

# Μέρος 2 - Α1.2

## Παιχνίδια Δωματίων

### Απόδρασης

# Ορισμοί και Χαρακτηριστικά



NEET SYSTEM

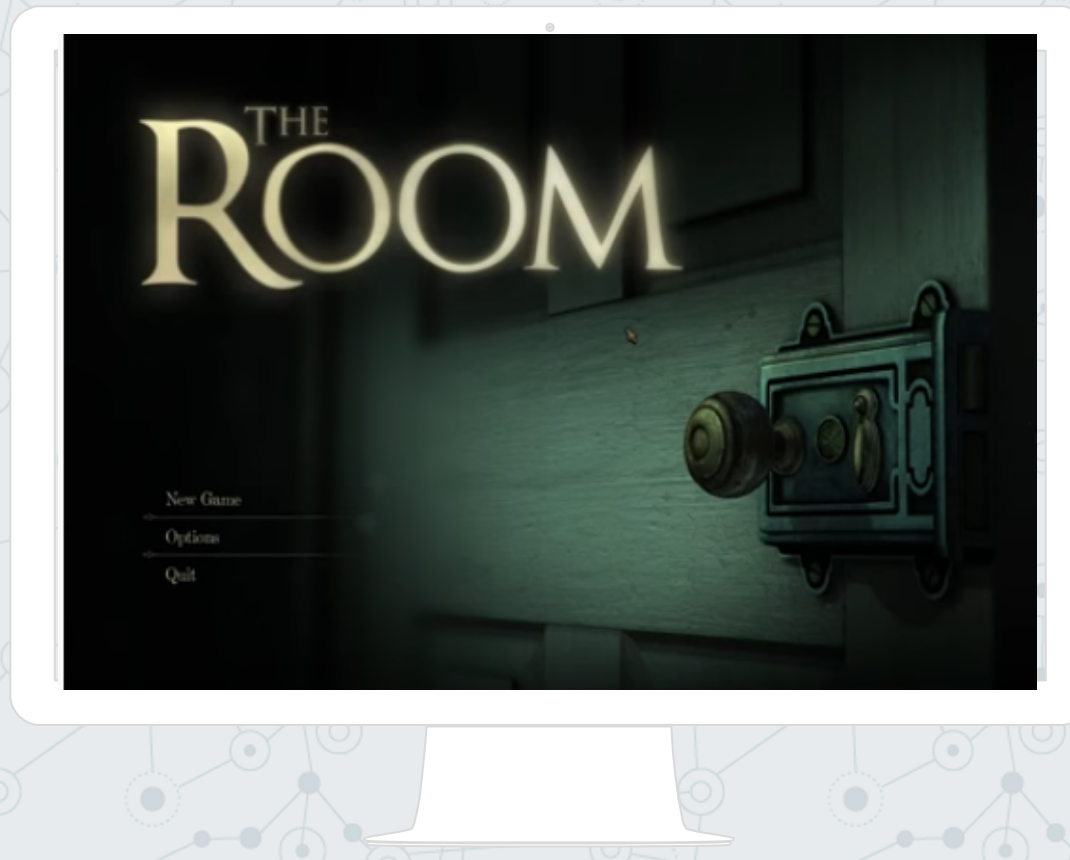
Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs



# Η άνοδος των Δωματίων Απόδρασης

Τα παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης, τα οποία μόλις πρόσφατα παρουσιάστηκαν στο ευρύτερο κοινό σε όλο τον κόσμο, έχουν κερδίσει το ενδιαφέρον και την προσοχή των νέων. Είτε παίζονται σε φυσικό χώρο είτε σε ηλεκτρονικό περιβάλλον, τα παιχνίδια αυτά προσφέρουν διασκέδαση, ενισχύουν την κριτική και δημιουργική σκέψη και προωθούν την ομαδική εργασία.

Τα τελευταία χρόνια, η έρευνα έχει στοχεύσει στη χρήση των παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα λόγω του μεγάλου αριθμού δυνατοτήτων που προσφέρουν για την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017, Snyder, 2018).



