

Αριθμός Έργου: 2020-2-CY02-KA205-001870

# Κατάλογος Ορθών Πρακτικών



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο του συγγραφέα, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή

Εταίροι

1. Απόδραση από το Οινοποιείο
  - 1.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 1.2 Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης
  
2. Η Περίεργη Υπόθεση της Κοιλιάδας
  - 2.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 2.2 Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης
  
3. Μυστήριο στο Μαστιχοχώρι
  - 3.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 3.2 Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης
  
4. Καλώς Ήρθατε στον Κήπο της Περμακουλτούρας
  - 4.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 4.2 Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης
  
5. Η Κληρονομιά
  - 5.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 5.2 Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης
  
6. Το Παιχνίδι Απόδρασης με Κάρτες του Agro\_EduGames
  - 6.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου
  - 6.2 Τεχνικές πτυχές του παιχνιδιού απόδρασης με κάρτες

Τι να «κάνετε» και τι να «μην κάνετε»

Αναφορές

# Εισαγωγή

Ο παρών κατάλογος αποτελεί το τέταρτο Πνευματικό Παραγόμενο (ΠΠ4) του έργου «Agro\_EduGames: Μια σειρά σύγχρονων μεθοδολογιών μάθησης με βάση το παιχνίδι για την ενίσχυση της Αγρο-επιχειρηματικότητας». Πρόκειται για έναν περιεκτικό κατάλογο βέλτιστων πρακτικών, ο οποίος βασίζεται στα σχόλια των συμμετεχόντων στις Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες του έργου, ενώ καλύπτει το δεύτερο και το τρίτο Πνευματικό Παραγόμενο του έργου, δηλαδή τα Δωμάτια/Κουτιά Απόδρασης στην Αγρο-επιχειρηματικότητα (ΠΠ2) και το Παιχνίδι Απόδρασης με Κάρτες (ΠΠ3), αντίστοιχα.

Για τη συλλογή των ανατροφοδοτήσεων, οργανώθηκαν δύο είδη δραστηριοτήτων - Δραστηριότητα Εκμάθησης, Διδασκαλίας και Κατάρτισης Προσωπικού (Γ1) και Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες.

Η Δραστηριότητα Γ1 πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα τον Απρίλιο του 2022 με 2 συμμετέχοντες από κάθε οργανισμό-έταιρο, και συνολικά 8 άτομα. Οι Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες διοργανώθηκαν μεταξύ Ιουνίου και Οκτωβρίου 2022 σε όλες τις χώρες των εταίρων του έργου. Κάθε οργανισμός συγκέντρωσε τουλάχιστον 20 συμμετέχοντες, και συνολικά 96 άτομα. Ο συγκεκριμένος αριθμός των συμμετεχόντων από την κάθε χώρα παρατίθεται στην επόμενη ενότητα.

Οι κατευθυντήριες γραμμές για το τι «πρέπει να κάνετε» (Do's) και τι «δεν πρέπει να κάνετε» (Don'ts), δημιουργήθηκαν με βάση τις παρατηρήσεις των συμμετεχόντων μετά την ολοκλήρωση των εκδηλώσεων, και περιγράφουν λεπτομερώς τη δομή των δραστηριοτήτων που διεξήχθησαν, τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν, τις προκλήσεις που ξεπεράστηκαν, την επιτυχία και τον αντίκτυπό τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς και το επίπεδο εμπλοκής και ενδιαφέροντος των συμμετεχόντων. Η ανατροφοδότηση συγκεντρώθηκε με ειδικά σχεδιασμένα ερωτηματολόγια, επιτρέποντας έτσι στους συμμετέχοντες να εκφράσουν τις βιωματικές τους απόψεις σχετικά με την ποιότητα των παιχνιδιών που χρησιμοποιήθηκαν, την εκπαιδευτική τους αξία και την εξέλιξη της εφαρμογής των παιχνιδιών.

Εκτός από τις περιπτωσιολογικές μελέτες και τις προσωπικές αφηγήσεις που εμπεριέχει, το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό εγχειρίδιο εμπλουτίζεται και με βίντεο και φωτογραφίες, υλικό το οποίο προκύπτει από τις δραστηριότητες διεξαγωγής των παιχνιδιών, και το οποίο αναδεικνύει τους τρόπους εφαρμογής των αποτελεσμάτων των Πνευματικών Παραγομένων 2 και 3.

Η ανατροφοδότηση λήφθηκε μέσω ερωτηματολογίων. Οι συμμετέχοντες απάντησαν σε μία έρευνα σχετικά με τα Δωμάτια Απόδρασης, ενώ μία δεύτερη έρευνα αφορούσε το Παιχνίδι με Κάρτες. Επιπλέον, οι εταίροι που διοργάνωσαν την συνεδρία κατάρτισης συμπλήρωσαν ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τις τεχνικές πτυχές της διεξαγωγής - για παράδειγμα, πόσος χρόνος χρειάστηκε για τη προετοιμασία οργάνωσης ενός δωματίου κ.λπ.

Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται ξεχωριστά για κάθε Δωμάτιο Απόδρασης και για το Παιχνίδι με Κάρτες. Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις κλειστού τύπου παρουσιάζονται με τη μορφή γραφημάτων, ενώ οι απαντήσεις στις ερωτήσεις ανοικτού τύπου παρατίθενται ως αυτούσια αποσπάσματα των απαντήσεων των ανώνυμων ερωτηθέντων.

# Εταίροι

## C.I.P. Citizens in Power (CIP), Κύπρος

Ο κυπριακός εταίρος, ο οποίος είναι και συντονιστής του έργου, οργάνωσε Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες μεταξύ Μαΐου και Σεπτεμβρίου 2022, συγκεντρώνοντας 26 άτομα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας Γ1, ο CIP εκπροσωπήθηκε από τον Μενέλαο Λαμπή, ο οποίος είναι ο διαχειριστής του έργου, και την Κωνσταντίνα Τσιμπιτά, η οποία είναι εξωτερική εμπειρογώμονας.



## Challedu, Ελλάδα

Ο ελληνικός εταίρος διοργάνωσε Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες μεταξύ Ιουνίου και Ιουλίου 2022, συγκεντρώνοντας 23 άτομα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας Γ1, ο Challedu εκπροσωπήθηκε από την Κωνσταντίνα Ιακώβου, η οποία είναι η διαχειρίστρια του έργου, και την Σοφία Αλμπάνη, η οποία είναι εξωτερική εμπειρογνώμονας.



## Drambllys, Ισπανία

Ο ισπανικός εταίρος διοργάνωσε Τοπικές Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες μεταξύ Ιουνίου και Σεπτεμβρίου 2022, συγκεντρώνοντας 27 άτομα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας Γ1, ο Drambllys εκπροσωπήθηκε από την Erna Pulaj, η οποία είναι η διαχειρίστρια του έργου, και τη Nicky Spiering, η οποία είναι εξωτερική εμπειρογνώμονας.



# Εταίροι

Polish Farm Advisory and Training Centre not-for-profit Sp. z o.o. (PFA), Πολωνία

Ο πολωνικός εταίρος διοργάνωσε μία Τοπική Εκπαιδευτική Δραστηριότητα τον Σεπτέμβριο του 2022, συγκεντρώνοντας 20 άτομα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας Γ1, ο PFA εκπροσωπήθηκε από την Wiktoria Magdziak, η οποία είναι η υπεύθυνη του έργου, και την Urszula Zawadzka, η οποία είναι εξωτερική εμπειρογνώμονας.



Για σκοπούς αξιολόγησης του κάθε δωματίου απόδρασης, οι συμμετέχοντες απάντησαν ένα ειδικό ερωτηματολόγιο. Για κάθε σενάριο δωματίου προετοιμάστηκαν οι ίδιες ερωτήσεις, οι οποίες είναι οι εξής:

1. Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία του στο παρόν δωμάτιο απόδρασης; (1-5)
2. Σας φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων; (1-5)
3. Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα; (1-5)
4. Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του παιχνιδιού; (1-5)
5. Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα; (1-5)
6. Πιστεύετε ότι ο χρόνος που ορίστηκε για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού ήταν επαρκής;
7. Αποκομίσατε νέες γνώσεις κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
8. Παρακαλούμε όπως αναφέρετε τυχόν προτάσεις βελτίωσης για αυτό το παιχνίδι.
9. Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;
10. Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο δύσκολος; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;

Για τις ερωτήσεις 1 μέχρι 5, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να βαθμολογήσουν μία συγκεκριμένη πτυχή του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας την κλίμακα Likert, με βαθμολογία από το 1 μέχρι το 5. Οι αριθμοί αντιστοιχούν στους ακόλουθους χαρακτηρισμούς:

- «1 = Κακό»,
- «2 = Μέτριο»,
- «3 = Καλό»,
- «4 = Πολύ καλό», και
- «5 = Εξαιρετικό».

Στην 6η ερώτηση σχετικά με την επάρκεια του χρόνου που αφιερώθηκε στη δοκιμή του παιχνιδιού, υπήρχαν 3 επιλογές από τις οποίες οι ερωτηθέντες μπορούσαν να επιλέξουν.

Αυτές ήταν οι εξής:

- Η διάρκεια ήταν αρκετή.
- Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μεγαλύτερη.
- Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μικρότερη.

Οι τελευταίες τέσσερις ερωτήσεις ήταν ανοιχτού τύπου, ενώ η καταχώρηση απαντήσεων σε αυτές δεν ήταν υποχρεωτική για την υποβολή του ερωτηματολογίου.

