αφίσες με τυχαία αναζήτηση λέξεων στους τοίχους

Παζλ 1:

Κουτί

3-ψήφια κλειδαριά

Χαρτί με κατάλογο απειλούμενων ζώων

Πρόσκληση 3:

Αφίσα με απειλούμενα και μη απειλούμενα ζώα

Πινέζες

Πρόκληση 4:

Παζλ 1:

Κουτί (αρκετά μεγάλο για να προσθέσετε δύο κλειδαριές)

δύο κλειδαριές με κλειδιά

Κλειδωμένο τηλέφωνο

Ένα άλλο τηλέφωνο για την αποστολή των μηνυμάτων

Σημείωμα από τον Alex

Άλλα διακοσμητικά στοιχεία αν θέλετε να κάνετε το δωμάτιο να μοιάζει με γραφείο στο σπίτι*

*Δεν είναι απαραίτητο, αλλά μπορεί να βοηθήσει στην αίσθηση εμπύθισης των συμμετεχόντων.



Τοποθεσία: **Εσωτερικός χώρος**

Μέγεθος της ομάδας: Μικρή ομάδα (έως 6 άτομα)



Αποστολή: Βρείτε τι συνέβη στον Alex.

Αφήγηση*:

Τι συνέβη με τον Alex; Αναρωτιέστε ποιος είναι ο Alex και γιατί είναι σημαντικός. Λοιπόν, είναι απλά ένας συνηθισμένος άνθρωπος. Αλλά κάτι είναι ιδιαίτερο σε αυτόν, η αφοσίωσή του στη βιωσιμότητα. Εργάζεται καθημερινά για να βοηθήσει τους ΣΒΑ, κάνοντας μια συνηθισμένη εργασία που μπορεί να γίνει από τον καθένα.

Γνωρίζει ότι ακόμα και αν είστε ένας συνηθισμένος άνθρωπος μπορείτε να βοηθήσετε, μαθαίνοντας, παραμένοντας ενημερωμένος και βοηθώντας την κοινότητα.

Αλλά κάτι κακό έχει συμβεί, ο Alex αγνοείται, κανείς δεν γνωρίζει γι' αυτόν. Ίσως λένε ψέματα και προσπαθούν να τον σταματήσουν από την αποστολή του.

Υπάρχουν πολλοί κακοί παράγοντες στον κόσμο.

Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε δράση. Έχετε αναλάβει την αποστολή να λύσετε την υπόθεση και να βεβαιωθείτε ότι ο ένοχος θα βρεθεί.

Πρέπει να συνεργαστείτε για να βρείτε τι συνέβη.

Έχετε αυτό που χρειάζεται για να γίνετε ντετέκτιβ και να βρείτε την αλήθεια;



Ο ρόλος του υπεύθυνου του παιχνιδιού** :

1. Εξηγεί τους κανόνες του δωματίου απόδρασης στην ομάδα.

Διάγραμμα Ροής*** :

Γραμμική Ροή:

Φτάνετε, διαβάζετε το σημείωμα του Tom. Ο στόχος είναι να βρείτε τι συνέβη με τον Alex.

Βρείτε το πρώτο κομμάτι του παζλ και αρχίστε να ψάχνετε για τα υπόλοιπα.

Βρείτε το πρώτο κουτί και βάλτε το συνδυασμό από το παζλ. Τα στοιχεία για το παζλ 2 και το πρώτο κλειδί βρίσκονται στο κουτί.

Χρησιμοποιήστε τα κλειδιά στη θέση για τις αφίσες με το wordsearch

Χρησιμοποιήστε τα αποτελέσματα για να ανοίξετε το δεύτερο κουτί. Τα στοιχεία για το επόμενο παζλ βρίσκονται στο κουτί με το δεύτερο κλειδί.

Χρησιμοποιήστε τα στοιχεία για τους γρίφους με τα ζώα στον τοίχο. Το αποτέλεσμα θα είναι ο συνδυασμός για το τηλέφωνο.

Χρησιμοποιήστε το δύο κλειδί για να ανοίξετε το τελευταίο κουτί και βρείτε το τηλέφωνο και το σημείωμα του Άλεξ. Ανοίξετε το τηλέφωνο χρησιμοποιώντας τον συνδυασμό από την πρόκληση 3.

Ανακαλύψτε την αλήθεια για τον Alex.

Χτυπήστε την πόρτα για να πείτε στον υπεύθυνο του παιχνιδιού την απάντηση και δείτε αν θα κερδίσετε.



Προκλήσεις:

Πρόκληση 1: Λύστε το παζλ

Παζλ 1

Παζλ 2

Πρόκληση 2: Βρείτε τον κωδικό για να ξεκλειδώσετε το τηλέφωνο

Παζλ 1

Πρόκληση 3: Βρείτε τον κωδικό του κουτιού

Παζλ 1

Πρόκληση 4: Ανακαλύψτε την αλήθεια

Παζλ 1

Όταν οι συμμετέχοντες εισέρχονται στην αίθουσα, η ομάδα βρίσκει ένα κομμάτι χαρτί στη μέση της αίθουσας. Το χαρτί είναι ένα μήνυμα από τον Τομ, το αφεντικό του γραφείου ερευνών.

Σημείωμα:

Γεια σε όλους σας,

Γράφω αυτό το σημείωμα επειδή κάποιος ξέχασε πάλι να πληρώσει τους λογαριασμούς του ηλεκτρικού ρεύματος. (Karen). Τέλος πάντων, όλοι σας θέλατε να γίνετε ντετέκτιβ. Για να αποδείξετε την ικανότητά σας, λύστε την πρώτη σας υπόθεση. Μια υπόθεση αγνοούμενου προσώπου.

Πρόκειται για τον Alex, έναν απλό τύπο. Αφιέρωσε τη ζωή του στο να κάνει τον κόσμο καλύτερο. Όταν το 2016 άκουσε την είδηση της δημιουργίας των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ), άλλαξε τη ζωή του για να εργάζεται καθημερινά προς την κατεύθυνση των στόχων αυτών.

Αλλά δεν είναι όλοι σαν τον Άλεξ, κάποιοι άνθρωποι δεν πιστεύουν στην υπερθέρμανση του πλανήτη και θέλουν να καταστρέψουν το οικοσύστημα. Εξαιτίας αυτών των ανθρώπων, ο Άλεξ άρχισε να δέχεται απειλές για τη ζωή του. Στο παρόν, ο Alex δεν βρίσκεται πουθενά και οι ύποπτοι είναι οι ιδιοκτήτες των εταιρειών που επισκεπτόταν συχνά.

Βρείτε πού βρέθηκε ο Alex πριν από την εξαφάνισή του και ποιος τον είδε για τελευταία φορά.

Σας αφήνω με έναν κατάλογο υπόπτων.

Αν ανακαλύψετε τι του συνέβη, χτυπήστε την πόρτα τρεις φορές και πείτε το στον σωματοφύλακα. αν είστε σωστοί, συγχαρητήρια, αποδείξτε ότι είστε αρκετά καλοί για αυτή τη δουλειά.

Δεν επιτρέπεται να φύγετε από αυτό το δωμάτιο μέχρι να ανακαλύψετε την αλήθεια ή μέχρι να τελειώσει ο χρόνος σας.

Έχετε μία ώρα. Καλή τύχη και αρχίστε να ψάχνετε.

