

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΓΙΔΑ:  ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

# 9 Πανελλήνιο Συνέδριο

Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα



13-14 Απριλίου  
2024



ESCAPE ROOM «GREEK LANGUAGE»

ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΚΑΤΣΙΩΠΗ



## Το παιχνίδι

- ▶ Είναι ένα μέσο που οδηγεί στην ολόπλευρη ανάπτυξη και στην ηθική καλλιέργεια παιδιών και εφήβων
- ▶ Τους παρέχει τη δυνατότητα να εκφράζουν ελεύθερα και δημιουργικά τις σκέψεις, τις ιδέες και τα συναισθήματά τους σ' ένα περιβάλλον ασφαλές
- ▶ Τους προσφέρει την ευκαιρία για να αλληλοεπιδράσουν, να χτίσουν σχέσεις και να καλλιεργήσουν γλωσσικές, κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες
- ▶ Ενθαρρύνει την αυτενέργειά τους

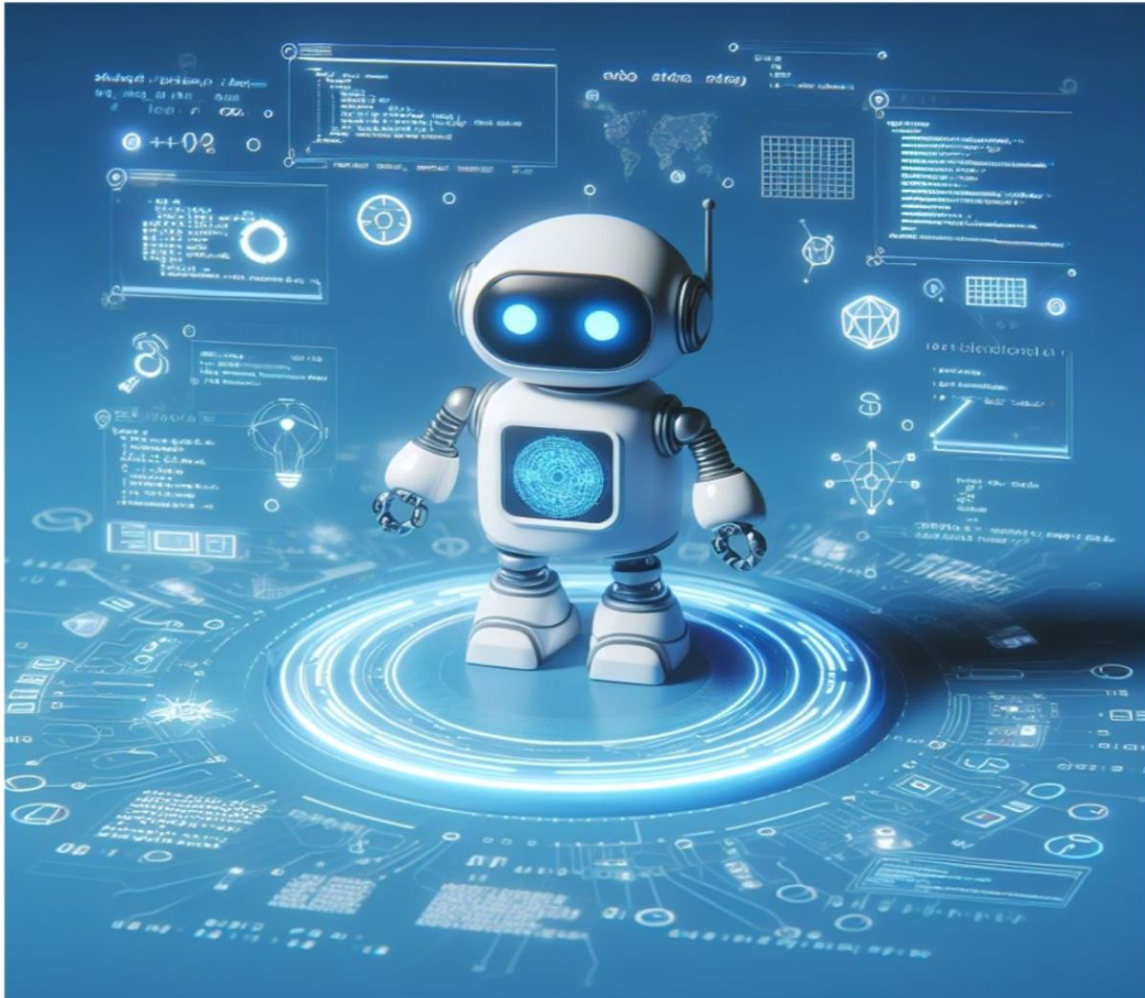
## Συγκεκριμένα:

- ενισχύει την ενεργό συμμετοχή
- δημιουργεί κίνητρα
- παρακινεί στην ανάληψη πρωτοβουλιών
- προάγει την κοινωνικοποίηση
- απελευθερώνει τη φαντασία
- αυξάνει τις γνώσεις
- εξελίσσει την αφαιρετική σκέψη
- αξιολογεί την πρόοδο και ενδυναμώνει την αυτοπεποίθηση

Η ΑΞΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ



# ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ESCAPE ROOM



- ▶ Εμπνευστής ο Ιάπωνας Takao Kato
- ▶ Ένα Escape Room είναι ένα παιχνίδι στο οποίο ένα άτομο ή μια ομάδα κλείνεται σε ένα δωμάτιο και προσπαθεί να λύσει διάφορους γρίφους, προκειμένου να δραπετεύσει ή να βρει μία λύση σ' ένα κατάλληλο χρονικό διάστημα
- ▶ Τα ψηφιακά Escape Rooms, θέτοντας τους παίκτες στο επίκεντρο της δράσης, μεταβάλλονται σε μία ζωντανή και μοναδική περιπέτεια, γεμάτη προκλήσεις και μυστήριο



1. Θέμα: ένα καλά καθορισμένο θέμα (μυστηρίου, επιστημονικής φαντασίας, ιστορίας, θρίλερ κ.ά.) που θα συναρπάσει τους παίκτες
2. Γρίφοι και προβλήματα: η δημιουργία γρίφων, αινιγμάτων και προβλημάτων που θα απαιτήσουν λογική σκέψη από πλευράς παικτών
3. Δομή δωματίου: η διάταξη των αντικειμένων, η οικοδόμηση των χώρων και η γενική ατμόσφαιρα του δωματίου πρέπει να συμβάλλουν στο να δημιουργηθεί αίσθηση αγωνίας και μυστηρίου
4. Χρονικός περιορισμός: ορισμός ενός συγκεκριμένου χρονικού περιορισμού που πρέπει να τηρήσουν οι παίκτες για να αποδράσουν με επιτυχία
5. Ηχητικά και οπτικά εφέ: η χρήση τους θα προσελκύσει το ενδιαφέρον των παικτών, θα δημιουργήσει αινιγματικές συνθήκες και θα ενισχύσει την εμπειρία τους
6. Δυσκολία: το escape room θα πρέπει να είναι προκλητικό, αλλά όχι τόσο δύσκολο στην επίλυσή του, ώστε να μην κουράσει κι αποθαρρύνει τη συμμετοχή των παικτών σε αυτό

## ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΟΣ ESCAPE ROOM



Στην εκπαίδευση, τα escape room προσφέρουν

- ▶ Μια διασκεδαστική και δραστήρια προσέγγιση για την εκμάθηση και την ανάπτυξη δεξιοτήτων (διαπροσωπική επικοινωνία, συνεργασία, ομαδικότητα)
- ▶ Κατανόηση των στρατηγικών για την επίλυση προβλημάτων
- ▶ Ανάλυση της κριτικής σκέψης
- ▶ Διέγερση του ενδιαφέροντος
- ▶ Αύξηση του κινήτρου για συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία
- ▶ Προαγωγή της εκμάθησης της νέας γνώσης μέσω της εμπειρικής διαδικασίας και της ενεργητικής συμμετοχής

ΤΙ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΑ ESCAPE ROOM



- ❖ Η διεξαγωγή του escape room πραγματοποιήθηκε στο Γυμνάσιο με Λ/Τ Αστυπάλαιας
- ❖ Το γνωστικό αντικείμενο, που αξιοποιήθηκε στην κατασκευή του, ήταν η Ελληνική Γλώσσα
- ❖ Για την υλοποίηση του παιχνιδιού μέσα στις σχολικές αίθουσες απαιτήθηκαν συνολικά 1-2 διδακτικές ώρες
- ❖ Οι διαδραστικοί πίνακες χρησιμοποιήθηκαν για την προβολή και την εκτέλεση του παιχνιδιού
- ❖ Η αφορμή για τη δημιουργία του προήλθε μέσα από μία συζήτηση της φιλόλογου με τη διευθύντρια της σχολικής μονάδας σχετικά με τον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Ελληνικής Γλώσσας που τιμάται στις 9 Φεβρουαρίου

**ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ESCAPE ROOM «GREEK LANGUAGE»**

- Genially → για την κατασκευή του δωματίου απόδρασης
- Eleven Labs → για ηχογράφηση φωνής
- TokkingHeads → για δημιουργία ενός ομιλούντος άβαταρ
- ToonArt → για μετατροπή των φωτογραφιών σε άβαταρ
- Bing creator → για παραγωγή εικόνων τεχνητής νοημοσύνης
- Suno ai → για δημιουργία μουσικής
- Wordwall → για γρίφους
- Learning Apps → για γρίφους



ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ESCAPE ROOM «GREEK LANGUAGE»



# ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ✓ Η εκπαιδευτικός αρχικά περιέγραψε αναλυτικά στους μαθητές τη διδακτική παρέμβαση, εκκινώντας από τους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού
- ✓ Ακολούθησε η επεξήγηση των κανόνων του και των στόχων των αποστολών
- ✓ Σε όλη τη διάρκεια της διεξαγωγής του escape room, η ίδια ανέλαβε το ρόλο του Game Master:
  - βοηθώντας κι ενισχύοντας τους μαθητές στην ομαλή εξέλιξή του
  - υποστηρίζοντάς τους στο να ξεπεράσουν τις τεχνικές ή γνωστικές δυσκολίες που αντιμετώπιζαν
  - δημιουργώντας κλίμα συνεργασίας, αμοιβαίου σεβασμού και εμπιστοσύνης μεταξύ τους

# ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ESCAPE ROOM «GREEK LANGUAGE»

- ❖ Το δωμάτιο διαφυγής στηρίχθηκε σε προϋπάρχον template, του οποίου ο κώδικας τροποποιήθηκε για να ανταποκριθεί στους στόχους που τέθηκαν
- ❖ Αποτελούνταν από τέσσερις αποστολές με διαφορετικό, σε χρωματισμό και σε στυλ, φόντο
- ❖ Οι εικόνες τεχνητής νοημοσύνης, που επιλέχθηκαν για να διακοσμήσουν κάθε αποστολή, σχετίζονταν άμεσα με την Ελλάδα και τη γλώσσα της (λόγου χάρη, δίσκος της Φαιστού, κίονες, ναοί, ελληνικά γράμματα, Αγία Γραφή, γραμματικοί)
- ❖ Συνάμα, όλες οι αποστολές πλαισιώνονταν με ρήσεις ανθρώπων από την πολιτική, τη φιλοσοφία, την ποίηση και γενικότερα τις επιστήμες και τις τέχνες, οι οποίοι τόνιζαν τον κομβικό ρόλο που διαδραμάτιζε αδιάκοπα η ελληνική γλώσσα στην οικουμένη

# ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το παιχνίδι ξεκινούσε υπό τους ήχους μουσικής που δημιουργήθηκαν στην εφαρμογή suno ai με την εξής εντολή: στίχοι τραγουδιού σε ποπ μορφή που να αναδεικνύουν τη σπουδαιότητα της ελληνικής γλώσσας
- Στην εισαγωγή καλωσόριζε τους παίκτες ο ίδιος ο Ελύτης, ο οποίος εξιστορούσε σ' ένα σύντομο βίντεο 20 δευτερολέπτων τη δύναμη της ελληνικής γλώσσας εδώ και 3.500 χρόνια (toonart, tokking heads, eleven labs)
- Στη συνέχεια, οι μαθητές-παίκτες ανακατευθύνονταν, μέσω οδηγιών, στο περιβάλλον του Learning Apps για να εξασκηθούν σε ελληνικές λέξεις με οικουμενικό και διαχρονικό νόημα που επίδρασαν στην αγγλική και τη γαλλική γλώσσα αντίστοιχα (όπως, *ακαδημία, δημοκρατία, αλφάβητο, φαινόμενο, τραγωδία, συμπάθεια, ενθουσιασμός, ουτοπία, ιστορία και θρίαμβος*)

# ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- 1η αποστολή: οι μαθητές έπρεπε αρχικά να λύσουν ένα κουίζ ιστορικών γνώσεων με την εξέλιξη της ελληνικής γλώσσας από την αρχαιότητα έως τις μέρες μας (την προέλευσή της, την αποκρυπτογράφησή της, το μονοτονικό σύστημα, τη διαμάχη καθαρεύουσας-δημοτικής κ.ά.). Συνάμα, όφειλαν να αναδείξουν τους στίχους του ποιήματος του Οδυσσέα Ελύτη, *Άξιον Εστί*, βάζοντας στη σωστή θέση την κάθε λέξη (παιχνίδι αναγραμματισμού)
- 2η αποστολή: οι μαθητές έπρεπε να συνδέσουν φράσεις της αρχαίας ελληνικής με τη σημασία τους στη νέα ελληνική
- 3η αποστολή: οι μαθητές με τη βοήθεια του κρυπτογραφικού αλφάβητου της Φιλικής Εταιρείας έπρεπε να αποκαλύψουν τους στίχους του ποιήματος του Ελύτη «*Τα ελεγεία της Ωζόπετρας*», που σχετίζονται με το νησί της Αστυπάλαιας
- 4η αποστολή: οι μαθητές, μέσω του παιχνιδιού «ο εκατομμυριούχος», θα προσπαθούσαν να αποδώσουν εκλεπτυσμένα τη σημασία λέξεων και φράσεων της αργκό τους
- Στο τέλος, για να λάβουν το κλειδί και να ανοίξουν το δωμάτιο διαφυγής, ήταν απαραίτητο να απαντήσουν στο γρίφο με το όνομα του εθνικού ποιητή που τιμάται στις 9 Φεβρουαρίου, του Διονύσιου Σολωμού, καθώς και να ταξινομήσουν στα κατάλληλα πλαίσια τα επιρρήματα, επίθετα, ουσιαστικά, ρήματα και προθέσεις, ούτως ώστε να σχηματιστεί η εικόνα της ελληνικής γλώσσας



# ΟΦΕΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Οι μαθητές ερχόμενοι για πρώτη φορά σε επαφή με ένα ψηφιακό δωμάτιο διαφυγής

- ✓ όξυναν την προσοχή τους
- ✓ ανακάλεσαν από τη μνήμη τους τις ήδη υπάρχουσες πληροφορίες κι αφομοίωσαν τις νέες
- ✓ διεύρυναν τις γνώσεις τους
- ✓ ανέπτυξαν τις γλωσσικές τους δεξιότητες
- ✓ συνέδεσαν το παρελθόν της ελληνικής γλώσσας με το παρόν
- ✓ συσχέτισαν την τοπική τους ιστορία με τον Ελύτη
- ✓ συνεργάστηκαν κι αντάλλαξαν στοιχεία σ' ένα προκαθορισμένο χρονικό πλαίσιο και κυρίως
- ✓ συνειδητοποίησαν ότι η ελληνική γλώσσα είναι ένας ζωντανός οργανισμός που μεταβάλλεται και εμπλουτίζεται διαρκώς εδώ και χιλιάδες χρόνια και που ομιλείται από είκοσι και πλέον εκατομμύρια κόσμο παγκοσμίως

# ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΠΟΥ ΑΝΕΚΥΨΑΝ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ❖ διαπιστώθηκαν σοβαρές ελλείψεις και αδυναμίες κατανόησης κι ερμηνείας της ελληνικής γλώσσας
- ❖ αναδείχθηκε ως επιβεβλημένη η ριζική ανανέωση των προγραμμάτων σπουδών στα γλωσσικά μαθήματα
- ❖ προβλήθηκε η ανάγκη για τον πλουτισμό του λεξιλογίου, για τη διδασκαλία των γραμματικών κανόνων με τρόπο βιωματικό, για την εξοικείωση με ποικιλία κειμενικών τύπων, από λογοτεχνικά έως επιστημονικά, και για την ενίσχυση της κριτικής και αφαιρετικής σκέψης των μαθητών

Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι οι τελευταίοι έδειξαν να ενθουσιάζονται ιδιαίτερα με τη διαδραστική άσκηση που αφορούσε στην αργκό τους, μιας και σχετίζεται με την τραπ μουσική. Όντως, κάτι τέτοιο δεν πρέπει να μας ξενίζει, καθώς η αργκό αντανακλά τις σύγχρονες τάσεις, τα ενδιαφέροντα και την κουλτούρα των νέων. Η χρήση της, άρα, από τους μαθητές, αποτελεί μια φυσική κατάληξη της εξοικείωσής τους με αυτήν. Ήταν, επομένως, κατανοητό να δυσανασχετήσουν με ερωτήσεις που συνέδεαν λέξεις της αρχαίας ελληνικής, την οποία θεωρούν νεκρή, με τη νέα ελληνική και να μην τους αγγίζει η γλωσσική διαχρονία. Αυτό αποδεικνύει περίτρανα το γλωσσικό έλλειμμα που τους διακατέχει

# ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ESCAPE ROOM

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ακολούθησε μία διαδικασία αυτοαξιολόγησης/ανατροφοδότησης των μαθητών.