Ορισμένοι εταίροι αποφάσισαν να διανείμουν τα μεταφρασμένα ερωτηματολόγια στους συμμετέχοντες σε έντυπη μορφή. Στη συνέχεια, οι απαντήσεις εισήχθησαν από τους εταίρους στην πρωτότυπη φόρμα του Google στα Αγγλικά. Αυτό επέτρεψε στους εταίρους να λάβουν τις απαντήσεις αμέσως μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων διεξαγωγής των παιχνιδιών, και να βεβαιωθούν ότι ο αριθμός των συλλεχθέντων απαντήσεων ήταν ορθός. Τα συμπληρωμένα ερωτηματολόγια τα οποία ήταν σε έντυπη μορφή σαρώθηκαν και αποθηκεύτηκαν σε έναν ειδικό φάκελο των εταίρων.

Οι απαντήσεις που δόθηκαν στις ερωτήσεις κλειστού τύπου παρουσιάζονται σε διαγράμματα, όπου κάθε ερώτηση σημειώνεται με διαφορετικό χρώμα. Ο οριζόντιος άξονας Χ απεικονίζει τις βαθμολογίες (1 μέχρι 5), ενώ ο κάθετος άξονας Υ παρουσιάζει τον αριθμό συμμετεχόντων οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία.

Για κάθε σενάριο δωματίου απόδρασης, παρουσιάζονται ένα διάγραμμα, οι απαντήσεις ανοικτού τύπου, καθώς και μια σύνοψη των αποτελεσμάτων.

Για την αξιολόγηση της τεχνικής πτυχής της διεξαγωγής των παιχνιδιών, δημιουργήθηκε ένα εξειδικευμένο ερωτηματολόγιο για τους εταίρους.



# 1. Απόδραση από το Οινοποιείο

## 1.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Το παρών σενάριο δωματίου απόδρασης δοκιμάστηκε από 3 εταιίρους οργανισμούς, συγκεντρώνοντας συνολικά 25 άτομα. Μπορείτε να βρείτε το σενάριο εδώ:

<https://agroedugames.com/the-grape-escape/?lang=el>.

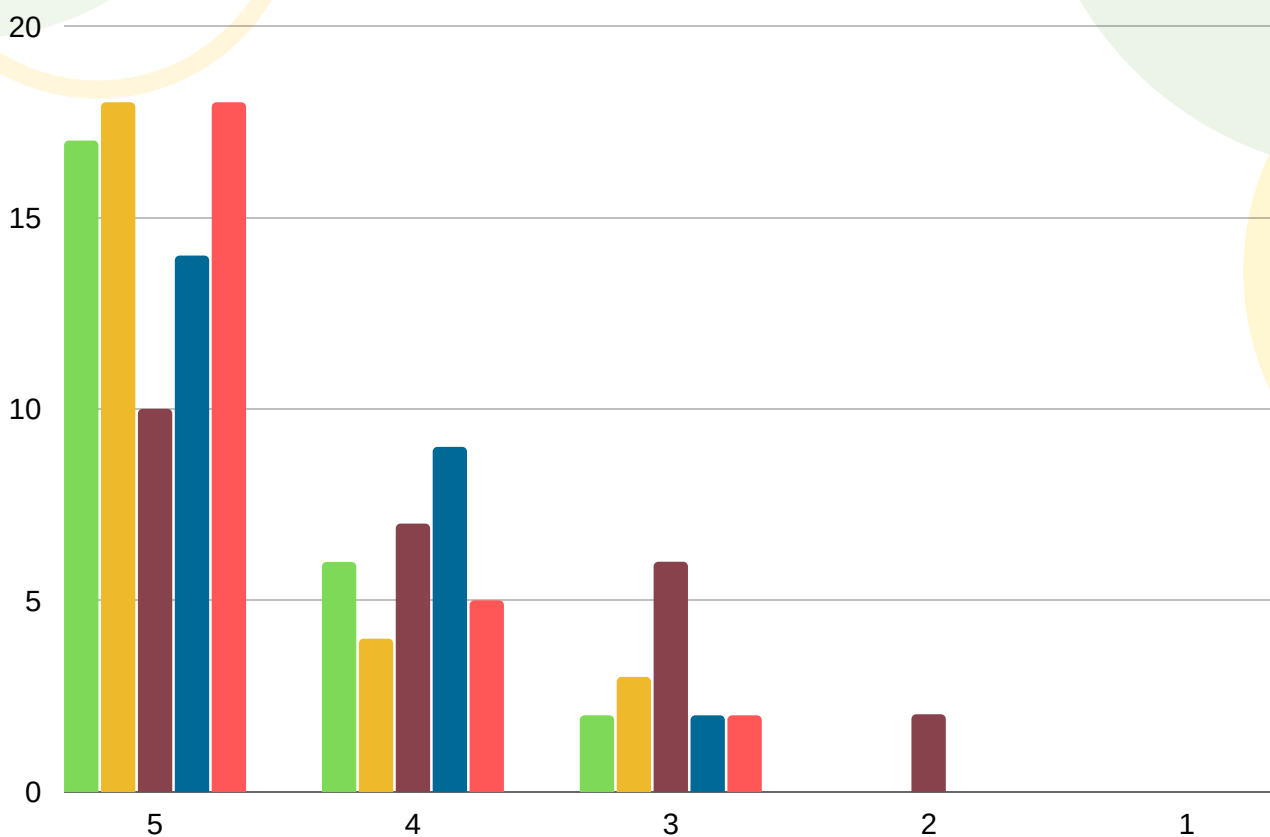
Το παρακάτω γράφημα παρουσιάζει τις απαντήσεις που παραχωρήθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Ο μέσος όρος βαθμολογίας όλων των πτυχών του παρόντος σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι 4.5 (1 δ.ψ.).

Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση με την εμπειρία: 4.60
- λογική σύνδεση μεταξύ των στοιχείων: 4.60
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 4.00
- εκπαιδευτική αξία του παρόντος σεναρίου: 4.48
- το θέμα με ενέπνευσε: 4.64

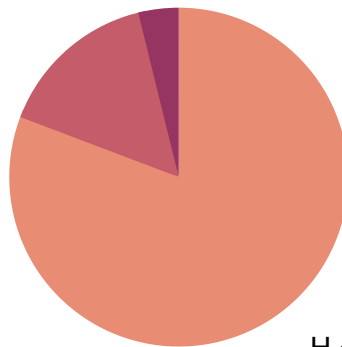
- Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν δωμάτιο απόδρασης;
- Σας φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων;
- Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του δωματίου απόδρασης;
- Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα;



**Σχήμα 1.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις πρώτες πέντε ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Εικοσιένα (21) συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ο χρόνος που δόθηκε για την λύση του συγκεκριμένου δωματίου απόδρασης ήταν επαρκής, ενώ 4 εξ αυτών ανέφεραν ότι ο προσφερόμενος χρόνος θα μπορούσε να ήταν λιγότερος. Μόνο ένας (1) συμμετέχοντας θεώρησε ότι ο προσφερόμενος χρόνος θα έπρεπε να ήταν περισσότερος.

Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μικρότερη.  
15.4%



Η διάρκεια ήταν αρκετή.  
80.8%

**Σχήμα 2.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε χαρακτηρισμό σχετικά με τη διάρκεια του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης.

Σχετικά με την ερώτηση ανοιχτού τύπου «Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;», σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες απάντησαν θετικά, ενώ κάποιοι εξ αυτών αποφάσισαν να μοιραστούν κάποιες πιο συγκεκριμένες εντυπώσεις:

- «Ότι πρέπει να δίνεται προσοχή στις λεπτομέρειες.»
- «Σίγουρα, ειδικά όσον αφορά την παρασκευή κρασιού.»
- «Ότι πρέπει να σκεφτόμαστε πρώτου να πράττουμε.»
- «Ότι πρέπει να διαβάζουμε προσεκτικά.»
- «Έμαθα για τις διαδικασίες που απαιτούνται κατά την παρασκευή κρασιού, για τις οποίες πορηγουμένως δεν είχα ιδέα.»
- «Για την προετοιμασία του κρασιού.»
- «Το γεγονός ότι πρέπει κανείς να είναι πολύ συγκεντρωμένος.»

Όσον αφορά μία άλλη ερώτηση ανοικτού τύπου: «Παρακαλούμε όπως αναφέρετε τυχόν προτάσεις βελτίωσης για αυτό το δωμάτιο απόδρασης», μερικοί ερωτηθέντες μοιράστηκαν τις ιδέες τους:

- «Θα μου άρεσε να ήταν μεγαλύτερη η διάρκεια, αλλά πραγματικά το διασκέδασα!!»

- «Είναι σημαντικό να βοηθά ο ένας τον άλλο ώστε όλοι να νιώθουν μέρος της δραστηριότητας.»
- «Να γίνεται χρήση πραγματικών αντικειμένων (μπουκάλια κρασιών κ.λπ.) για να αισθανόμαστε το παιχνίδι πιο αληθινό.»
- «Το σενάριο ήταν πολύ καλά γραμμένο.»
- «Ο χώρος θα μπορούσε να ήταν μεγαλύτερος.»
- «Θα μου άρεσε να λάβω μέρος σε περισσότερα παιχνίδια σαν αυτό.»