Ps: Ο,τιδήποτε κάνει ο Alex μέσα στην ημέρα είναι προς την κατεύθυνση ενός SDGs.

Πρόκληση 1:

Παζλ 1: Τι μπορείτε να κάνετε κάθε μέρα;

Κόψτε το χαρτί σε σχήμα παζλ και κρύψτε το καθένα σε όλο το δωμάτιο. Αφήστε το πρώτο κομμάτι κάπου που να το βλέπουν εύκολα, ώστε να ξέρουν από πού να ξεκινήσουν.

Κολλήστε ένα κομμάτι του παζλ σε ένα μεγεθυντικό φακό με χαρτοταινία και κρύψτε τα.

Γράψτε μια λίστα με τις δουλειές που πρέπει να πάτε σήμερα σε ένα κομμάτι χαρτί από μια ατζέντα ή ένα σημειωματάριο.

Πράγματα που πρέπει να κάνετε σήμερα

1. Να πάω το κομπόστ και τα υλικά που μπορούν να ανακυκλωθούν στο κέντρο ανακύκλωσης.
2. Να πάω στην τράπεζα για να αλλάξω τους λογαριασμούς μου από το να έρχονται τυπωμένοι ταχυδρομικά και να ρυθμίσω την εφαρμογή αντ' αυτού.
3. Να πάω σε τοπική εκδήλωση καθαρισμού στο κεντρικό πάρκο.
4. Να πάω στην τοπική αγορά για να αγοράσω υλικά για το δείπνο (μην ξεχάσω τη σακούλα για τα προϊόντα).

Προσθέστε επίσης στο χαρτί $14=5$ για να τους βοηθήσετε στο παζλ 2. Σκίστε το χαρτί και θρυμματίστε το και βάλτε το στον κάδο απορριμμάτων.

Κάθε δραστηριότητα στον κατάλογο αντιστοιχεί σε κάτι που μπορείτε να κάνετε κάθε μέρα για έναν ΣΒΑ (που αναφέρεται στο εισαγωγικό έγγραφο).

Κάθε μέρος στο χάρτη όπου πήγε ο Alex θα έχει στην άλλη πλευρά ένα συγκεκριμένο ΣΒΑ που θα αντιστοιχεί στον αριθμό.

Παζλ 2: Ακολουθήστε τα βήματα.

Βάλτε στο πρώτο κουτί:
(για περισσότερες ενδείξεις, δείτε το παζλ 1 της πρόκλησης 2)

Το πρώτο κλειδί

Τα χαρτιά με τις τρύπες

Αφήστε το κουτί σε κοινή θέα.

Οι συμμετέχοντες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τον μεγεθυντικό φακό για να ακολουθήσουν τα ίχνη του Alex στον χάρτη, που αντιστοιχούν στη λίστα στον κάδο.

Η λύση για το 4ψήφιο λουκέτο θα είναι η σειρά των ΣΒΑ. Για τα ΣΒΑ που είναι 2 αριθμοί, πρέπει να τα προσθέσουν για να σχηματίσουν μόνο έναν.

Πρόκληση 2:

Παζλ 1: Ποιος είναι ο ορισμός;

Κολλήστε την αφίσα με την τυχαία αναζήτηση λέξεων στους τοίχους. Μερικές από τις λέξεις θα πρέπει να είναι ο ορισμός της οικολογίας, της ανακύκλωσης, του περιβάλλοντος.

Γράψτε ως τίτλο για κάθε αφίσα τη λέξη για την οποία υπάρχει ο ορισμός, γράψτε την ίδια λέξη σε κάθε σελίδα για τα χαρτιά με τις τρύπες.

Προσθέστε ένα βέλος σε κάθε χαρτί με τρύπες προς ένα γράμμα.

Αν οι συμμετέχοντες τοποθετήσουν τα χαρτιά πάνω στις αφίσες, η πρόταση που θα σχηματιστεί θα είναι ένας σύντομος ορισμός της λέξης.

Στο κουτί για την πρόκληση 1 γρίφος 2 θα βρουν χαρτιά με τρύπες και τον τίτλο κάθε λέξης. Αν βάλουν το χαρτί πάνω από την αφίσα στους τοίχους το βέλος που σημειώνεται θα δείχνει προς ένα γράμμα.

Με τη βοήθεια του δεύτερου χαρτιού το γράμμα θα αντιστοιχεί σε έναν αριθμό, με τη σειρά ο κωδικός θα είναι ο κωδικός για να ξεκλειδώσουν το δεύτερο κουτί.

Το κουτί θα πρέπει να περιέχει:

Το δεύτερο κλειδί

το στοιχείο για τον γρίφο 1 πρόκληση 3:

Το στοιχείο θα είναι ένας κατάλογος ζώων. Κάθε γραμμή που γράφεται στο στοιχείο θα έχει διάφορα ζώα υπό εξαφάνιση ανάλογα με τον αριθμό που θέλετε να προκύψει.

Για παράδειγμα, για τον αριθμό 7 θα υπάρχουν τρία ζώα που αντιστοιχούν σε κάθε σημείο.

Πρόκληση 3:

Παζλ 1: Ποια ζώα απειλούνται με εξαφάνιση;

Στους τοίχους θα υπάρχει μια αφίσα με τα ζώα που απειλούνται με εξαφάνιση και τα ζώα που δεν απειλούνται με εξαφάνιση. Στο κάτω μέρος της αφίσας θα αναγράφεται "ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ".

Κάθε ζώο θα είναι ένα σημείο στην αφίσα. Για τον πρώτο αριθμό μπορείτε να προσθέσετε καρφίτσες στην αφίσα για να γίνει πιο κατανοητό.

Πρόκληση 4:

Παζλ 1: Ποιος είδε τελευταία φορά τον Alex;

Στο τρίτο κουτί, το οποίο είχε δύο κλειδαριές με κλειδιά. Το κουτί περιέχει:

Το κλειδωμένο τηλέφωνο

Το σημείωμα του Alex

Αφού ξεκλειδώσουν το τηλέφωνο, μπορούν να διαβάσουν τα τελευταία μηνύματα που έλαβαν. Τα μηνύματα δίνουν ενδείξεις για το τι συνέβη στον Alex και γιατί εξαφανίστηκε.

Τέλος:

Αφού λύσουν τον τελευταίο γρίφο και ανοίξουν το κουτί βρίσκουν ένα τηλέφωνο και ένα σημείωμα

Το σημείωμα είναι από τον Alex:

Αγαπημένοι μου,
Αυτό είναι το τηλέφωνο έκτακτης ανάγκης. Στέλνω σε αυτό το νούμερο όλα όσα κάνω σε περίπτωση που μου συμβεί κάτι.
Δημιούργησα όλο αυτό το παζλ για να βεβαιωθώ ότι κανείς που δεν θέλει να κάνει τον κόσμο καλύτερο και να μάθει για τα ΣΒΑ δεν θα βάλει το χέρι στο τηλέφωνο αυτό.