© Το μέλλον των ψηφιακών παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης:  
Ένα παράδειγμα

# Γενικός ορισμός ενός Δωματίου Απόδρασης



“

*“χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη διαδικασία κατά την οποία μια ομάδα ανθρώπων πρέπει να αποδράσει από ένα δωμάτιο που περιλαμβάνει μια σειρά προκλήσεων συνήθως μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό όριο. Σε αυτό το πλαίσιο, προκειμένου να κερδίσουν οι παίκτες, πράγμα που σημαίνει να «αποδράσουν», θα πρέπει να λύσουν τις προκλήσεις που υπάρχουν μέσα στο δωμάτιο”*

*(Wiemker, Elumir & Clare, 2015, σ. 2).*



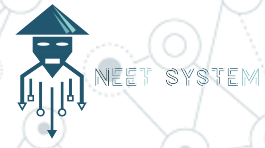
# Ο ορισμός του Nicholson για τα παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης

Σύμφωνα με τον ορισμό του Nicholson (2015), τα δωμάτια απόδρασης είναι:

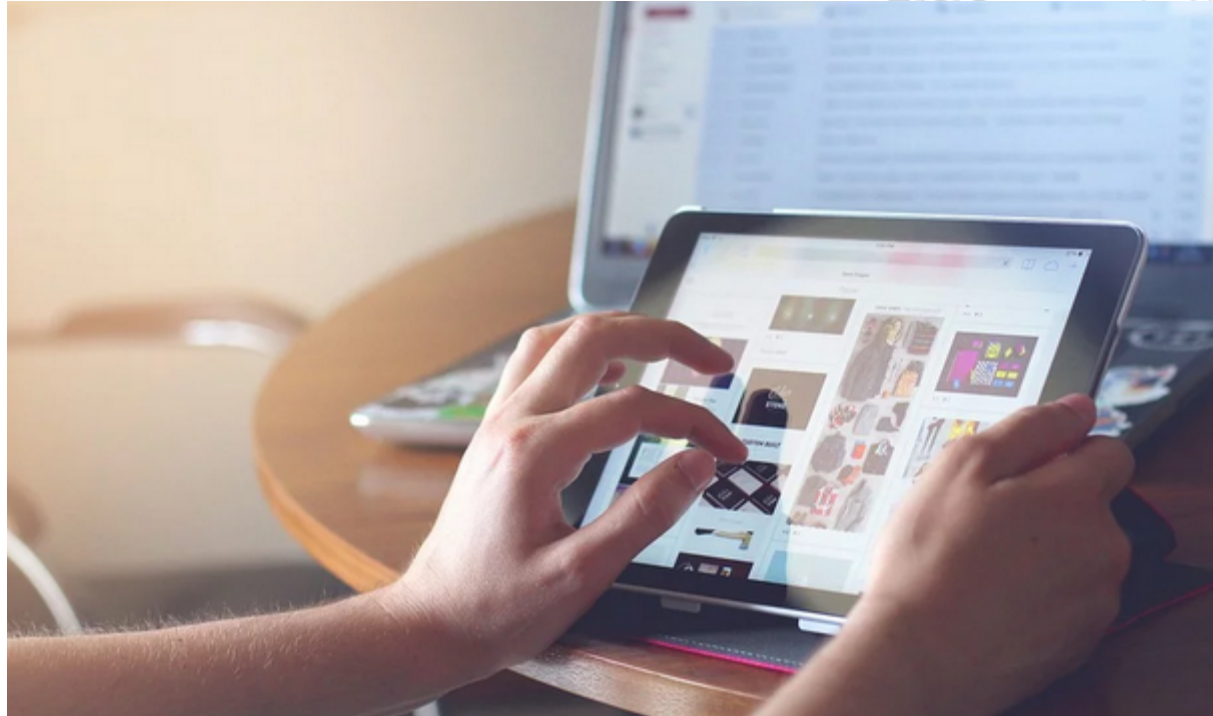
**“παιχνίδια που βασίζονται στην ζωντανή δράση και στην ομαδικότητα, στα οποία οι παίκτες ανακαλύπτουν στοιχεία, λύνουν γρίφους και ολοκληρώνουν δραστηριότητες σε ένα ή περισσότερα δωμάτια για να επιτύχουν ένα συγκεκριμένο στόχο (συνήθως να διαφύγουν από το δωμάτιο) σε περιορισμένο χρόνο” (σελ. 45).**



# Χρησιμοποιώντας ψηφιακά παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης



Ειδικά για τα Παιχνίδια Ψηφιακών Δωματίων Απόδρασης που περιλαμβάνουν την επίλυση μιας σειράς προκλήσεων για να ξεκλειδωθούν διάφορες κλειδαριές χρησιμοποιώντας διαδικτυακό λογισμικό, δεν υπάρχει ανάγκη για εξοπλισμό, όπως στα Παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης που παίζονται σε φυσικό περιβάλλον.