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Αυτός με το ψυγείο!! Μου άρεσε πολύ το γεγονός ότι όλοι ξεκίνησαν να ψάχνουν για ένα ψυγείο.»
- «Αυτός στον οποίο συλλέγεις τα κλειδιά και τα αντιστοιχείς με τα σύμβολα.»
- «Αυτός που έπρεπε να βρεις ποιο από τα τέσσερα κλειδιά ταιριάζει στην κλειδαριά της πρώτης αποστολής.»
- «Αυτός στον οποίο έπρεπε να συμπληρώσεις τα κενά, επειδή ήταν διασκεδαστικός.»
- «Αυτός που έπρεπε να μαντέψεις τον κωδικό από τους πίνακες.»
- «Οι πίνακες στον τοίχο, ήταν μια τόσο ενδιαφέρουσα ιδέα.»
- «Οι πίνακες στον τοίχο. Μού πήρε πολύ χρόνο να τον λύσω.»
- «Αυτός στον οποίο έπρεπε να βάλεις τις λέξεις που έλειπαν στο κείμενο.»

Για την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο δύσκολος; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες μοιράστηκαν τις εξής σκέψεις:

- «Αυτός στον οποίο έπρεπε να βάλω τους αριθμούς στην σωστή σειρά για να ανοίξω την κλειδαριά.»
- «Το πώς να ξεκλειδώσω το κινητό τηλέφωνο/τάμπλετ. Ήταν πολύ δύσκολο να ενώσω τις εικόνες με τις κουκίδες και τους αριθμούς, αλλά ήταν επίσης πολύ διασκεδαστικό!»
- «Ο κωδικός PIN του κινητού τηλεφώνου.»
- «Εκείνος με τον κάδο σκουπιδιών, επειδή ήταν παραπλανητικός.»
- «Εκείνος που έπρεπε να βάλεις τις λέξεις που έλειπαν στο κείμενο.» – αυτή η απάντηση δόθηκε τέσσερις φορές.

## 1.2. Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών της οργάνωσης του δωματίου απόδρασης, ένα ξεχωριστό ερωτηματολόγιο Google διανεμήθηκε μεταξύ των εταίρων.

Κάθε εταίρος είχε διαφορετική γνώμη για το πόσο δύσκολη ήταν η προετοιμασία του σκηνικού. Δόθηκαν τρεις πιθανές απαντήσεις, οι οποίες ανέφεραν ότι η διαδικασία προετοιμασίας ήταν: πολύ εύκολη, σχετικά εύκολη και μέτρια. Κανένας εταίρος δεν περιέγραψε την προετοιμασία ως «σχετικά δύσκολη», ή «αρκετά δύσκολη».

Όσον αφορά το χρόνο που χρειάστηκε για την προετοιμασία του σκηνικού του δωματίου απόδρασης

(συμπεριλαμβανομένου του χρόνου εκτύπωσης των υλικών), οι απαντήσεις ήταν οι εξής: 30 λεπτά, 60 λεπτά, σχεδόν 2 ώρες. Από τις τιμές αυτές προκύπτει ένας μέσος όρος περίπου μίας (1) ώρας.

Δύο ομάδες συμμετεχόντων χρειάστηκαν 30 λεπτά για να λύσουν όλους τους γρίφους, ενώ μία ομάδα χρειάστηκε 20 λεπτά, γεγονός το οποίο συνεπάγεται με έναν μέσο όρο περίπου 25 λεπτών για την επίλυση ολόκληρου του παιχνιδιού.



*Σχήμα 3. Μαθητές παίζουν το σενάριο «Απόδραση από το Οινοποιείο» - Πολωνία*

## 2. Η Περίεργη Υπόθεση της Κοιλιάδας

### 2.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Αυτό το σενάριο δωματίου απόδρασης δοκιμάστηκε από 3 εταίρους οργανισμούς, συγκεντρώνοντας συνολικά 28 συμμετέχοντες. Μπορείτε να βρείτε το σενάριο εδώ:

<https://agroedugames.com/the-curious-case-of-the-valley/?lang=el>.

Το παρακάτω γράφημα παρουσιάζει τις απαντήσεις που παραχωρήθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

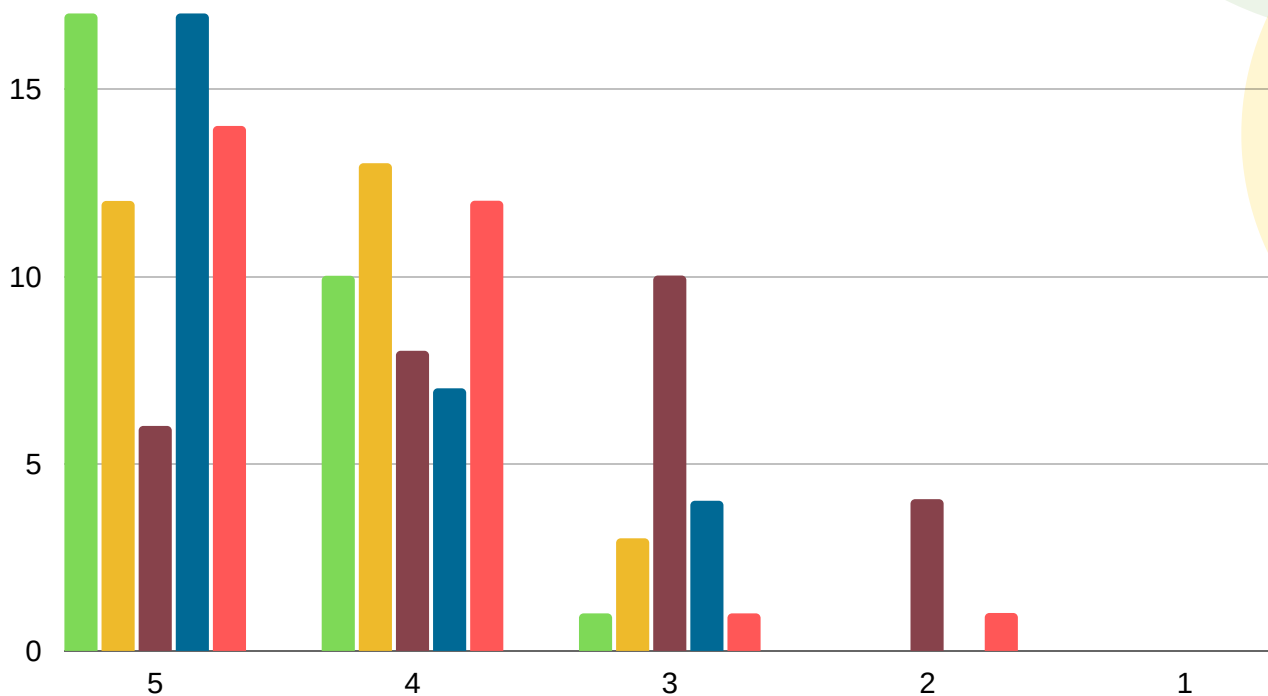
Ο μέσος όρος βαθμολογίας όλων των πτυχών του παρόντος σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι 4.3 (1 δ.ψ.).

Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση με την εμπειρία: 4.57
- λογική σύνδεση μεταξύ των στοιχείων: 4.32
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 3.57
- εκπαιδευτική αξία του παρόντος σεναρίου: 4.46
- το θέμα με ενέπνευσε: 4.39

- Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν δωμάτιο απόδρασης;
- Σας φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων;
- Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικό...
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του δωματίου απόδρασης;
- Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα;

20

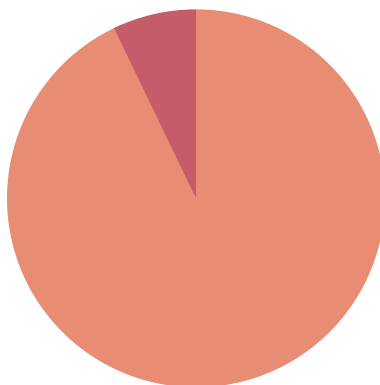


**Σχήμα 4.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις πρώτες πέντε ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Είκοσι έξι (26) συμμετέχοντες είπαν ότι ο χρόνος που δόθηκε για την επίλυση αυτού του δωματίου απόδρασης ήταν επαρκής, ενώ 2 εξ αυτών ανέφεραν ότι ο προσφερόμενος χρόνος θα μπορούσε να ήταν λιγότερος. Κανένας συμμετέχοντας δεν ισχυρίστηκε ότι ο χρόνος που δόθηκε θα έπρεπε να ήταν περισσότερος.

Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μικρότερη.

7.1%



Η διάρκεια ήταν αρκετή.

92.9%

**Σχήμα 5.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε χαρακτηρισμό σχετικά με τη διάρκεια του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης.

Σχετικά με την ερώτηση ανοιχτού τύπου «Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;», σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες απάντησαν θετικά, ενώ κάποιοι από αυτούς μοιράστηκαν κάποιες πιο συγκεκριμένες σκέψεις:

- «Έμαθα για την γεωργία και τα παρασιτοκτόνα.»
- «Ναι, το γεγονός ότι η διαφθορά μπορεί να υφίσταται και στον τομέα της γεωργίας.»
- «Ναι, σχετικά με το πώς η διαφθορά μπορεί να διεισδύσει στον τομέα της αγρο-επιχειρηματικότητας.» (υπήρχαν τρεις απαντήσεις στις οποίες αναφέρθηκε αυτό)
- «Ήδη γνώριζα πολλά πράγματα, αλλά μου άρεσε ο τρόπος με τον οποίο το παιχνίδι τα διδάσκει αυτά.»
- «Ναι, μετά το τέλος του παιχνιδιού και αφότου ανακαλύψαμε τον λόγο πίσω από την καταστροφή, μάθαμε ότι η κυβέρνηση θα έδινε αποζημιώσεις στους αγρότες για τις καταστροφές.»
- «Πώς να εργαζομαι ομαδικά.»