Τα κείμενα στο τηλέφωνο είναι τα εξής (μπορείτε να αφήσετε τα μηνύματα από διαφορετικό τηλέφωνο και να τα σημειώσετε ως μη αναγνωσμένα)

Πηγαίνω στο κέντρο ανακύκλωσης.
Συναντώ τον φίλο μου τον Μαρκ, τον ιδιοκτήτη του κέντρου ανακύκλωσης. Θέλει να έρθει μαζί μου στον τοπικό καθαρισμό.
Του είπα ότι πρέπει πρώτα να πάω στην τράπεζα και ότι μπορούμε να συναντηθούμε μετά.
Οι άνθρωποι στην τράπεζα είναι κακοί δεν θέλουν πραγματικά οι άνθρωποι να απαλλαγούν από τα χαρτί και έτσι μου δίνουν συνεχώς δικαιολογίες γιατί δεν πρέπει να το κάνω.
Η διευθύντρια της τράπεζας, η Ανα, με κοιτάζει θυμωμένα, αλλά τα έλυσα όλα. Στον δρόμο μου για την ημέρα καθαρισμού. Θυμήθηκα ότι ξέχασα το μπουκάλι μου στο κέντρο ανακύκλωσης.
Αποφάσισα να πάω πίσω και να πάρω το μπουκάλι μου.
Στο δρόμο μου περνούσα από το εργοστάσιο πλαστικών, τότε σοκαρίστηκα όταν είδα τον Μαρκ μέσα μαζί με τον διευθυντή του εργοστασίου.
Όταν έφτασα στο κέντρο ανακύκλωσης, ρώτησα τους ανθρώπους που δούλευαν αν ήξεραν γιατί ήταν εκεί ο Μαρκ.
Μου είπαν ότι ο Μαρκ πουλάει το κέντρο για να φτιάξει ένα άλλο εργοστάσιο πλαστικών και να παράγει καλαμάκια.
Όταν το άκουσα αυτό, αποφάσισα ότι έπρεπε να τον σταματήσουμε και έτσι έφυγα από την πόλη για να σταματήσω την παραγωγή και να πάω κατευθείαν στην πηγή.
Αντίο σε όλους, είστε τώρα οι επόμενοι πολεμιστές που θα σώσουν τον πλανήτη, γι' αυτό φροντίστε να χρησιμοποιείτε τις πληροφορίες που μάθατε για το καλό. Θα στείλω σύντομα ενημερώσεις.

Οι συμμετέχοντες χτυπούν την πόρτα τρεις φορές και λένε στον αρχηγό του παιχνιδιού τι συνέβη και μετά μπορούν να φύγουν.



Σκηνικό:

Το σκηνικό είναι το γραφείο ενός ατόμου που θέλει να εργαστεί για την επίτευξη των ΣΒΑ.

Το εισαγωγικό σημείωμα πρέπει να βρίσκεται στη μέση του δωματίου, πάνω σε μια καρέκλα.

Το παζλ θα είναι κρυμμένο μέσα στο δωμάτιο.
Το πρώτο κουτί θα πρέπει να είναι σε κοινή θέα.
Η αφίσσα με τα ζώα στους τοίχους
Οι αφίσσες με την τυχαία αναζήτηση λέξεων στους τοίχους
Το δεύτερο και το τρίτο κουτί θα πρέπει να είναι κρυμμένα, σε περίπτωση που το έχουν βρει πριν δεν θα μπορούν να το ανοίξουν χωρίς να λύσουν όλα τα παζλ.



Αποσαφήνιση:

1. Περιγράψτε την εμπειρία σας. Πώς αισθανθήκατε;
2. Τι μάθατε;
3. Θα ενθαρρύνετε επίσης τους φίλους σας να μάθουν για την βιωσιμότητα, το περιβάλλον και τους στόχους βιώσιμης ανάπτυξης;
4. Ποιες είναι οι σκέψεις σας όσον αφορά την εργασία σε ομάδες;
5. Γιατί τα πράγματα πήγαν όπως πήγαν;
6. Τι μάθατε από τους γρίφους;
7. Τι πήγε καλά; Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί;
8. Τι θα μπορούσε να κάνει αυτές τις προκλήσεις να αποτελούν μια καλύτερη εμπειρία;

Προτάσεις:

* Διαβάστε περισσότερα για τις αφηγήσεις στα δωμάτια απόδρασης:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Διαβάστε περισσότερα για τους υπεύθυνους του παιχνιδιού:

<https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Δημιουργήστε το δικό σας διάγραμμα ροής:

<https://creately.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Συνιστώμενο υλικό αναφοράς για τη συνολική δημιουργία μιας δραστηριότητας δωματίου απόδρασης:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room III



Όνομα του παιχνιδιού/της δραστηριότητας: Ταξιδέψτε πίσω στο χρόνο, δεν υπάρχει χρόνος για χάσιμο!

Θέμα: Αντιμετώπιση του πολιτισμού μέσα στην ιστορία, αντιμετώπιση θεωρητικών εκπαιδευτικών ζητημάτων καθώς και σύγχρονων κοινωνικών ζητημάτων.



Μαθησιακοί Στόχοι:

- Ευαισθητοποίηση σχετικά με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (ΣΒΑ) και το ρόλο των ανθρώπων στην επίτευξή τους, ιδίως τους ΣΒΑ **4, 5, 10, 16 και 17**.
- Ανακαλύψτε τις διάφορες εποχές της παγκόσμιας ιστορίας και τι διαδραματίστηκε σε αυτές.
- Προώθηση της προβολής του ρόλου των γυναικών στην ιστορία..
- Ανάπτυξη εναλλακτικών διαύλων επικοινωνίας.
- Να μάθουμε από το παρελθόν και να το εφαρμόσουμε στο παρόν, αποφεύγοντας να κάνουμε τα ίδια λάθη, αλλά καλλιεργώντας μια κουλτούρα λαθών.

Υλικά και εκτιμώμενος προϋπολογισμός:

- Εκτύπωση 14 σελίδων σε μέγεθος φύλλου (αργότερα μπορείτε να τις αποθηκεύσετε και να τις επαναχρησιμοποιήσετε).
- Ένας υπολογιστής.
- Ένα στικάκι USB.
- Ένα βιβλίο, δεν έχει σημασία αν είναι χρησιμοποιημένο.
- Ένα αυτοκόλλητο όπου θα γράψετε.

Για τη διακόσμηση:

- Κουτιά, βιβλία, φάκελοι, τετράδια, στυλό, κάθε στοιχείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον καθορισμό των διαφόρων χώρων.
- Μπορείτε να το κάνετε πιο μινιμαλιστικό, τοποθετώντας το όνομα της περιόδου, ή αν έχετε όρεξη για ζωγραφική, υλικά για να αναπαραστήσετε τους χώρους, για παράδειγμα: ζωγραφίζοντας μια τοιχογραφία σε κάθε περίοδο.



Τοποθεσία: Εσωτερικό

Μέγεθος της ομάδας: 2-4 συμμετέχοντες



Αποστολή:

Αφήγηση*:

Οι συμμετέχοντες είναι μια ομάδα νέων επιστημόνων που έχουν εφεύρει μια μηχανή του χρόνου. Κατά λάθος, μεταφέρονται σε διαφορετικές ιστορικές εποχές και πρέπει να ξεπεράσουν μια σειρά από προκλήσεις για να επιστρέψουν στο παρόν.

Πρώτα απ' όλα, προσγειώνονται στην προϊστορική εποχή, όπου πρέπει να γνωρίζουν έννοιες της βιολογίας για να μπορέσουν να μεταπηδήσουν στην επόμενη εποχή: Αίγυπτο.

Στην Αίγυπτο πρέπει να ξεχάσουν το σύστημα γραφής τους και να μάθουν αυτό που χρησιμοποιούσαν: τα ιερογλυφικά, που θα τους δώσει το κλειδί για το επόμενο άλμα στο χρόνο: την Αναγέννηση.

