



B1.2

Δημιουργία
Προκλήσεων
Δωματίων Απόδρασης
με νόημα



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Εργαστείτε σε ομάδες των δύο ατόμων για να απαντήσετε στις παρακάτω ασκήσεις.

Δημιουργία γρίφων με νόημα

Ένα Δωμάτιο Απόδρασης μπορεί να αποτελείται από μια σειρά γρίφων. Αυτοί οι γρίφοι παρουσιάζονται συνήθως σε σειρά. Η διαδοχική εμφάνιση των γρίφων σε δωμάτια απόδρασης, είναι πιο εύκολο να σχεδιαστεί και έχει πολλά πλεονεκτήματα σε σχέση με την εμπειρία του παίκτη. Συγκεκριμένα, ένα πλεονέκτημα είναι ότι απαιτεί λιγότερη καθοδήγηση, καθιστώντας έτσι πιο απλή την πρόοδο των παικτών, ενώ ένα άλλο πλεονέκτημα είναι ότι επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν τη δραστηριότητα των παικτών με έναν πιο απλό και ακριβή τρόπο αφού η πρόοδος και η απόδοση όλων των παικτών μπορεί να μετρηθεί πιο εύκολα (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019).

Κατά τη δημιουργία κάθε γρίφου, οι σχεδιαστές παιχνιδιών θα πρέπει να συνδέουν προσεκτικά το γρίφο με το θέμα του δωματίου και να παρέχουν πληροφορίες έτσι, ώστε να είναι κατανοητές από τους παίκτες στο πλαίσιο της ιστορίας του παιχνιδιού. Στον πυρήνα του, ένας γρίφος δωματίου απόδρασης χρησιμοποιεί μία απλή σειρά:

1. Μια πρόκληση που πρέπει να ξεπεραστεί.
2. Μια λύση μπορεί να αποκρύπτεται).
3. Μια ανταμοιβή για την επίλυση της πρόκλησης (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015).

Η άσκηση σας είναι να αποφασίσετε εάν η ακόλουθη πρόκληση του της Πρόκλησης Δωματίου Απόδρασης του NEET-SYSTEM με τίτλο "ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΕΝΟ ΠΛΟΙΟ" (πολιτιστική ευαισθητοποίηση) έχει νόημα σύμφωνα με τα παραπάνω.

Σας συμβουλεύουμε να διαβάσετε προσεκτικά την πλοκή και να εξετάσετε τις προκλήσεις πριν συνεχίσετε με τις δραστηριότητες.



Το εγκαταλελειμένο πλοίο 1

ΤΟ ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΕΝΟ ΠΛΟΙΟ

Βρισκόμαστε σε ένα ιστιοφόρο στην Μεσόγειο θάλασσα. Ένα από τα αξιοθέατα της κρουαζιέρας είναι ένα εγκαταλελειμένο πλοίο που μέχρι πρόσφατα χρησιμοποιούνταν για τη μεταφορά κρατουμένων.

Ο οδηγός μας έπεισε ότι είναι απολύτως ασφαλές να επισκεφθούμε το πλοίο.

Αμέσως μπαίνουμε στο πλοίο, στο δωμάτιο στο οποίο οι φρουροί έκαναν το διάλειμά τους, όταν ξαφνικά ο άνεμος κλείνει την πόρτα από την οποία μπήκαμε.

Όλες οι πόρτες είναι κλειδωμένες και δεν μπορούμε να γυρίσουμε πίσω.

Στην άλλη πλευρά της αίθουσας βλέπουμε μια ακόμη πόρτα και σε κάθε πλευρά της βλέπουμε 2 σημαίες στον τοίχο - μία κινέζικη και μία μεξικανική.

Εξετάζουμε τις σημαίες και παρατηρούμε ότι πίσω τους υπάρχουν δύο μικρές εικόνες που μπορούμε να πιέσουμε. Ποιες πρέπει να πιέσουμε;

Πίσω από την κινέζικη σημαία βλέπουμε δύο εικόνες. Ποια πρέπει να πιέσουμε;*

Εικόνα Α



Εικόνα Β



Εικόνα Γ



Εικόνα Δ



SYSTEM

Για τη λάθος απάντηση ο παίκτης βλέπει αυτό:

Συμβουλή: Σκέψου ποιο είναι το πιο διάσημο αξιοθέατο της Κίνας, το οποίο φαίνεται και από το διάστημα!

Για τη σωστή απάντηση ο παίκτης βλέπει αυτό:

ΣΩΣΤΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ!

Αφού πιέσατε την εικόνα στην οποία είδατε το Σινικό Τείχος της Κίνας, ακούσατε τον μηχανισμό της πόρτας να λειτουργεί.

Οι άλλες φωτογραφίες ήταν του Ταζ Μαχάλ στην Ινδία, του Άνγκορ Βατ στην Καμπότζη και του Μάτσου Πίτσου στο Περού.