Όσον αφορά μία άλλη ερώτηση ανοικτού τύπου «Παρακαλούμε όπως αναφέρετε τυχόν προτάσεις βελτίωσης για αυτό το δωμάτιο απόδρασης.», μερικοί ερωτηθέντες μοιράστηκαν τις ιδέες τους:

- «Θα το διεξήγαγα σε ένα λίγο μεγαλύτερο δωμάτιο ή με λιγότερους συμμετέχοντες, ώστε να μπορούμε να έχουμε περισσότερο χώρο για να συνεργαζόμαστε.»
- «Η εισαγωγή θα μπορούσε να ήταν πιο σύντομη. Θα έπρεπε επίσης να υπήρχαν περισσότεροι γρίφοι και αναζήτηση.»
- «Ο φάκελος που βρισκόταν στο γραφείο θα μπορούσε να ήταν κρυμμένος κάπου αλλού.»
- «Δεν ήμασταν σίγουροι αν μπορούσαμε να βγάλουμε το φυλλάδιο από τον τοίχο. Επίσης, οι μετρήσεις με τα γραμμάρια δεν ήταν ακριβείς.»
- «Είναι πραγματικά εκπληκτικό το γεγονός ότι εφαρμόζεται η τεχνολογία σε ένα Δωμάτιο Απόδρασης. Είναι εκπληκτικό το γεγονός αυτό για τα νεαρά άτομα.»
- «Συγχαρητήρια για την πρωτοβουλία σας αυτή να φέρετε τη νεολαία πιο κοντά στον κόσμο της αγρο-επιχειρηματικότητας.»

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Ο γρίφος με τις ημερομηνίες.»
- «Ολόκληρο το παιχνίδι ήταν διασκεδαστικό.»
- «Θα έλεγα αυτός στον οποίο έπρεπε να μετρήσουμε τις θερμίδες για να βρούμε τη λύση. Κατά τη γνώμη μου, η μέτρηση των θερμίδων είναι ένα πολύ σημαντικό ζήτημα στη διατροφή όλων μας, και ο γρίφος αυτός σε κάνει να συνειδητοποιήσεις πόσο σημαντικό είναι.» (υπήρχαν πέντε ακόμα απαντήσεις στις οποίες αναφέρθηκε αυτός ο γρίφος).

## 2.2. Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών της οργάνωσης του δωματίου απόδρασης, ένα ξεχωριστό ερωτηματολόγιο Google διανεμήθηκε μεταξύ των εταίρων.

Κάθε εταίρος είχε διαφορετική γνώμη για το πόσο δύσκολη ήταν η προετοιμασία του σκηνικού. Δόθηκαν τρεις πιθανές απαντήσεις, οι οποίες ανέφεραν ότι η διαδικασία προετοιμασίας ήταν: πολύ εύκολη, σχετικά εύκολη και μέτρια. Κανένας εταίρος δεν περιέγραψε την προετοιμασία ως «σχετικά δύσκολη», ή «αρκετά δύσκολη».

Όσον αφορά το χρόνο που χρειάστηκε για την προετοιμασία του σκηνικού του δωματίου απόδρασης, οι απαντήσεις ήταν οι εξής: 30 λεπτά, 60 λεπτά, σχεδόν 2 ώρες. Από τις τιμές αυτές προκύπτει ένας μέσος όρος περίπου 1 ώρα.

Δύο ομάδες συμμετεχόντων χρειάστηκαν 30 λεπτά για να λύσουν όλους τους γρίφους, ενώ μία ομάδα χρειάστηκε 20 λεπτά, γεγονός το οποίο συνεπάγεται με έναν μέσο όρο περίπου 25 λεπτών για την επίλυση ολόκληρου του παιχνιδιού.



**Σχήμα 6.** Συμμετέχοντες παίζουν το σενάριο «Η Περίεργη Υπόθεση της Κοιλιάδας» - Κύπρος

# 3. Μυστήριο στο Μαστιχοχώρι

## 3.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Το παρών σενάριο δωματίου απόδρασης δοκιμάστηκε από δύο εταιρους οργανισμούς, συγκεντρώνοντας συνολικά 7 συμμετέχοντες. Μπορείτε να βρείτε το σενάριο εδώ:

<https://agroedugames.com/mastic-mystery/?lang=el>.

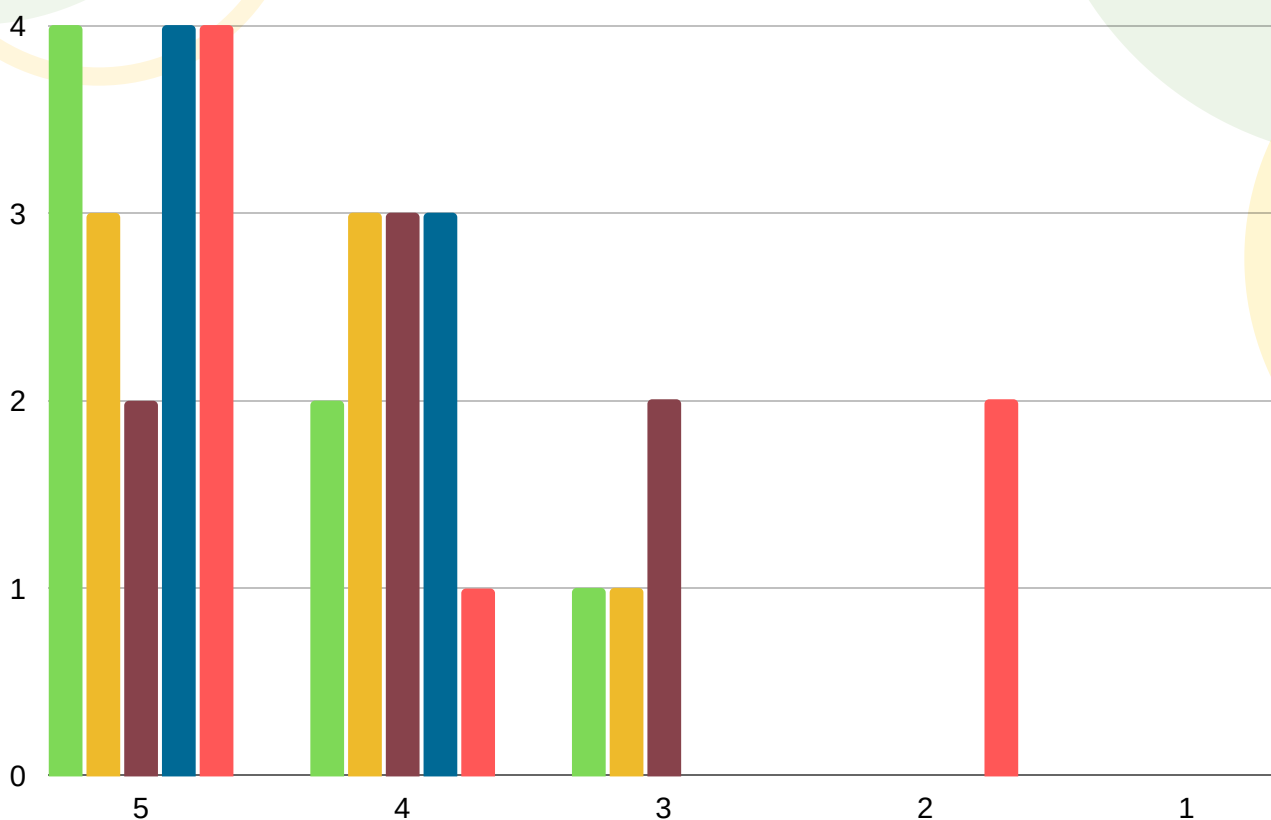
Το παρακάτω γράφημα παρουσιάζει τις απαντήσεις που παραχωρήθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Ο μέσος όρος βαθμολογίας όλων των πτυχών του παρόντος σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι 4.3 (1 δ.ψ.).

Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση με την εμπειρία: 4.43
- λογική σύνδεση μεταξύ των στοιχείων: 4.29
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 4.00
- εκπαιδευτική αξία του παρόντος σεναρίου: 4.57
- το θέμα με ενέπνευσε: 4.00

- Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν δωμάτιο απόδρασης;
- Σάς φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων;
- Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του δωματίου απόδρασης;
- Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα;



**Σχήμα 7.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις πρώτες πέντε ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι ο χρόνος που δόθηκε για την επίλυση αυτού του δωματίου απόδρασης ήταν επαρκής.

Σχετικά με την ερώτηση ανοιχτού τύπου «Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;», σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες απάντησαν θετικά, ενώ κάποιοι από αυτούς μοιράστηκαν τις ακόλουθες, πιο συγκεκριμένες σκέψεις:

- «Αποκτήσαμε πολλές γνώσεις σχετικά με την παραγωγή της μαστίχας τόσο από την εισαγωγή, όσο και από τις καταχωρήσεις ημερολογίου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.»
- «Έμαθα πώς παράγεται η μαστίχα. Είναι επίσης θαυμάσιο το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα παιχνίδι για να διδάξει τον κόσμο σχετικά με 'βαρετά' θέματα.»
- «Ήταν πολύ ενδιαφέρον το να μαθαίνει κανείς καθώς βρίσκεται σε ένα δωμάτιο απόδρασης.»