Συγκεκριμένα, ερωτήθηκαν:

- για τις στρατηγικές που ανέπτυξαν κατά τη λύση των γρίφων
- για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν σε κάθε αποστολή
- για τους προβληματισμούς τους που προέκυψαν από το περιεχόμενο κάποιων ασκήσεων
- για την εμπειρία που βίωσαν από την ψηφιακή μορφή του (εφέ, μουσική, εικόνες, χώροι)
- για την αποτελεσματικότητά του ως μαθησιακή δραστηριότητα που στόχευε να αναδείξει τη σημασία της ελληνικής γλώσσας σε παγκόσμια κλίμακα

Μέσα από τη συζήτηση αναδείχθηκαν κι άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία, όπως η επιθυμία των μαθητών να αναπροσαρμοστεί το διδακτικό υλικό σε μία πιο βιωματική μορφή, ώστε να κατανοήσουν καλύτερα κάποιες γλωσσικές έννοιες και φαινόμενα ή η ανάγκη τους να εξερευνήσουν περαιτέρω τον ψηφιακό κόσμο και κυρίως τα εργαλεία που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη και να τα συνδυάσουν με την παραγωγή γραπτού λόγου. Σημαντικό κέρδος υπήρξε, επίσης, το γεγονός ότι εξέφρασαν στους εκπαιδευτικούς της σχολικής τους μονάδας τη διάθεσή τους να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί ενός παρόμοιου δωματίου απόδρασης με θέμα την πλούσια τοπική τους ιστορία

Αλλά και για την ίδια την εκπαιδευτικό, η ανατροφοδότηση υπήρξε ιδιαίτερος επωφελής, αφού τη βοήθησε αφενός, να λάβει πρωτοβουλίες για περαιτέρω γλωσσική εξάσκηση των μαθητών αφετέρου, να συνειδητοποιήσει το πώς μπορεί να δημιουργήσει ένα ενδιαφέρον escape room με συγκεκριμένη θεματική ή με διαθεματική προσέγγιση για να δραστηριοποιήσει και να ενισχύσει γνωστικά και διαπροσωπικά τους τελευταίους

# ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΚΑΘΗΓΗΤΩΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ESCAPE ROOM

Οι εκπαιδευτικοί της σχολικής μονάδας

- έσπευσαν να «συμμετάσχουν» στην επίλυση των γρίφων
- παρακολούθησαν, εξαιτίας αυτού του παιχνιδιού, αρκετά σεμινάρια με ψηφιακά εργαλεία, ώστε να εισάγουν στη συνέχεια και στα δικά τους μαθήματα τις νέες εκπαιδευτικές προσεγγίσεις
- συνειδητοποίησαν, μέσα από αυτή τη διαδικασία, ότι θα πρέπει να είναι ανοιχτοί στις προκλήσεις που καθημερινά εμφανίζονται, να επιμορφώνονται συνεχώς στα νέα δεδομένα που προκύπτουν και να επιλέγουν ένα κατάλληλο εκπαιδευτικό πλαίσιο για τους μαθητές τους

Το παιχνίδι συνάντησε επιπλέον και την αποδοχή ευρύτερου κοινού μέσω της σχολικής ιστοσελίδας. Σίγουρα, χάρη στην υλικοτεχνική υποδομή των αιθουσών, η διάδραση έγινε ακόμα πιο έντονη και το μήνυμα για μία εναλλακτική εκπαιδευτική διαδικασία, καινοτόμα και πρωτοπόρα, δεν άφησε ασυγκίνητους γονείς, διδακτικό προσωπικό και μαθητικό δυναμικό.





ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΓΕΥΣΗ...

[HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/65C392C99181C700  
14BE3512/INTERACTIVE-CONTENT-GREEK-  
LANGUAGE](https://view.genial.ly/65c392c99181c70014be3512/interactive-content-greek-language)