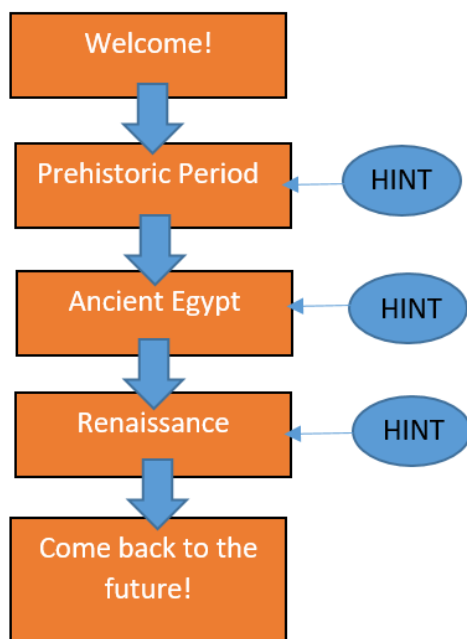
Η τέχνη και η επανεφεύρεση του εαυτού πλημμυρίζει αυτή την εποχή, με υπέροχα έργα τέχνης από άνδρες και γυναίκες. Ένας από αυτούς κρατάει το κλειδί για να μπορέσει να ταξιδέψει στη σημερινή εποχή.

Το τελευταίο βήμα, το πιο σημαντικό, θα πρέπει να επαναφορτίσουν τη μηχανή του χρόνου με κινητική ενέργεια και καλές δονήσεις, πώς; η τελευταία δοκιμασία είναι το κλειδί.



Ο Ρόλος του υπεύθυνου του παιχνιδιού** :

Ο ρόλος του υπεύθυνου του παιχνιδιού είναι να υποστηρίξει τους συμμετέχοντες εάν χρειάζονται βοήθεια. Θα βρίσκεται έξω από την αίθουσα και κάθε φορά που θα ζητάει μια συμβουλή/βοήθεια, οι συμμετέχοντες θα προσθέτουν 3 λεπτά στον μετρητή τους (αν παίζετε με διαφορετικές ομάδες μπορείτε να έχετε έναν ανταγωνισμό). Οι υποδείξεις θα δίνονται με τη μορφή ήχου μέσω ασυρμάτου ή τηλεφώνου.



Διάγραμμα Ροής*** :



Προκλήσεις:

1. Βρείτε τον φυτοφάγο δεινόσαυρο.
2. Μεταφράστε από την ιερογλυφική ονοματολογία το όνομα ενός καλλιτέχνη.
3. Συνδέστε το όνομα του καλλιτέχνη με το κουτί για να βρείτε το USB.
4. Συνδέστε το USB στον υπολογιστή και διαβάστε τον κωδικό QR. Χορέψτε και τραγουδήστε, όλη η ομάδα ώστε η μηχανή του χρόνου να έχει ενέργεια.

1. Προϊστορική περίοδος: ένα μέρος της τάξης να μοιάζει με προϊστορική σπηλιά, με σπηλαιογραφίες και πρωτόγονα αντικείμενα. Πρέπει να βρουν το όνομα του δεινόσαυρου που είναι φυτοφάγος. Γι' αυτό θα έχουν διάφορες ενημερωτικές εικόνες έμβιων όντων ομαδοποιημένες ανά θέμα και κάθε έμβιο ον με το όνομά του. Μόλις μάθουν ποιο είναι, θα πρέπει να αναζητήσουν το όνομα αυτού του δεινοσαύρου σε ένα βιβλίο της βιβλιοθήκης, το βιβλίο αυτό θα είναι ένα ιερογλυφικό λεξικό που θα τους βοηθήσει να λύσουν το παρακάτω αίνιγμα.

Έντυπο υλικό:

https://drive.google.com/file/d/15rDw5YSKLEldq4HJ4vLEfMkSBDDMyDi/view?usp=drive_link

2. Αρχαία Αίγυπτος: Δημιουργήστε ένα τμήμα του δωματίου που αναπαριστά την αρχαία Αίγυπτο, με ιερογλυφικά στους τοίχους και ένα αντίγραφο μιας πυραμίδας. Τοποθετούμε μια λέξη την οποία πρέπει να μεταφράσουν χάρη στο λεξικό που έχουν αποκτήσει, το μήνυμα αυτό θα είναι γραμμένο σε ένα

χαρτί σε σχήμα παπύρου το οποίο οι συμμετέχοντες πρέπει να λύσουν για να λάβουν ένα όνομα. Το όνομα αυτό θα είναι το όνομα ενός καλλιτέχνη της Αναγέννησης: Sandro Botticelli.

Έντυπο υλικό (πρώτη σελίδα προσθέστε μέσα στο βιβλίο με το όνομα του δεινόσαυρου. Το δεύτερο αριστερά είναι ένα τραπέζι ή ένας τοίχος. Συμβουλή: μπορείτε να κάψετε το πλαίσιο του εγγράφου για να αναπαραστήσετε τον πάπυρο): https://drive.google.com/file/d/14TJwrSiOFBJGaUVsmQ-vrUImzVXXKXqh/view?usp=drive_link

3. Αναγέννηση: Μετατρέψαμε ένα άλλο μέρος της αίθουσας διδασκαλίας σε εργαστήριο αναγεννησιακών καλλιτεχνών. Τοποθετήσαμε διάσημους πίνακες και οι συμμετέχοντες πρέπει να επιλέξουν τον πίνακα που αντιστοιχεί στον δημιουργό του ονόματος που είχαν αποκρυπτογραφήσει από το ιερογλυφικό.

Πίνακας: Η Mona Lisa (Leonardo Da Vinci)

Γλυπτό: David (Michelangelo Buonarroti)

Πίνακας: Η γέννηση της Αφροδίτης (Sandro Botticelli). Πίσω από τον πίνακα ένα στικ USB

Πίνακας: Las Meninas (Diego Velázquez)

Πίνακας: Μαρία Μαγδαληνή ως Μελαγχολία (Artemisia Gentileschi)

Εικόνα: Η Συναυλία (Judith Leyster)

Πίνακας: Η Πόρσια Πληγώνει τον Μηρό της (Elisabetta Sirani)

Διαφορετικοί βαθμοί δυσκολίας: μπορείτε να βάλετε USB σε όλα τα κουτιά (και σε όσα δεν είναι σωστά να βάλετε κάποιο αστείο μέσα). Μπορείτε να βάλετε τις εικόνες χωρίς το όνομα του συγγραφέα ή χωρίς το όνομα του τίτλου. Έτσι θα πρέπει να ζητήσουν ένα στοιχείο και θα πρέπει να το συσχετίσουν με τον πίνακα που ψάχνουν.

Έντυπο υλικό:

https://drive.google.com/file/d/19mP2mbY8E6YUXF2M7JTby8Nq-OjKCSa0/view?usp=drive_link

4. Επιστρέψτε στο μέλλον! Ένας φουτουριστικός χώρος με τεχνολογικά στοιχεία, φώτα LED και διαδραστικές οθόνες. Πρέπει να εισάγουν το USB στον υπολογιστή και όταν το ανοίξουν θα βρουν την εικόνα ενός QR code, τον οποίο πρέπει να σαρώσουν με το κινητό τους. Αυτό το QR θα οδηγήσει σε ένα τραγούδι το οποίο πρέπει να παίξουν, να τραγουδήσουν και να χορέψουν, ώστε να μπορέσουν τελικά να φύγουν από την αίθουσα. Το τραγούδι είναι το "La Macarena", μια παράσταση που έγινε στη συναυλία κλασικής μουσικής του André Rieu με τους Los Del Rio, δείχνοντας ότι μπορείτε να συνδυάσετε και να καινοτομήσετε.