Όσον αφορά μία άλλη ερώτηση ανοικτού τύπου: «Παρακαλούμε όπως αναφέρετε τυχόν προτάσεις βελτίωσης για αυτό το δωμάτιο απόδρασης.», μερικοί ερωτηθέντες μοιράστηκαν συγκεκριμένες ιδέες που είχαν:

- «Όσον αφορά τον γρίφο με τις φωτογραφίες με την ρητίνη μαστίχας, οι εικόνες δεν ήταν καθαρές.»
- «Ο τελευταίος γρίφος ήταν συγχιστικός επειδή νομίζαμε ότι έπρεπε να προσθέσουμε όλες τις τιμές.»
- «Καθώς ήταν δύσκολο να λύσει κανείς τον γρίφο με το ημερολόγιο, καλό θα ήταν να γράφατε τους μήνες με λόγια και όχι με αριθμούς.»
- «Όσον αφορά τον τελευταίο γρίφο, δε θα έπρεπε να υπάρχουν εικόνες από τα προϊόντα του δεύτερου παραγωγού, επειδή αυτό μας σύγχυσε.»

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Ο γρίφος με τις φωτογραφίες και το ημερολόγιο, επειδή ήταν σημαντικό να προσέξουμε το χρώμα των γραμμάτων στις ημερομηνίες.»
- «Ο πρώτος γρίφος με το φωτογραφικό άλμπουμ, επειδή χρειαζόταν να είμαστε πολύ προσεκτικοί.»

Όσον αφορά την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο δύσκολος; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», ορισμένοι από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα ακόλουθα:

- «Ο γρίφος με τον κατάλογο και τις τιμές, επειδή δυσκολευτήκαμε να αναγνωρίσουμε ποιές τιμές και για ποια προϊόντα έπρεπε να προσθέσουμε.» (η απάντηση αυτή σημειώθηκε συνολικά τρεις φορές).
- «Το ημερολόγιο, καθώς δεν μπορούσαμε να βρούμε τον κωδικό, επειδή χρησιμοποιούμε ένα διαφορετικό τύπο ημερομηνίας (μήνας/μέρα/χρόνος)»
- «Εκείνος με τις γρατζουνιές στον κορμό. Ήταν πολύ δύσκολο να το αναγνωρίσουμε, αλλά ο συντονιστής του παιχνιδιού μάς βοήθησε.»

### **3.2. Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης**

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών της οργάνωσης του δωματίου απόδρασης, ένα ξεχωριστό ερωτηματολόγιο Google διανεμήθηκε μεταξύ των εταίρων.

Ένας εταίρος ισχυρίστηκε ότι ήταν πολύ εύκολη η προετοιμασία του σκηνικού αυτού του δωματίου απόδρασης, ενώ ένας άλλος εταίρος θεώρησε ότι η διαδικασία προετοιμασίας ήταν λίγο δύσκολη.

Σχετικά με το χρόνο που χρειάστηκε για την προετοιμασία του σκηνικού του δωματίου απόδρασης, υπήρξε μια μεγάλη απόκλιση ανάμεσα στις απαντήσεις των εταίρων, οι οποίες ήταν 2.5 ώρες και 20 λεπτά. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο δεύτερος εταίρος είχε ήδη προετοιμάσει το σενάριο και τα υλικά κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας Εκμάθησης, Διδασκαλίας και Κατάρτισης Γ1.

Η πρώτη ομάδα αποτελείτο από 4 συμμετέχοντες και χρειάστηκε 25 λεπτά για να λύσει όλους τους γρίφους, ενώ η δεύτερη ομάδα με 3 συμμετέχοντες χρειάστηκε 35 λεπτά.



**Σχήμα 8.** Συμμετέχοντες παίζουν το σενάριο «Μυστήριο στο Μαστιχοχώρι» - Κύπρος



## 4. Καλώς Ήρθατε στον Κήπο της Περμακουλτούρας

### 4.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Το παρών σενάριο δωματίου απόδρασης δοκιμάστηκε από δύο εταιρους οργανισμούς, συγκεντρώνοντας συνολικά 12 άτομα. Μπορείτε να βρείτε το σενάριο εδώ:

<https://agroedugames.com/welcome-to-the-permaculture-garden/?lang=el>.

Το παρακάτω γράφημα παρουσιάζει τις απαντήσεις που παραχωρήθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Ο μέσος όρος βαθμολογίας όλων των πτυχών του /Οπαρόντος σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι 4.8 (1 δ.ψ.).

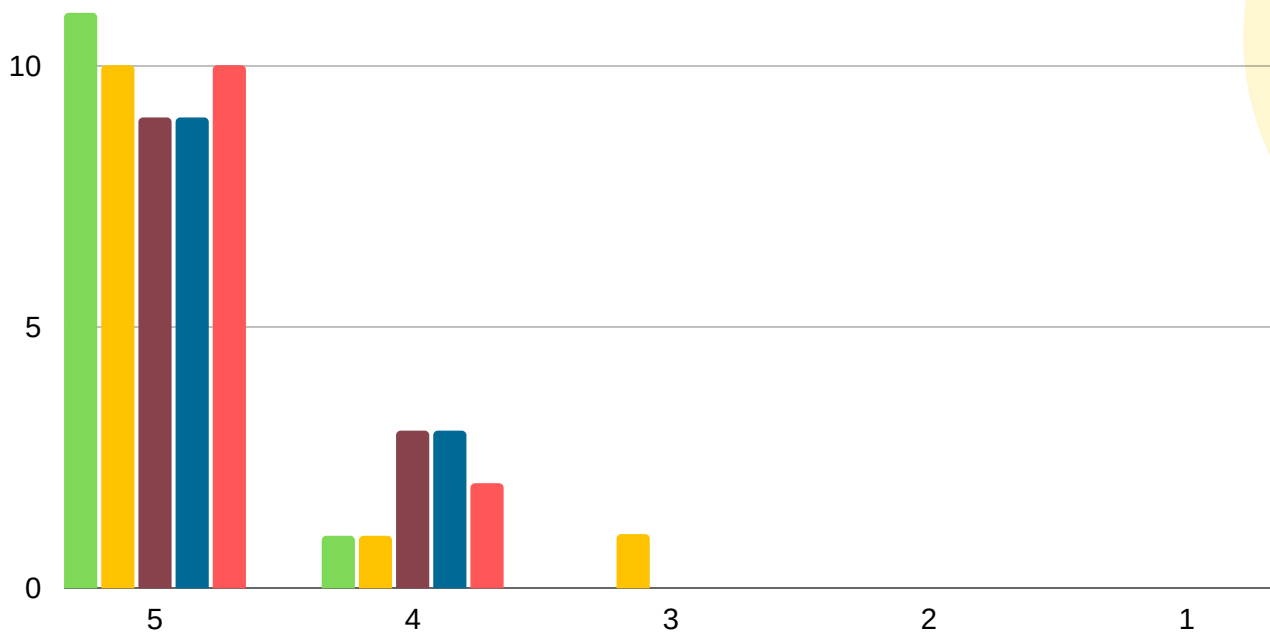
Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση με την εμπειρία: 4.92
- λογική σύνδεση μεταξύ των στοιχείων: 4.75
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 4.75
- εκπαιδευτική αξία του παρόντος σεναρίου: 4.75
- το θέμα με ενέπνευσε: 4.83



- Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν δωμάτιο απόδρασης;
- Σάς φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων;
- Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότη...
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του δωματίου απόδρασης;
- Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα;