**Το μόνο που χρειάζεται είναι μια συσκευή συνδεδεμένη στο διαδίκτυο.**



NEET SYSTEM

**Λογισμικό;**

**Ικανότητες;**

**Διαδίκτυο;**

**Τάξη;**

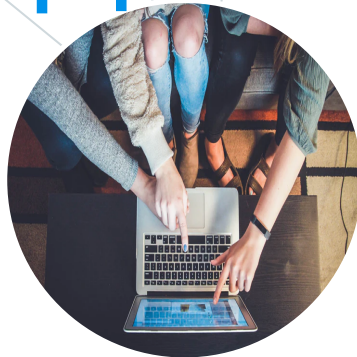
**Πολυμέσα;**



**Πώς μπορούν να παιχτούν τα παιχνίδια  
Δωματίου Απόδρασης σε ψηφιακό  
περιβάλλον;**



# Τα παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης προσελκύουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών



Όπως δηλώνουν οι López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada (2019) :

“πέραν του ότι είναι μια πολύ καλή μορφή διασκέδασης, τα Δωμάτια Απόδρασης έχουν προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών λόγω της δυνατότητάς τους να καλλιεργούν πολύτιμες δεξιότητες όπως η ομαδική εργασία, η ηγεσία, η δημιουργική σκέψη και η επικοινωνία »(σελ. 31723).





**Για το άτομο;**

**Για την ομάδα?**

**Σε εκπαιδευτικά  
πλαίσια;**

**Σε  
επιχειρηματικά  
πλαίσια;**

**Πρακτικές  
ικανότητες?**

**Νοητικές  
ικανότητες;**



**Ποιες είναι μερικές από τις πολύτιμες  
δεξιότητες που πιστεύετε ότι μπορούν να  
αναπτύξουν οι παίκτες μέσα από τα  
Παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης;**

# Ψηφιακά παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης σε εκπαιδευτικά πλαίσια



NEET SYSTEM

Τα δωμάτια απόδρασης μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν για ακαδημαϊκούς σκοπούς, καθώς μπορούν να αναπτυχθούν με την ύλη του μαθήματος και να ενσωματώσουν προκλήσεις στις οποίες οι μαθητές να μπορούν να αποδράσουν χρησιμοποιώντας τις γνώσεις και τις δεξιότητες που αποκόμισαν από το υλικό του μαθήματος (López-Pernas, Gordillo, Barra & Quemada, 2019). Με αυτόν τον τρόπο, η μάθηση μπορεί να γίνει μια λιγότερο βαρετή και περισσότερο δημιουργική διαδικασία.



# Γενικά Χαρακτηριστικά των Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης

Τα δωμάτια δωματίων απόδρασης προσφέρουν βιωματική μάθηση και προσελκύουν το ενδιαφέρον των παικτών που αναζητούν ένα μη παραδοσιακό παιχνίδι (Wiemker, Elumir & Clare, 2015). Η βιωματική μάθηση δίνει έμφαση στη διαδικασία της μάθησης και όχι στο προϊόν της μάθησης.



Η βιωματική μάθηση συμβαίνει όταν οι προσεκτικά επιλεγμένες εμπειρίες υποστηρίζονται από τον αναστοχασμό, την κριτική ανάλυση και τη σύνθεση.

Οι εμπειρίες είναι δομημένες, ώστε να απαιτούν από τον μαθητή να αναλαμβάνει πρωτοβουλία, να λαμβάνει αποφάσεις και να πληροφορεί για τα αποτελέσματα.

Καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά με ερωτήσεις, διερεύνηση, πειραματισμό, επίλυση προβλημάτων, με το να είναι δημιουργικοί και να κατασκευάζουν νόημα.