Χωρίς εκτύπωση, προσθέστε στο usb:

https://drive.google.com/file/d/1qkFZxAx4tZUzIFWNnvvqk_iX0PXsq7RQ/view?usp=drive_link



Σκηνικό:

- Εκτύπωση των 4 ομάδων ζώων (είναι διαθέσιμες στο drive). Μπορείτε να βάλετε περισσότερες αφίσες.

- Βάλτε ένα αυτοκόλλητο με το όνομα του δεινόσαυρου σε οποιοδήποτε βιβλίο έχετε. Βάλτε το δίπλα σε άλλα βιβλία, είτε σε ένα ράφι είτε διάσπαρτα στην αίθουσα.

Μέσα στο βιβλίο που περιέχει το αυτοκόλλητο, προσθέστε το ιερογλυφικό αλφάβητο (διαθέσιμο στο drive).

- Εκτύπωση όλων των εικόνων (με ή χωρίς τα ονόματα ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας). Οι εικόνες βρίσκονται στο drive για εκτύπωση.

- Πίσω από τον πίνακα "Η γέννηση της Αφροδίτης" επικολλήστε το USB. Για μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας, τοποθετήστε άλλα USB σε άλλα κουτιά.

- Μέσα στο USB πρέπει να αποθηκεύσετε την εικόνα που έχει σχεδιαστεί, η οποία είναι διαθέσιμη στο drive σε αυτή την καρτέλα.

Χρόνος προετοιμασίας: 40 λεπτά

1. Προϊστορική Περίοδος: Σε κάθε αφίσα/κάρτα θα υπάρχουν παραδείγματα ζώων της συγκεκριμένης κατηγορίας, συμπεριλαμβανομένων των δεινοσαύρων. Με αυτόν τον τρόπο θα γνωρίσουν τις έννοιες και θα ξέρουν ποιος δεινόσαυρος είναι φυτοφάγος. **Υπόδειξη:** "αυτό το ζωντανό ον δεν θα είχε κανένα πρόβλημα να δει ότι η σκηνή είναι μια συναυλία"

2. Αρχαία Αίγυπτος: Μέσα στο βιβλίο υπάρχει ένα φύλλο με κάθε σύμβολο μεταφρασμένο σε έναν χαρακτήρα του λατινικού αλφαβήτου, οπότε πρέπει να κάνουν υπομονή και να το μεταφράσουν γράμμα προς γράμμα. Μόλις πάρουν το όνομα θα πρέπει να ταξιδέψουν στην εποχή της Αναγέννησης. **Υπόδειξη:** "είναι το όνομα και το επώνυμο, όχι μόνο το όνομα".

3. Αναγέννηση: Οι πίνακες πρέπει να έχουν τον τίτλο των έργων, μπορούν να έχουν τα ονόματα των καλλιτεχνών, αλλά αν θέλουμε να το κάνουμε λίγο περίπλοκο, μπορούμε να εκθέσουμε τους πίνακες χωρίς τα ονόματα των δημιουργών τους και να δώσουμε την **Υπόδειξη** "αν χρειάζονται βοήθεια στον έρωτα θα έπρεπε να πας σε αυτήν".



Αποσαφήνιση:

- Προϊστορία: γνώριζαν τους διάφορους τύπους ζωντανών όντων, για το πώς γεννιούνται και πώς ομαδοποιούνται ανάλογα με το τι τρώνε. Γνωρίζετε ότι οι άνθρωποι μπορούν να είναι χορτοφάγοι; vegan;

- Αρχαία Αίγυπτος: Σήμερα υπάρχουν γλώσσες που χρησιμοποιούν χαρακτήρες, ένας από τους πρώτους πολιτισμούς ήταν ο αιγυπτιακός που δημιούργησε τα λεγόμενα ιερογλυφικά. Ποιες άλλες γλώσσες ξέρετε που χρησιμοποιούν χαρακτήρες που διαφέρουν από τους λατινικούς;

- Αναγέννηση: τα περισσότερα έργα τέχνης που γνωρίζουμε είναι από άνδρες καλλιτέχνες, αλλά σε αυτό το παιχνίδι υπήρχαν γυναίκες καλλιτέχνες. Γνωρίζετε γυναίκες καλλιτέχνες; Θα μπορούσατε να αναφέρετε κάποιο έργο στην ιστορία από γυναίκες καλλιτέχνιδες σε οποιονδήποτε τομέα; Με αυτό κάνουμε ορατή τη φιγούρα των γυναικών και την έννοια της ισότητας..

Γενικά:

- Είναι λογικό να έχουν συνεργαστεί όλοι οι συμμετέχοντες;
- Πιστεύετε ότι κάποιος έχει αναλάβει το ρόλο του ηγέτη;

- Πιστεύετε ότι κάποιος επέβαλε τα κριτήριά του και δεν σας άφησε να συμμετάσχετε;

Προτάσεις:

Διαβάστε περισσότερα για τις αφηγήσεις στα escape rooms:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

Διαβάστε περισσότερα για τους game masters: <https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

Δημιουργήστε το δικό σας διάγραμμα ροής:

<https://creately.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Συνιστώμενη ανάγνωση για τη συνολική δημιουργία μιας δραστηριότητας escape room:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room IV



Όνομα του παιχνιδιού/της δραστηριότητας:
EmployTech: Η Πρόκληση για τον Κώδικα Απασχολησιμότητας

Θέμα: Οικονομία - Ανακαλύψτε το Μέλλον της Εργασίας στη Βιομηχανία 5.0!

Οι απαραίτητες δεξιότητες για μια πιο βιώσιμη οικονομία.



Μαθησιακοί στόχοι:

- Κατανόηση των βασικών αρχών της απασχολησιμότητας στη Βιομηχανία 5.0
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της ανάπτυξης δεξιοτήτων με επίκεντρο τον άνθρωπο
- Να αναστοχαστούν σχετικά με το μέλλον της εργασίας και του εργασιακού χώρου
- Εφαρμογή δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων
- Εξάσκηση της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία όλων των παραπάνω για μια πιο βιώσιμη οικονομία

Υλικά και εκτιμώμενος προϋπολογισμός:

- Αφίσες στον τοίχο
- Κάρτες QR CODES
- Κουίζ
- Φάκελοι με αινίγματα
- Σταυρόλεξο κυκλικής οικονομίας
- Κουτί με 3ψήφιο λουκέτο
- USB stick
- Συρτάρι με κλειδαριά
- Φορητός υπολογιστής / υπολογιστής
- Κομμάτια παζλ
- Πίνακας
- Στυλό
- Χαρτί



Τοποθεσία: Εσωτερικό, υπεσύγχρονο δωμάτιο απόδρασης για την απασχολησιμότητα

Μέγεθος της ομάδας: min 3, max 10 (συνιστάται 4 - 8)

