



EARTHE

Δραστηριότητα 2

Ψηφιακή εργαλειοθήκη για την ανάπτυξη καινοτόμου προγράμματος σπουδών και μεθοδολογιών

Ενότητα 4 – Επίλυση προβλημάτων

Μέθοδος – Εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης

Ενότητα 4 – Επίλυση προβλημάτων

Μέθοδος 2 – Εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης

Έμφαση στις εγκάρσιες δεξιότητες

Η μέθοδος του εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης (EER) μπορεί να ενισχύσει τη συνεργασία, τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων και την ανθεκτικότητα υπό πίεση μέσω της εμπυστικής μάθησης με βάση το παιχνίδι.

Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της μεθόδου, οι συμμετέχοντες/ουσες θα είναι σε θέση να:

- Εφαρμόζουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων σε περιβάλλον με χρονικούς περιορισμούς.
- Επικοινωνούν αποτελεσματικά μέσα σε μια ομάδα για την επίτευξη κοινών στόχων.
- Προσαρμόζονται γρήγορα όταν αντιμετωπίζουν απροσδόκητες προκλήσεις.
- Επιδεικνύουν επιμονή και δημιουργική σκέψη.

Ομάδα-στόχος

Ηλικία – Ενήλικες (20+)

Φύλο – Όλα τα φύλα

Επίπεδο εκπαίδευσης – Από επαγγελματική εκπαίδευση έως μεταπτυχιακές σπουδές

Κατάσταση – Απασχολούμενοι, άνεργοι ή σε μεταβατικό στάδιο

Λιγότερες ευκαιρίες – Πιθανότητα συμπερίληψης συμμετεχόντων/ουσών από μειονεκτούντα περιβάλλοντα. Η μέθοδος θα μπορούσε να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για εκπαιδευτές/τριες ενηλίκων (επιμορφωτές, διδάσκοντες/ουσες, συντονιστές/τριες) που εργάζονται σε τυπικά και μη τυπικά μαθησιακά περιβάλλοντα σε συνεργαζόμενα ιδρύματα και τα εκτεταμένα δίκτυά τους.



Περιγραφή της μεθόδου

Ένα Εκπαιδευτικό Δωμάτιο Απόδρασης τοποθετεί τους/τις συμμετέχοντες/ουσες σε μια θεματική πρόκληση, όπου καλούνται να λύσουν μια σειρά γρίφων και εργασιών προκειμένου να ολοκληρώσουν μια «αποστολή» μέσα σε καθορισμένο χρόνο.

Οδηγίες υλοποίησης

Χρονικό πλαίσιο: 60–90 λεπτά

Αριθμός συμμετεχόντων/ουσών: 6–12 ανά αίθουσα

Απαραίτητα υλικά: Αντικείμενα γρίφων, τυπωμένα στοιχεία, κουτιά που κλειδώνουν, χρονόμετρο, θεματική διακόσμηση.

Χώρος: Τάξη ή αίθουσα συσκέψεων προσαρμοσμένη για παιχνίδι (ή λογισμικό εικονικού δωματίου απόδρασης).

Υλοποίηση σε 5 βήματα

Βήμα 1 – Ορισμός του πλαισίου – Παρουσιάστε την ιστορία και τους κανόνες.

Βήμα 2 - Διανομή στοιχείων – Μοιράστε τον πρώτο γρίφο ή το πρώτο στοιχείο.

Βήμα 3 – Επίλυση προκλήσεων – Οι ομάδες λύνουν αλληλένδετους γρίφους, ξεκλειδώνοντας νέα στάδια.

Βήμα 4 – Τελική πρόκληση – Ο τελευταίος γρίφος οδηγεί στην «απόδραση» ή στην ολοκλήρωση της αποστολής.

Βήμα 5 – Απολογισμός – Συζητήστε τις στρατηγικές, την ομαδική εργασία και τις προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων.

Πρακτικές συμβουλές

Συμβουλή 1 – Διατηρήστε ισορροπία στη δυσκολία. Αν η πρόκληση είναι υπερβολικά δύσκολη, μπορεί να προκαλέσει απογοήτευση· αν είναι υπερβολικά εύκολη, μπορεί να οδηγήσει σε πλήξη.

Συμβουλή 2 – Χρησιμοποιήστε γρίφους που απαιτούν διαφορετικές δεξιότητες (λογική, μαθηματικά, παρατήρηση).

Συμβουλή 3 – Συμπεριλάβετε υποδείξεις που οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να «αγοράσουν» με ποινή χρόνου.



Ερωτήσεις απολογισμού

Ερώτηση 1 – Ποια ήταν η στρατηγική της ομάδας σας;

Ερώτηση 2 – Πώς αντιμετωπίσατε την πίεση όταν ο χρόνος τελείωνε;

Ερώτηση 3 – Ποιοι γρίφοι σας δυσκόλεψαν περισσότερο και γιατί;

Φύλλο πρακτικής περιγραφής

Τίτλος: Εκπαιδευτικά δωμάτια απόδρασης – Επίλυση προβλημάτων

Σκοπός: Ενίσχυση της συνεργασίας, προώθηση της δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων και ανάπτυξη ανθεκτικότητας υπό πίεση μέσω της εμπυθιστικής μάθησης με βάση το παιχνίδι.

Διάρκεια: 60–90 λεπτά

Μορφή: Ομαδική εργασία

Βασικά βήματα: Ορισμός πλαισίου → Διανομή στοιχείων → Επίλυση γρίφων → Τελική πρόκληση → Απολογισμός

Υλικά: Αντικείμενα γρίφων, τυπωμένα στοιχεία, κουτιά με κλειδαριά, χρονόμετρο, θεματικές διακοσμήσεις

Βασικά οφέλη: Ενθαρρύνει την επίλυση προβλημάτων και τη δημιουργική σκέψη, ενισχύει τη συνεργασία και την ανταλλαγή ιδεών.