Οι μαθητές εμπλέκονται διανοητικά, συναισθηματικά, κοινωνικά, ψυχικά ή / και σωματικά. Αυτή η εμπλοκή δημιουργεί την αντίληψη ότι η μαθησιακή εργασία είναι αυθεντική.

## Βιωματική μάθηση



# Γενικά Χαρακτηριστικά των Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης

Ένα από τα κύρια διακριτά χαρακτηριστικά των Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης έχει να κάνει με τη σχέση μεταξύ του παίκτη και του άβαταρ. Συγκεκριμένα, σε αντίθεση με τα ψηφιακά παιχνίδια όπου υπάρχει ένας διαχωρισμός μεταξύ του παίκτη και του άβαταρ στο κόσμο του παιχνιδιού, στα παιχνίδια δωματίων απόδρασης, ο παίκτης και το άβαταρ δεν διαφέρουν (Nicholson, σελ. 1).



## Ο παίκτης και το avatar



# Γενικά Χαρακτηριστικά των Παιχνιδιών Δωματίων Απόδρασης

Στο πλαίσιο των παιχνιδιών δωματίων απόδρασης, παιχνίδι με νόημα σημαίνει ότι οι προκλήσεις που θα δημιουργηθούν και τα καθήκοντα:

"δεν είναι απλώς εκεί ως εμπόδια στη νίκη του παιχνιδιού, αλλά κάθε πρόκληση έχει σκοπό και συνδέεται με την γενικότερη αφήγηση, δίνοντας στον παίκτη ένα τρόπο να αποδώσει νόημα στις πράξεις του" (Nicholson, 2015, σ. 6).



## Meaningful Play



# Δραστηριότητες παιχνιδιού με νόημα



Προκειμένου ένας παίκτης να εμπλακεί σε δραστηριότητες παιχνιδιών με νόημα, οι ενέργειες του παίκτη πρέπει να είναι **διακριτές**, πράγμα που σημαίνει ότι ο παίκτης καταλαβαίνει το αποτέλεσμα αυτού που κάνει, και **ενσωματωμένες**, πράγμα που σημαίνει ότι κάθε δράση του παίκτη κάνει τη διαφορά στην πλοκή του παιχνιδιού



# Ερωτήσεις για προβληματισμό

- ◎ Μπορείτε να δώσετε μερικά παραδείγματα γρίφων/ αινιγμάτων για παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης που να έχουν νόημα;
- ◎ Μπορείτε να σκεφτείτε κάποιο είδος γρίφων/ αινιγμάτων για παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης που προωθούν τη βιωματική μάθηση;
- ◎ Μπορείτε να δώσετε ένα παράδειγμα ενός γρίφου/ αινίγματος για παιχνίδια Δωματίων Απόδρασης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διδάξει στους μαθητές μια συγκεκριμένη έννοια;

# Ευχαριστώ!

## Ερωτήσεις;







## Πηγές

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the Use of an Educational Escape Room for Teaching Programming in a Higher Education Setting. Available at:

<https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>

Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Available at <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

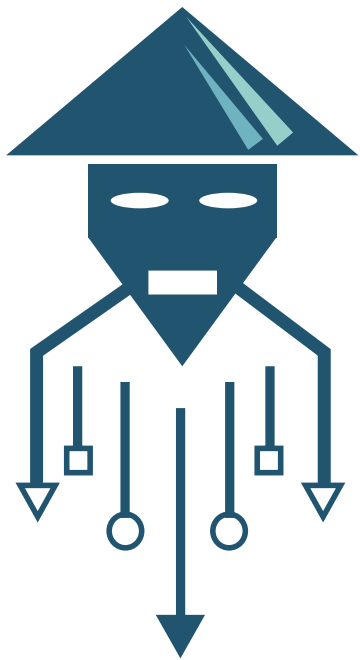
Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Available at: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Northern Illinois University (n.d.). *Experiential learning*. Available at:

[https://www.niu.edu/facdev/\\_pdf/guide/strategies/experiential\\_learning.pdf](https://www.niu.edu/facdev/_pdf/guide/strategies/experiential_learning.pdf)

Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?*. Available at:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZIsXaoq>



# NEET SYSTEM



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034