 Αποστολή: Στόχος σας είναι να ολοκληρώσετε μια σειρά από εργασίες και γρίφους μέσα στο δωμάτιο απόδρασης για να ανακαλύψετε τις βασικές αρχές της απασχολησιμότητας στη βιομηχανία 5.0. Κάθε πρόκληση θα θέσει σε δοκιμασία τις γνώσεις, τα talέντα και την προσαρμοστικότητα σας στο πλαίσιο ενός μεταβαλλόμενου εργασιακού χώρου. Θα πρέπει να συνεργαστείτε με την ομάδα σας για να αποκρυπτογραφήσετε στοιχεία, να λύσετε γρίφους και να ξεκλειδώσετε κρυμμένα τμήματα για να προχωρήσετε προς τον τελικό στόχο της απόδρασης από το δωμάτιο. Μπορείτε να αποδείξετε την απασχολησιμότητά σας στον Dr. EmployTech και να αποκτήσετε μια θέση στην εταιρεία του;

Αφήγηση*:

Είστε μια ομάδα νέων και ταλαντούχων μηχανικών που έχετε προσκληθεί να συμμετάσχετε σε μια αποκλειστική ευκαιρία στη φημισμένη "EmployTech Industries". Αυτή η εταιρεία αιχμής βρίσκεται στην πρώτη γραμμή της επανάστασης της Βιομηχανίας 5.0, όπου οι προηγμένες τεχνολογίες και οι ανθρωποκεντρικές δεξιότητες διαμορφώνουν το μέλλον της εργασίας. Κατά την άφιξή σας, σας υποδέχεται ο εκκεντρικός Dr. EmployTech, ο ιδρυτής της εταιρείας. Ως επίδοξοι αναζητούντες εργασία, επιθυμείτε να γίνετε μέλη της ομάδας του, αλλά για να το πετύχετε αυτό πρέπει πρώτα να αποδείξετε τις ικανότητές σας, ολοκληρώνοντας μια σειρά προκλήσεων στο υπερσύγχρονο δωμάτιο απόδρασης για την απασχολησιμότητα. Η αποστολή σας είναι να σπάσετε τον κώδικα και να αποδείξετε την απασχολησιμότητά σας στον Dr. EmployTech. Καθώς εισέρχεστε στο δωμάτιο απόδρασης, η πόρτα κλειδώνει πίσω σας και αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση. Βυθίζεστε αμέσως σε ένα περιβάλλον υψηλής τεχνολογίας, γεμάτο με διαδραστικές συσκευές, εικονικές προσομοιώσεις και φουτουριστικές τεχνολογίες. Η φωνή του Dr. EmployTech σας καθοδηγεί μέσα από τις προκλήσεις, παρέχοντας συμβουλές και ενθάρρυνση στην πορεία. Εσείς και η ομάδα σας πρέπει να συνεργαστείτε, χρησιμοποιώντας την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τις ικανότητές σας στην ομαδική εργασία, για να ξεπεράσετε κάθε πρόκληση και να ξεκλειδώσετε το επόμενο στοιχείο. Οι προκλήσεις έχουν σχεδιαστεί για να δοκιμάσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές σας σε διάφορες πτυχές της απασχολησιμότητας στη βιομηχανία 5.0. Κάθε πρόκληση σας φέρνει πιο κοντά στο να σπάσετε τον κωδικό και να αποδράσετε από το δωμάτιο. Αλλά να είστε προσεκτικοί, καθώς έχετε μόνο 1 ώρα για να σπάσετε τον κωδικό και να κερδίσετε μια θέση στην EmployTech Industries. Είστε έτοιμοι να αποδεχτείτε την πρόκληση του Dr. EmployTech και να σπάσετε τον κώδικα;

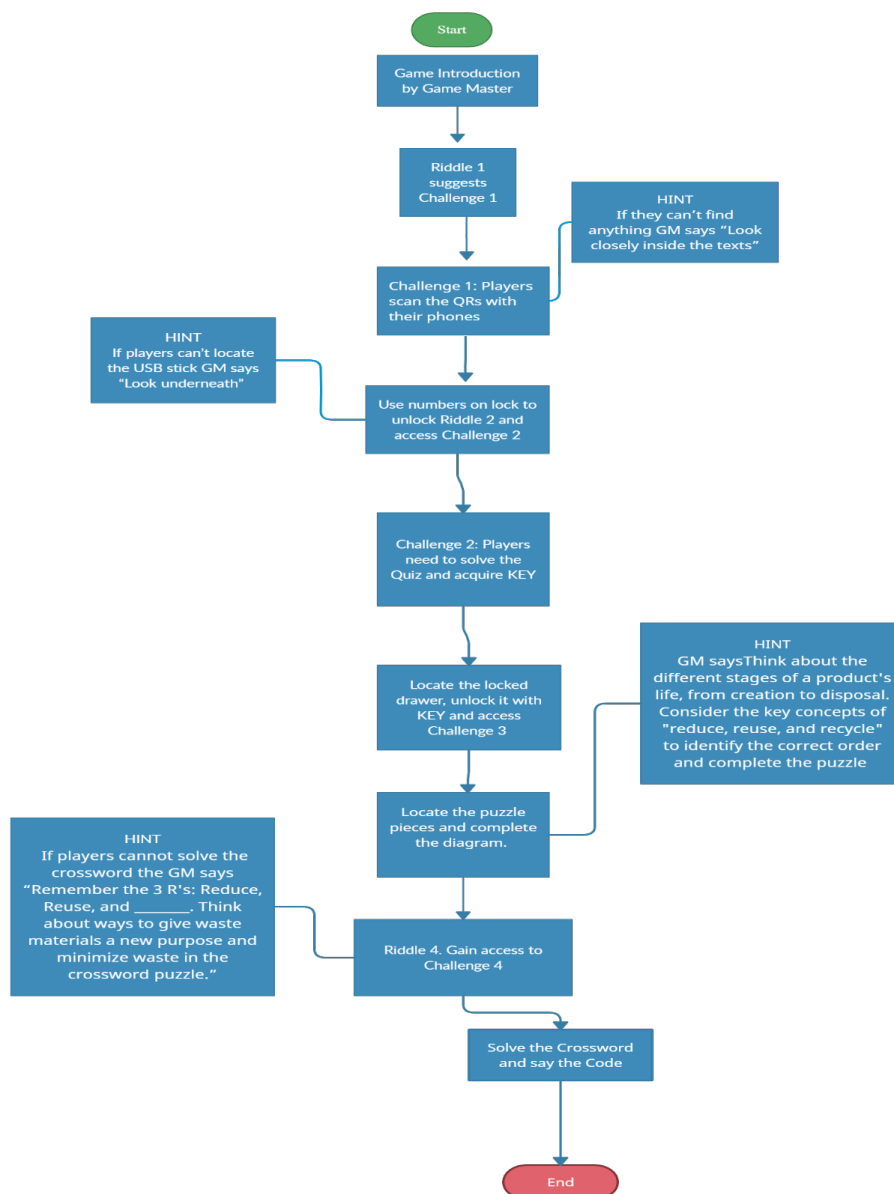
Όταν οι παίκτες βρουν τη λέξη-κλειδί και την ανακοινώσουν, ο Dr. EmployTech λέει: "Ολοκληρώσατε με επιτυχία τις προκλήσεις μου και αποδείξατε την απασχολησιμότητά σας στη Βιομηχανία 5.0! Συγχαρητήρια, αποκτήσατε με επιτυχία μια θέση στην εταιρεία μας! Είμαι πολύ εντυπωσιασμένος από τις δεξιότητες και τις γνώσεις σας. Αποκτήσατε πολύτιμες γνώσεις για το μέλλον της εργασίας και είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε μια επιτυχημένη καριέρα στη Βιομηχανία 5.0, οπλισμένοι με τις βασικές αρχές της απασχολησιμότητας".