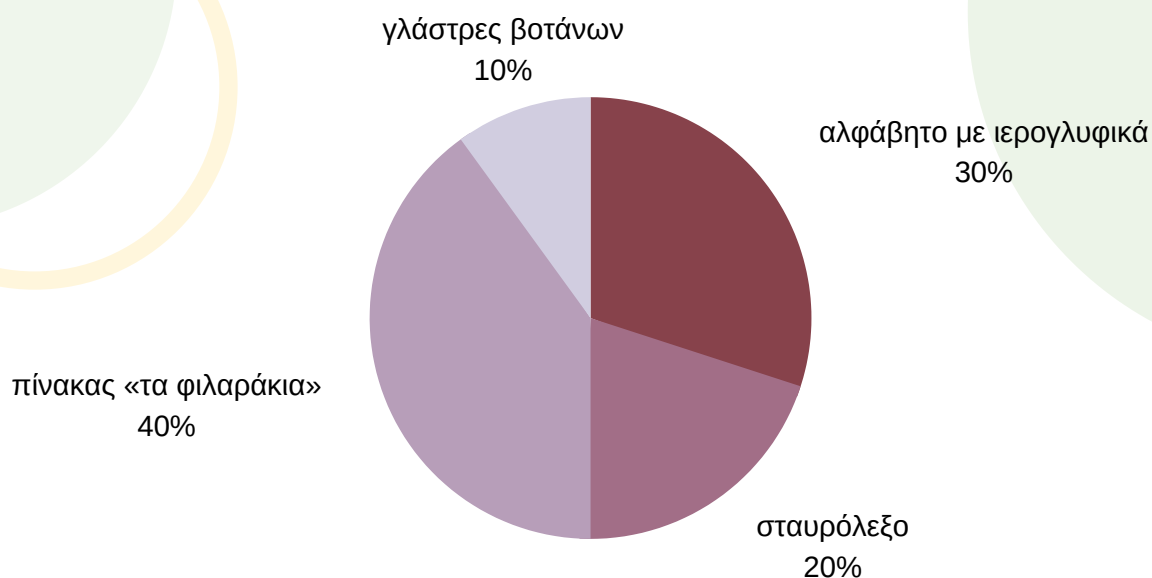
15



**Σχήμα 9.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις πρώτες πέντε ερωτήσεις κλειστού τύπου.

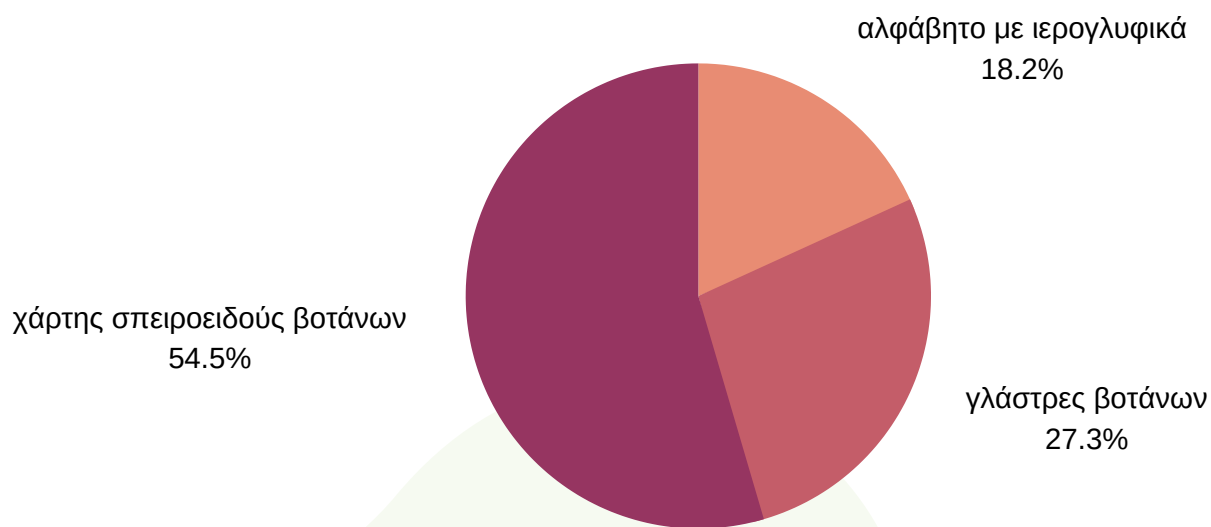
Δώδεκα (12) συμμετέχοντες, οι οποίοι αποτελούν το σύνολο των συμμετεχόντων που έπαιξαν το συγκεκριμένο σενάριο, ανέφεραν ότι ο προσφερόμενος χρόνος για την επίλυση αυτού του δωματίου απόδρασης ήταν επαρκής.

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σάς φάνηκε πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», 10 εκ των 12 συμμετεχόντων έδωσαν τις εξής απαντήσεις, όπως παρουσιάζονται στο πιο κάτω σχήμα:



**Σχήμα 10.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε γρίφο ως τον πιο διασκεδαστικό γρίφο του σεναρίου.

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο δύσκολος; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», δόθηκαν οι εξής 3 γρίφοι ως απαντήσεις από 11 συμμετέχοντες:



**Σχήμα 11.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε γρίφο ως τον πιο δύσκολο γρίφο του σεναρίου.

Σχετικά με την ερώτηση «Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;», υπήρξε μόνο μία απάντηση, η οποία είναι η εξής: «Ναι, έμαθα το νόημα της περμακουλτούρας.»

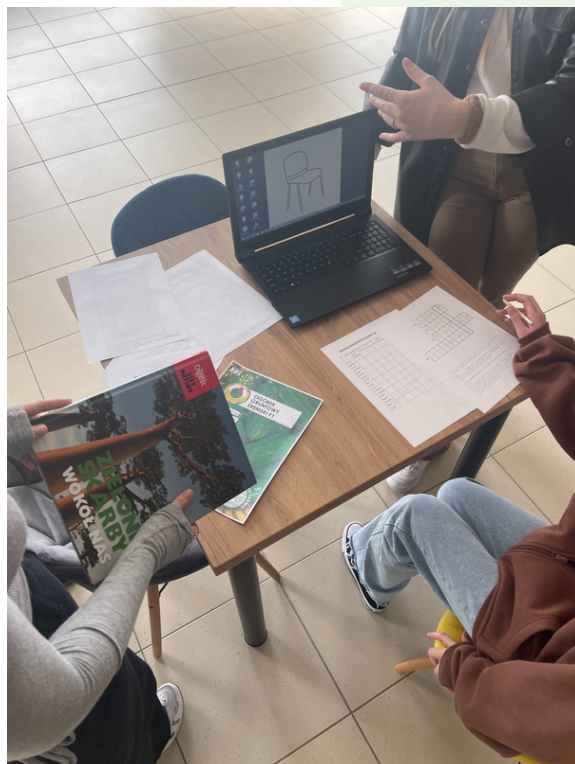
## 4.2. Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών της οργάνωσης του δωματίου απόδρασης, ένα ξεχωριστό ερωτηματολόγιο Google διανεμήθηκε μεταξύ των εταίρων.

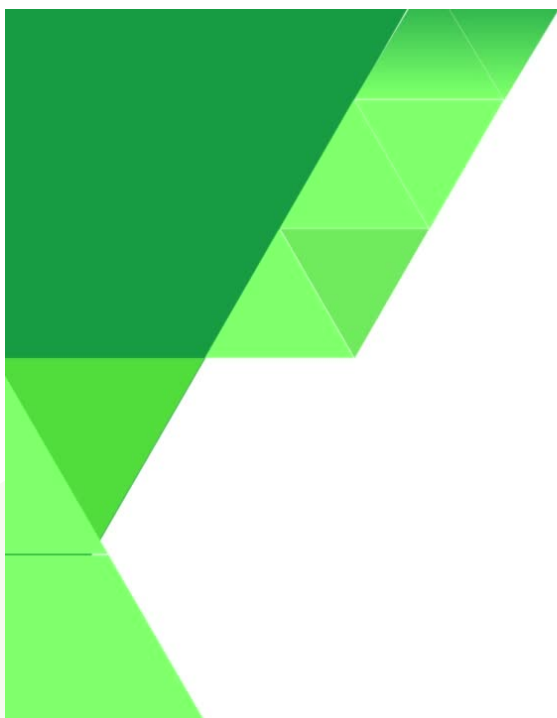
Οι συνεργάτες που διεξήγαγαν αυτό το παιχνίδι αυτού του σεναρίου μοιράστηκαν τις απόψεις τους για το πόσο δύσκολη ήταν η προετοιμασία του σκηνικού. Δόθηκαν δύο απαντήσεις, υποστηρίζοντας και οι δύο ότι η δυσκολία ήταν μέτρια.

Όσον αφορά το χρόνο που χρειάστηκε για την προετοιμασία του σκηνικού του δωματίου απόδρασης, ένας εταίρος ανέφερε ότι χρειάστηκαν 30 λεπτά, ενώ ο άλλος εταίρος ανέφερε ότι χρειάστηκαν 90 λεπτά.

Η μία ομάδα συμμετεχόντων χρειάστηκε 15 λεπτά για να λύσει όλους τους γρίφους, ενώ η δεύτερη χρειάστηκε 25 λεπτά.



**Σχήμα 12.** Συμμετέχοντες παίζουν το σενάριο «Καλώς Ήρθατε στον Κήπο της Περμακουλτούρας» - Πολωνία



**Σχήμα 13.** Βίντεο που παρουσιάζει την εκπαιδευτική δραστηριότητα στην Κύπρο:

[https://www.youtube.com/watch?v=O62\\_Tx6SfhA&list=PLYt6CdM3emR1EkQoXQLLH2bJxnwioRaig&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=O62_Tx6SfhA&list=PLYt6CdM3emR1EkQoXQLLH2bJxnwioRaig&index=4)



# 5. Η Κληρονομιά

## 5.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Το παρόν δωμάτιο απόδρασης σχεδιάστηκε σε διαδικτυακή μορφή. Οι συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση σε αυτό χρησιμοποιώντας έναν ηλεκτρονικό σύνδεσμο, ο οποίος οδηγεί σε μια φόρμα Google. Το ερωτηματολόγιο είναι σχεδιασμένο ώστε να καθοδηγεί τους συμμετέχοντες. Οι ερωτήσεις είτε αφηγούνται μια ιστορία, είτε παρέχουν γρίφους προς επίλυση, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να ακολουθήσουν την πλοκή της ιστορίας. Μπορείτε να βρείτε το σενάριο εδώ: <https://agroedugames.com/the-inheritance/?lang=el>