Τώρα ας δούμε την επόμενη σημαία και τις εικόνες πίσω από αυτήν.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΠΡΟΚΛΗΣΗ

Στην αριστερή πλευρά της πόρτας κρέμεται μια μεξικάνικη σημαία. Κοιτάζοντας πίσω της μπορούμε να δούμε τις παρακάτω εικόνες. Ποια πρέπει να πιέσουμε;*



Εικόνα Α



Εικόνα Β



Εικόνα Γ



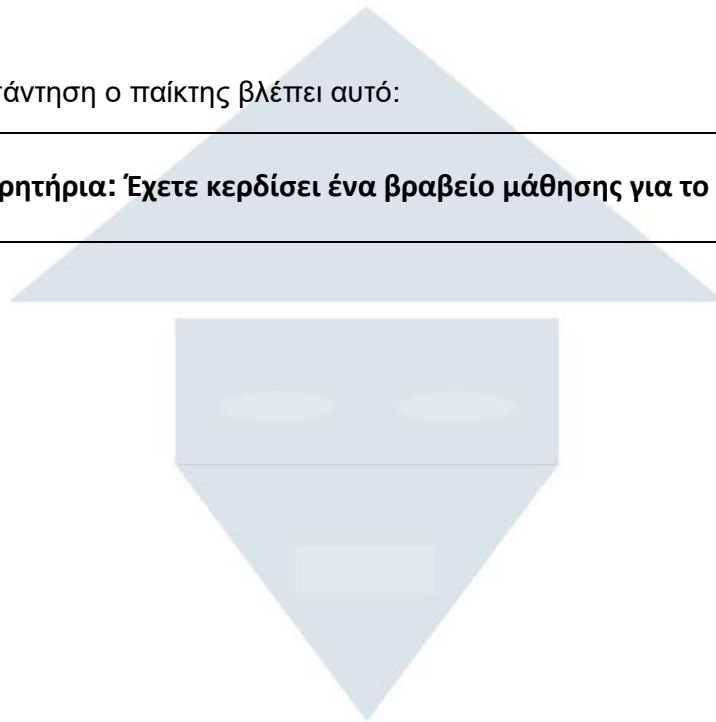
Εικόνα Δ

Για τη λάθος απάντηση ο παίκτης βλέπει αυτό:

Συμβουλή: Είναι ένα πικάντικο φαγητό το οποίο σερβίρουν με tortilla στο Μεξικό.

Για τη σωστή απάντηση ο παίκτης βλέπει αυτό:

Συγχαρητήρια: Έχετε κερδίσει ένα βραβείο μάθησης για το Επίπεδο 1!



NEET

SYSTEM

Δραστηριότητα 1: Συμπληρώστε τον πίνακα με τις πληροφορίες που ζητούνται και στη συνέχεια δώστε τη γνώμη σας.

<p>Υπάρχει πρόκληση για να ξεπεραστεί;</p>	
<p>Υπάρχει λύση;</p>	
<p>Υπάρχει ανταμοιβή για την υπέρβαση των προκλήσεων;</p>	
<p>Κατά τη γνώμη σας, αυτές οι Προκλήσεις Δωματίων Απόδρασης έχουν νόημα; (παρακαλείστε να δώσετε εξήγηση)</p>	

Δραστηριότητα 2: Για να δημιουργηθούν γρίφοι με νόημα, οι σχεδιαστές θα πρέπει να λάβουν υπόψη τα κριτήρια για έναν «καλό» γρίφο. Αν ένας σχεδιαστής απαντήσει ναι σε όλα τα παρακάτω τότε αυτός / αυτή μάλλον έχει δημιουργήσει ένα καλό γρίφο. Ο στόχος σας είναι να αποφασίσετε εάν τα παρακάτω κριτήρια λαμβάνονται υπόψη για αυτήν την συγκεκριμένη Πρόκληση του Δωματίου Απόδρασης.

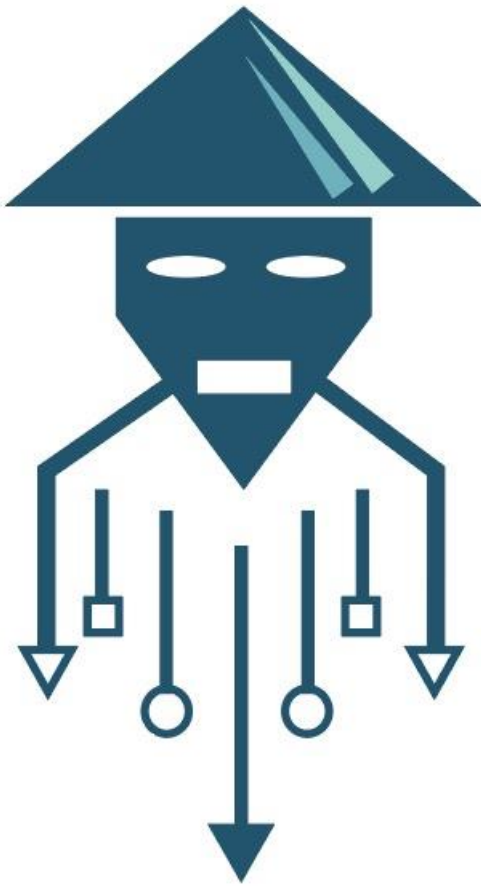
Ο γρίφος είναι ενσωματωμένος στην ιστορία;

Είναι λογικές οι ενδείξεις για τους γρίφους;

Μπορούν να λυθούν οι γρίφοι με τις πληροφορίες που παρέχονται;

Οι γρίφοι προσθέτουν κάτι στην ατμόσφαιρα της πλοκής του Δωματίου Απόδρασης;





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