Ο ρόλος του υπεύθυνου του παιχνιδιού**: Ο υπεύθυνος παιχνιδιού αναλαμβάνει το ρόλο του Dr. EmployTech και καλωσορίζει την ομάδα των παικτών στην εταιρεία του. Λέει ότι αναζητά ικανούς υπαλλήλους για να

ενταχθούν στην ομάδα του. Ωστόσο, οι μελλοντικοί εργαζόμενοι πρέπει να αποδείξουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους, ολοκληρώνοντας μια σειρά προκλήσεων στο δωμάτιο απόδρασης Employability. Αποκαλύπτει ότι έχει κρύψει μέσα στο δωμάτιο τον "Κώδικα απασχολησιμότητας", μια μυστική φόρμουλα που ξεκλειδώνει την πόρτα για μια πολλά υποσχόμενη καριέρα στη βιομηχανία 5.0. Στη συνέχεια, τους υπενθυμίζει τους κανόνες συμπεριφοράς μέσα στο δωμάτιο. Τέλος, τους εξηγεί ότι θα παρατηρεί από μακριά και θα τους παρέχει συμβουλές και καθοδήγηση όταν το χρειάζονται. Ο υπεύθυνος πηγαίνει να καθίσει σε μια καρέκλα μακριά από τους παίκτες. Ο υπεύθυνος κρατά επίσης το κλειδί που ξεκλειδώνει την πόρτα του δωματίου διαφυγής. Θα το δώσει στους παίκτες αφού βρουν το τελευταίο ΣΤΟΙΧΕΙΟ.

Διάγραμμα Ροής***:
Γραμμικό





Προκλήσεις:

Πρόκληση 1: Tech Παζλ. Σε αυτή την πρόκληση, θα πρέπει να αξιοποιήσετε προηγμένες τεχνολογίες για να ολοκληρώσετε μια εργασία. Θα πρέπει να κατανοήσετε πώς αυτές οι τεχνολογίες μεταμορφώνουν τις βιομηχανίες και πώς οι άνθρωποι μπορούν να συνεργαστούν μαζί τους για να αυξήσουν την παραγωγικότητα και την αποδοτικότητα. Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού παραδίδει στους παίκτες έναν φάκελο. Γρίφος: "Είμαι ένα θησαυροφυλάκιο δεδομένων, ασφαλές και κομψό. Με μονάδες και μηδενικά, σας βοηθάω να αναζητήσετε. Βρείτε τον κωδικό μου και σαρώστε τον σωστά. Ξεκλειδώστε τα δεδομένα, για να ρίξετε φως!"

Πρόκληση 2: Η Συνεργασία είναι το Κλειδί. Σε αυτή την πρόκληση, θα πρέπει να συζητήσετε με άλλους παίκτες για να βρείτε τις σωστές απαντήσεις. Αυτή η πρόκληση προάγει την ομαδικότητα, τη συνεργασία και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, οι οποίες είναι απαραίτητες στο σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον, ιδίως σε βιομηχανίες που μεταβαίνουν στη βιομηχανία 5.0. Παρέχει στους παίκτες την ευκαιρία να εξασκηθούν και να βελτιώσουν τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας και συνεργασίας με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο, ενώ παράλληλα ενισχύει τη σημασία αυτών των δεξιοτήτων στο πλαίσιο της απασχολησιμότητας στη Βιομηχανία 5.0. Για να αποκτήσουν πρόσβαση στην πρόκληση, οι παίκτες πρέπει να λύσουν τον γρίφο που βρίσκεται στο κουτί και να βρουν το κρυμμένο στικάκι USB, το οποίο είναι κολλημένο κάτω από ένα τραπέζι. Γρίφος: "Συνδεδεμένο, αποθηκεύει δεδομένα φωτεινά, έτοιμο για σύνδεση, τροφοδοσία και φως. Κοιτάξτε κάτω χαμηλά, εξερευνήστε με προσοχή, Μια τεχνολογική έκπληξη, μια ψηφιακή αναλαμπή".

Πρόκληση 3: Κυκλική Οικονομία. Οι παίκτες ανοίγουν το συρτάρι και βρίσκουν ένα κυκλικό διάγραμμα που αναπαριστά τον κύκλο ζωής ενός προϊόντος, από την παραγωγή έως την απόρριψη. Ωστόσο, από το διάγραμμα λείπουν ορισμένα κρίσιμα κομμάτια και οι παίκτες πρέπει να βρουν και να τοποθετήσουν τα στοιχεία που λείπουν με τη σωστή σειρά για να ολοκληρώσουν τον κύκλο ζωής και να ξεκλειδώσουν την επόμενη Πρόκληση. Γρίφος: "Ξεκινώ από τις πρώτες ύλες και καταλήγω στον κάδο. Ένας κύκλος ζωής των προϊόντων, ας αρχίσει το παζλ. Από την παραγωγή μέχρι την απόρριψη, είναι μια κυκλική ροή, Βρες τα κομμάτια που λείπουν, και τον κώδικα θα επεκτείνεις στη στιγμή".

Πρόκληση 4: Σταυρόλεξο. Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού δίνει στους παίκτες ένα φάκελο με ένα γρίφο μετά την επιτυχή ολοκλήρωση της Πρόκλησης 3. Οι παίκτες λύνουν τον γρίφο και χρησιμοποιούν τον κωδικό στον υπολογιστή και ανακαλύπτουν ένα σταυρόλεξο που σχετίζεται με την κυκλική οικονομία, με στοιχεία που αφορούν έννοιες όπως η μείωση, η επαναχρησιμοποίηση, η ανακύκλωση, η επισκευή και η ανακατασκευή. Πρέπει να συμπληρώσουν σωστά το σταυρόλεξο για να αποκαλύψουν έναν κρυμμένο κωδικό ή μια λέξη που λένε στον υπεύθυνο του παιχνιδιού και να ξεκλειδώσουν την τελευταία πόρτα. Γρίφος: "Σπάστε τον κωδικό, ξεκλειδώστε την πύλη, Σε μια συσκευή κομψή και σύγχρονη. Ένα ψηφιακό εργαλείο, λεπτό και ελαφρύ, με πλήκτρα και οθόνη, μια προγραμματιστική απόλαυση. Βρείτε με τώρα, και θα δείτε, αυτό που κρατάει το κλειδί της Κυκλικής Οικονομίας!"

Παζλ:

Παζλ 1: Οι παίκτες πρέπει να βρουν και να σαρώσουν τους κωδικούς QR που είναι τοποθετημένοι σε όλη την αίθουσα. Κάθε κωδικός QR περιλαμβάνει πληροφορίες σχετικά με τη Βιομηχανία 5.0 καθώς και έναν κρυφό αριθμό. Οι

παίκτης πρέπει να σημειώσουν αυτόν τον αριθμό. Όταν οι παίκτες σαρώσουν όλους τους κωδικούς QR καταλήγουν σε 3 αριθμούς. Πρέπει να τους χρησιμοποιήσουν με τη σωστή σειρά για να ξεκλειδώσουν το 3ψήφιο λουκέτο που οδηγεί στην επόμενη Πρόκληση. Απάντηση: 916

Παζλ 2: Ένα κουίζ. Οι παίκτες πρέπει να εντοπίσουν το κρυμμένο USB, να το συνδέσουν σε μια συσκευή υπολογιστή και να λύσουν το κουίζ συνεργατικά. Όταν απαντήσουν σωστά σε όλες τις ερωτήσεις του κουίζ, κερδίζουν ένα κλειδί, το οποίο ξεκλειδώνει ένα συρτάρι για την πρόκληση 3.