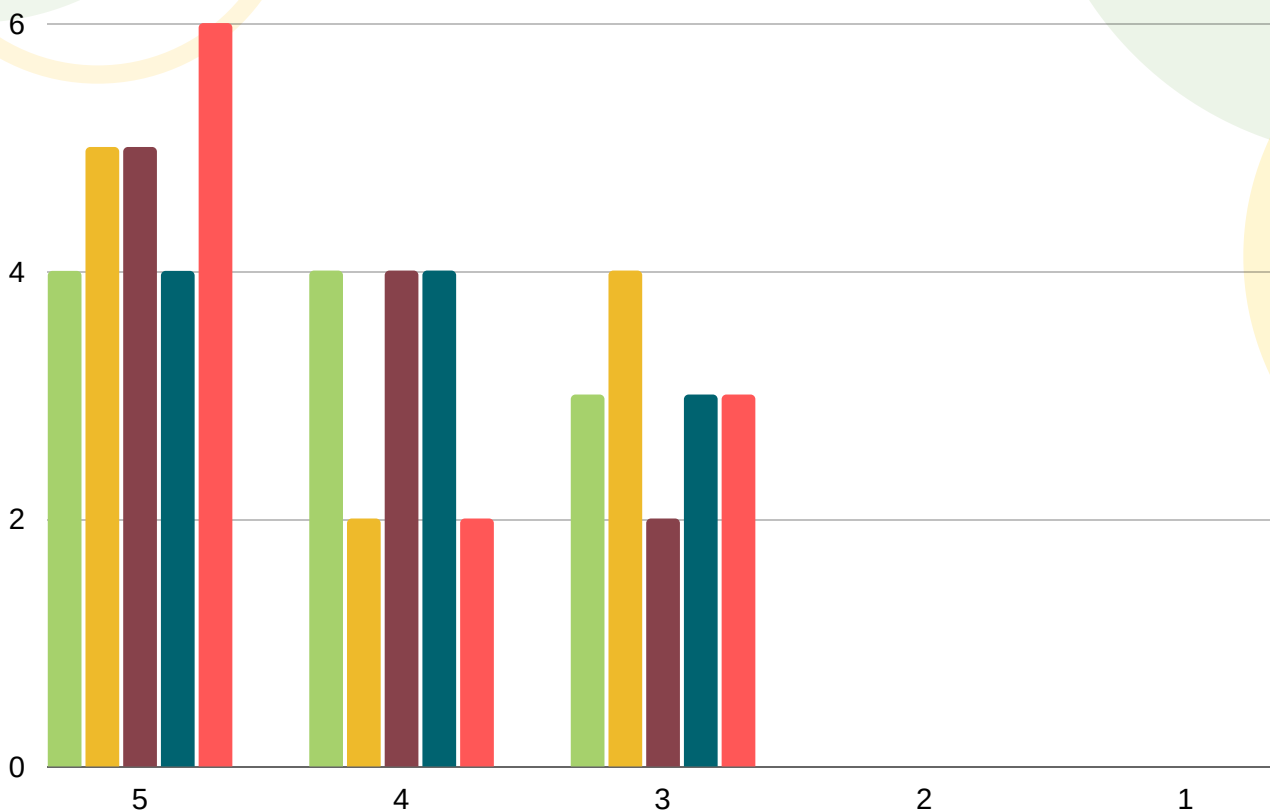
Το συγκεκριμένο δωμάτιο απόδρασης δοκιμάστηκε από δύο εταιίρους οργανισμούς, συγκεντρώνοντας συνολικά 11 συμμετέχοντες. Το σχήμα 14 παρουσιάζει τις απαντήσεις που παραχωρήθηκαν από όλους τους συμμετέχοντες σε ένα ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης.

Ο μέσος όρος βαθμολογίας όλων των πτυχών του παρόντος σεναρίου δωματίου απόδρασης είναι 4.2 (1 δ.ψ.).

Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση με την εμπειρία: 4.09
- λογική σύνδεση μεταξύ των στοιχείων: 4.09
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 4.27
- εκπαιδευτική αξία του παρόντος σεναρίου: 4.09
- το θέμα με ενέπνευσε: 4.27

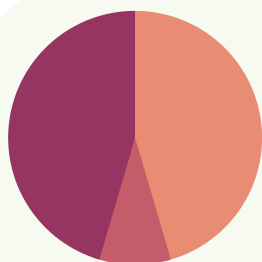
- Πώς σας φάνηκε η συνολική εμπειρία του παρόντος δωματίου απόδρασης;
- Σάς φάνηκε λογική η σύνδεση μεταξύ κάθε στοιχείου;
- Αισθάνεστε ότι αποκτήσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του δωματίου απόδρασης;
- Σας ενέπνευσε το συγκεκριμένο θέμα;



**Σχήμα 14.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις πρώτες πέντε ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Πέντε (5) συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ο χρόνος που δόθηκε για την επίλυση αυτού του δωματίου απόδρασης ήταν επαρκής, 1 άλλος σημείωσε ότι ο προσφερόμενος χρόνος θα μπορούσε να ήταν λιγότερος, ενώ 5 άλλοι θεώρησαν ότι θα έπρεπε να είχε δοθεί περισσότερος χρόνος.

Η διάρκεια ήταν αρκετή.  
45.5%



Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μεγαλύτερη.  
45.5%

Η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μικρότερη.  
9.1%

**Σχήμα 15.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε χαρακτηρισμό σχετικά με τη διάρκεια του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης.

Όσον αφορά την ερώτηση «Ποιος γρίφος ήταν ο πιο διασκεδαστικός; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Ο γρίφος στον οποίο χρειάστηκε να βάλουμε στην σωστή σειρά τα βήματα της διαδικασίας παραγωγής ελαιόλαδου, επειδή ήταν μια ιδιαίτερα εκπαιδευτική δραστηριότητα.»
- «Αυτός σχετικά με το πώς παράγεται το ελαιόλαδο, επειδή προσφέρει μια ξεκάθαρη εικόνα των βημάτων που χρειάζονται για την παραγωγή του.»
- «Εκείνος με τα κατάλοιπα (αντιστοίχιση αριθμών και γραμμάτων), και εκείνος με την τοποθεσία της Google.»
- «Εκείνος με τις επιλογές ανακύκλωσης, επειδή χρειάστηκε να σκεφτώ λογικά.»

Σχετικά με την ερώτηση «Ποιος γρίφος σας φάνηκε πιο δύσκολος; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;», μερικοί από τους συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Εκείνος στον οποίο έπρεπε να επιλέξεις ανάμεσα στις ετικέτες του ελαιόλαδου, επειδή ήταν λίγο συγχυστικό να αναγνωρίσεις ποιο γράμμα αντιστοιχεί σε κάθε ετικέτα.»
- «Ο τελευταίος, στον οποίο είχαμε να εντοπίσουμε τρεις χώρες.»
- «Εκείνος που αφορούσε τις φάσεις επεξεργασίας. Χρειάστηκε να αναζητήσω στο Google κάποια πράγματα που δεν γνώριζα.»

Όταν ρωτήθηκαν για επιπρόσθετες εισηγήσεις, οι συμμετέχοντες ανέφεραν τα εξής:

- «Έμαθα πράγματα σχετικά με ολόκληρη την διαδικασία παραγωγής ελαιόλαδου.»
- «Ο τρόπος με τον οποίο είναι σχεδιασμένο το σενάριο είναι πολύ ενδιαφέρον.»
- «Ήταν υπέροχο να βλέπεις ένα δωμάτιο απόδρασης σε μια εναλλακτική μορφή.»
- «Μερικοί γρίφοι ήταν πολύπλοκοι. Στην περίπτωση αποτυχημένων προσπαθειών, θα μπορούσαν να προσφέρονται περισσότερες υποδείξεις.»

## 5.2. Τεχνικές πτυχές του δωματίου απόδρασης

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών της οργάνωσης του δωματίου απόδρασης, ένα ξεχωριστό ερωτηματολόγιο Google διανεμήθηκε μεταξύ των εταιρών.

Οι εταίροι που δοκίμασαν αυτό το σενάριο μοιράστηκαν τη γνώμη τους σχετικά με το πόσο δύσκολο ήταν να προετοιμάσουν το σκηνικό του συγκεκριμένου δωματίου. Μόνο δύο εκ των απαντήσεων ισχυρίστηκαν ότι η προετοιμασία ήταν εύκολη.

Όσον αφορά την ερώτηση για το χρόνο που χρειάστηκε για την προετοιμασία του σκηνικού του δωματίου απόδρασης, αυτή δεν ήταν εφαρμόσιμη στο συγκεκριμένο σενάριο.

Η μία ομάδα συμμετεχόντων χρειάστηκε 30 λεπτά για να λύσει όλους τους γρίφους, ενώ ο δεύτερος εταίρος παραχώρησε μια πιο λεπτομερή ανατροφοδότηση:

«Οργανώσαμε 2 δραστηριότητες εφαρμογής του παιχνιδιού για το σενάριο «Η Κληρονομιά», μία υβριδική και μία που πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου διαδικτυακά. Σε όλες τις δραστηριότητες εφαρμογής του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες δεν ήταν σε θέση να συνεχίσουν πέρα από την τρίτη αποστολή, παρόλο που τους δόθηκαν υποδείξεις από τον συντονιστή του παιχνιδιού.»

### 1 Μηχανικές τσουγκράνες



### 2 Τσουγκράνες από ίνες υάλου



### 3 Ξύλινες τσουγκράνες



### 4 Δονούμενος γεωργικός ελκυστήρας



**Σχήμα 16.** Μία εικόνα από τη φόρμα Google του σεναρίου «Η Κληρονομιά» - Οι συμμετέχοντες καλούνται να επιλέξουν μια εκ των 4 επιλογών, ώστε να μπορούν να συνεχίσουν στην επόμενη δοκιμασία.