Παζλ 3: Γρίφος του Κύκλου Ζωής του Προϊόντος. Οι παίκτες ανοίγουν το συρτάρι και βρίσκουν έναν γρίφο και ένα κυκλικό διάγραμμα. Πρέπει να ψάξουν στο δωμάτιο για τα κομμάτια του παζλ που λείπουν και αντιπροσωπεύουν διάφορα στάδια του κύκλου ζωής του προϊόντος, όπως η εξόρυξη των πρώτων υλών, η κατασκευή, η διανομή, η χρήση και η απόρριψη. Μόλις βρεθούν όλα τα κομμάτια που λείπουν και τοποθετηθούν σωστά στο διάγραμμα, αποκαλύπτεται ένας κρυμμένος κωδικός που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ξεκλειδωθεί η Πρόκληση 4. Απάντηση: 2075

Παζλ 4: Οι παίκτες λύνουν τον γρίφο για να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτό το σταυρόλεξο. Οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις έννοιες της κυκλικής οικονομίας για να συμπληρώσουν σωστά το σταυρόλεξο. Για παράδειγμα, μπορεί να χρειαστεί να βρουν λέξεις που περιγράφουν τρόπους μείωσης των αποβλήτων, επαναχρησιμοποίησης υλικών ή ανακύκλωσης προϊόντων. Μόλις συμπληρωθεί σωστά το σταυρόλεξο, αποκαλύπτεται ένας κωδικός ή μια λέξη, που οδηγεί στη λύση του δωματίου απόδρασης. ΣΤΟΙΧΕΙΟ: ECONOMY



Σκηνικό:

Πρόκληση 1: Τοποθετήστε κωδικούς QR σε όλη την αίθουσα. Έναν στο πάτωμα, έναν στον τοίχο δίπλα σε έναν πίνακα και έναν σε ένα τραπέζι.

Πρόκληση 2: Τοποθετήστε το Κουτί με τον γρίφο μέσα πάνω σε ένα τραπέζι. Κολλήστε το στικάκι USB κάτω από ένα άλλο τραπέζι που βρίσκεται πιο μακριά. Τοποθετήστε τον φορητό υπολογιστή σε ένα τραπέζι. Ο υπεύθυνος του παιχνιδιού κρατάει το ΚΛΕΙΔΙ που αποκτούν οι παίκτες αν λύσουν το αίνιγμα.

Πρόκληση 3: Ένα γραφείο με συρτάρι που κλειδώνει. Μέσα στο συρτάρι υπάρχει το διάγραμμα της κυκλικής οικονομίας. 4 κρυμμένα κομμάτια παζλ. Το 1 πίσω από έναν πίνακα ζωγραφικής. Τα 2 κάτω από ένα γραφείο. Το 3 κάτω από τον κάδο απορριμμάτων. 4ο μέσα σε ένα ντουλάπι.

Πρόκληση 4: Φορητός υπολογιστής στο τραπέζι με κλειδωμένο φάκελο "Κυκλική Οικονομία".

Υποδείξεις:

1η Υπόδειξη: Πρόκληση 1. Εάν οι παίκτες δεν μπορούν να βρουν τίποτα μετά τη σάρωση των κωδικών QR, ο υπεύθυνος λέει: "Κοιτάξτε προσεκτικά μέσα στα κείμενα".

2η Υπόδειξη: Πρόκληση 2. Αν οι παίκτες δεν μπορούν να εντοπίσουν το στικάκι USB, ο υπεύθυνος λέει "Κοιτάξτε από κάτω".

3η Υπόδειξη: Πρόκληση 3. Ο υπεύθυνος λέει, "Σκεφτείτε τα διάφορα στάδια της ζωής ενός προϊόντος, από τη δημιουργία μέχρι την απόρριψη. Σκεφτείτε τις βασικές έννοιες "μείωση, επαναχρησιμοποίηση και ανακύκλωση" για να προσδιορίσετε τη σωστή σειρά και να συμπληρώσετε το παζλ". Αυτή η υπόδειξη είναι προαιρετική και θα πρέπει να δίνεται μόνο αν οι παίκτες δυσκολεύονται πολύ να βρουν τη σωστή σειρά.

4η Υπόδειξη: Πρόκληση 4. Αν οι παίκτες δεν μπορούν να λύσουν το σταυρόλεξο, ο υπεύθυνος λέει: "Θυμηθείτε τα 3 R: Μείωση, Επαναχρησιμοποίηση και _____. Σκεφτείτε τρόπους για να δώσετε στα άχρηστα υλικά έναν νέο σκοπό και να ελαχιστοποιήσετε τα απόβλητα στο σταυρόλεξο".



Αποσαφήνιση:

- Ποιες είναι ορισμένες δεξιότητες που πρέπει να αναπτύξουν οι εργαζόμενοι του μέλλοντος; Παρατηρήσατε πώς τις εφαρμόσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Πόσο σημαντικές είναι οι Ανθρωποκεντρικές δεξιότητες για την οικονομία του μέλλοντος;
- Πώς μπορούν να εφαρμοστούν αυτές οι δεξιότητες σε καταστάσεις της πραγματικής ζωής; (Ενθαρρύνετε τους παίκτες να προβληματιστούν σχετικά με το πώς οι δεξιότητες που έμαθαν στο δωμάτιο απόδρασης μπορούν να μεταφερθούν σε άλλα πλαίσια και πώς μπορούν να συνεχίσουν να αναπτύσσουν αυτές τις δεξιότητες εκτός του δωματίου απόδρασης).
- Πώς μπορούν οι αρχές της Κυκλικής Οικονομίας και της Βιομηχανίας 5.0 να εκσυγχρονίσουν τον μελλοντικό χώρο εργασίας;
- Συνολική Εμπειρία: Επιτρέψτε στους παίκτες να μοιραστούν τις σκέψεις τους και τα σχόλιά τους σχετικά με την πρόκληση, συμπεριλαμβανομένου του τι τους άρεσε, τι βρήκαν πρόκληση και τι έμαθαν. Συζητήστε τυχόν αξιομνημόνευτες στιγμές, στιγμιότυπα ή ιδέες από τη δραστηριότητα. Ενθαρρύνετε τους παίκτες να προβληματιστούν σχετικά με το πώς η δραστηριότητα του δωματίου απόδρασης σχετίζεται με τους μαθησιακούς στόχους και τα θέματα της απασχολησιμότητας και της Βιομηχανίας 5.0 και πώς μπορούν να εφαρμόσουν τις δεξιότητες που έμαθαν στις μελλοντικές τους προσπάθειες.



Προτάσεις:

* Διαβάστε περισσότερα για τις αφηγήσεις στα δωμάτια απόδρασης:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Διαβάστε περισσότερα για τους υπεύθυνους του παιχνιδιού:

<https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Δημιουργήστε το δικό σας διάγραμμα ροής:

<https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Συνιστώμενο υλικό αναφοράς για τη συνολική δημιουργία μιας δραστηριότητας
δωματίου απόδρασης:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