## 6. Το Παιχνίδι Απόδρασης με Κάρτες του Agro\_EduGames

Για την αξιολόγηση του παιχνιδιού με κάρτες, ένα εξειδικευμένο ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε στους συμμετέχοντες, με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν παιχνίδι με κάρτες; (1-5)
2. Τι σας φάνηκε ενδιαφέρον σχετικά με αυτό το παιχνίδι; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;
3. Υπάρχει κάτι που σας φάνηκε δύσκολο σε αυτό το παιχνίδι; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;
4. Μπορείτε να ανακαλέσετε κάποιο συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο που για κάποιο λόγο σας φάνηκε ξεχωριστό/δύσκολο/εύκολο/αστείο/ενδιαφέρον;
5. Πώς σας φάνηκαν οι κάρτες ρόλων;
6. Υπάρχει κάποιος χαρακτήρας (ρόλος) που σας άρεσε περισσότερο;
7. Νιώθετε ότι αποκομίσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα; (1-5)
8. Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του παιχνιδιού; (1-5)
9. Νομίζετε ότι οι γρίφοι αυτού του παιχνιδιού αντικατοπτρίζουν αληθινές καταστάσεις τις οποίες πιθανόν να αντιμετωπίζουν οι επιχειρηματίες στην πραγματική ζωή; (1-5)
10. Πώς σας φάνηκε η εμφάνιση των καρτών; (1-5)
11. Θεωρείτε ότι ο χρόνος που ορίστηκε για τη δοκιμή του παιχνιδιού αυτού ήταν αρκετός;
12. Αποκομίσατε καθόλου νέες γνώσεις κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;
13. Παρακαλούμε όπως αναφέρετε τυχόν προτάσεις για βελτίωση του παιχνιδιού απόδρασης με κάρτες.

Για την αξιολόγηση των τεχνικών πτυχών του παιχνιδιού, οι ακόλουθες ερωτήσεις υποβλήθηκαν στους εταίρους:

1. Πόσο χρόνο χρειαστήκατε για να τοποθετήσετε τις κάρτες και να προετοιμάσετε το παιχνίδι;
2. Σάς ήταν εύκολο να κατανοήσετε τους κανόνες του παιχνιδιού;
3. Πόσο χρόνο χρειάστηκαν οι συμμετέχοντες για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι;
4. Πόσα άτομα έπαιξαν το παιχνίδι;
5. Κατά τη γνώμη σας, οι συμμετέχοντες συμμετείχαν ενεργά στη δραστηριότητα;
6. Εάν έχετε κάποια άλλα σχόλια σχετικά με ζητήματα οργάνωσης, παρακαλούμε να τα αναφέρετε εδώ.



## 6.1 Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου

Το παιχνίδι καρτών δοκιμάστηκε σε κάθε χώρα-εταίρο, συγκεντρώνοντας συνολικά 28 συμμετέχοντες. Μπορείτε να βρείτε το βιβλιαράκι κανόνων του παιχνιδιού και όλο το υλικό προς εκτύπωση εδώ: [https://agroedugames.com/io3-agro\\_edugames-escape-card-game/?lang=el](https://agroedugames.com/io3-agro_edugames-escape-card-game/?lang=el).

Ο Challedu, ο οποίος είναι και ο δημιουργός του παρόντος Παραγόμενου, διεξήγαγε δύο δραστηριότητες εφαρμογής του παιχνιδιού: η μία πραγματοποιήθηκε διά ζώσης, χρησιμοποιώντας έντυπες χάρτινες κάρτες, ενώ η άλλη έγινε διαδικτυακά, χρησιμοποιώντας την υπηρεσία tabletopia.com. Η "Tabletopia" είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα η οποία λειτουργεί ως εικονικό τραπέζι, όπου οι άνθρωποι μπορούν να παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια μέσω διαδικτύου. Με άλλα λόγια, μέσω αυτής της πλατφόρμας, κάποιος μπορεί να δημιουργήσει δικές του πρωτότυπες εκδόσεις ψηφιακών παιχνιδιών, ώστε να τα προωθήσει, να τα επιδείξει και να τα παίξει!

Στην περίπτωση του έργου Agro\_EduGames, ο Challedu δημιούργησε την ψηφιακή έκδοση του παιχνιδιού απόδρασης με κάρτες «Μυστήρια στο Αγρόκτημα» (Πνευματικό Παραγόμενο 3), ώστε να μπορέσει να το παρουσιάσει σε ανθρώπους που ενδιαφέρονταν να συμμετάσχουν σε διαδικτυακές δραστηριότητες διεξαγωγής του παιχνιδιού.

Το Παιχνίδι Απόδρασης με Κάρτες Agro\_EduGames «Μυστήρια στο Αγρόκτημα» εφαρμόστηκε από τον Challedu στη δοκιμαστική του έκδοση κατά τη διάρκεια της Δραστηριότητας Εκμάθησης, Διδασκαλίας και Κατάρτισης Προσωπικού (Γ1) και των Τοπικών Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων. Το παιχνίδι έχει ανανεωθεί και η τελική του έκδοση είναι διαθέσιμη στο Tabletopia εδώ: <https://tabletopia.com/workshop/games/tour-friend/1-8players-mystery-farms/test>.

Πιστεύουμε ότι η δημιουργία της ψηφιακής έκδοσης του παιχνιδιού μας με κάρτες αποτελεί μεγάλο όφελος για το έργο Agro\_EduGames, εφόσον επιτρέπει στους εκπαιδευτές νεολαίας και/ή στους νέους γενικότερα να χρησιμοποιούν αυτό το εκπαιδευτικό υλικό εξ αποστάσεως, αυξάνοντας έτσι τη διάδοση και τη βιωσιμότητα του έργου μας.

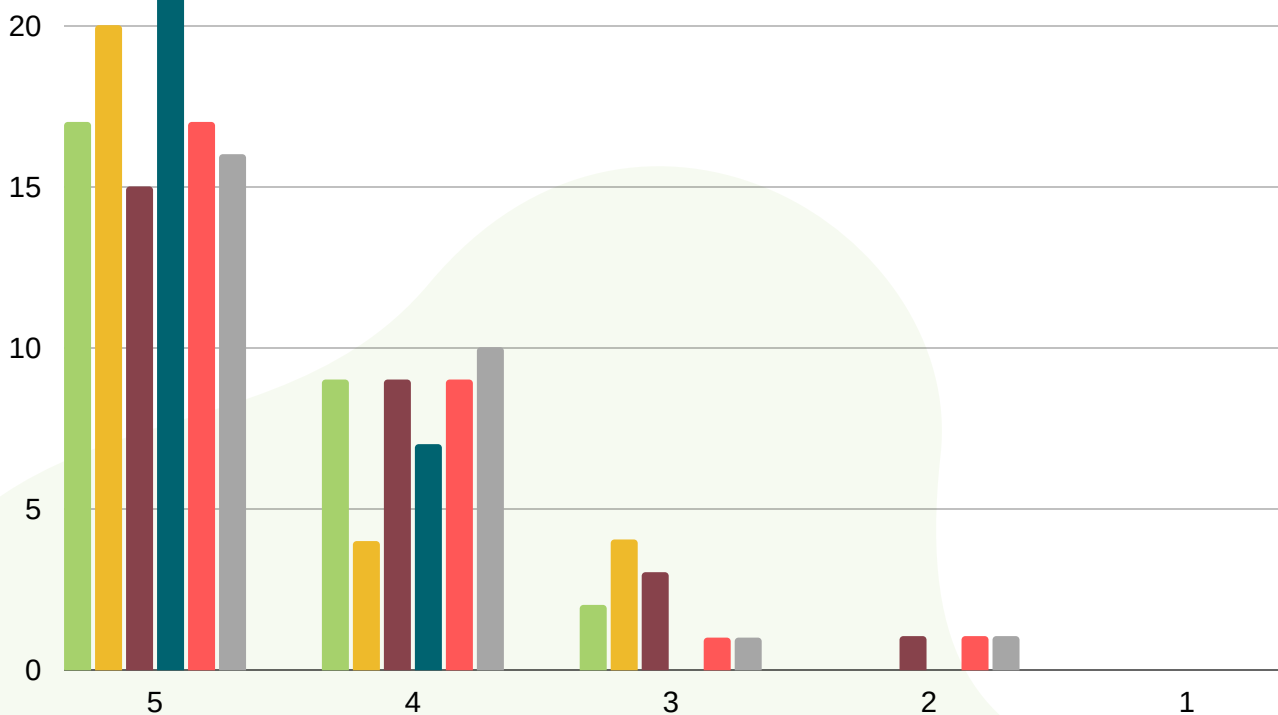
Όσον αφορά το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από τους 28 συμμετέχοντες, ο συνολικός μέσος όρος βαθμολογίας για τις διάφορες πτυχές του παιχνιδιού είναι 4.5 (1 δ.ψ.).

Οι συμμετέχοντες βαθμολόγησαν τις εντυπώσεις τους σύμφωνα με τις ακόλουθες μέσες τιμές:

- συνολική ικανοποίηση: 4.54
- κάρτες ρόλων: 4.57
- αποκόμιση γνώσεων σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα: 4.36
- εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού: 4.75
- οι γρίφοι αντικατοπτρίζουν καταστάσεις στην πραγματική ζωή: 4.50
- εμφάνιση: 4.46

- Πώς ήταν η συνολική σας εμπειρία στο παρόν παιχνίδι με κάρτες;
- Πώς σας φάνηκαν οι κάρτες ρόλων;
- Νιώθετε ότι αποκομίσατε κάποιες γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα;
- Πώς θα βαθμολογούσατε την εκπαιδευτική αξία αυτού του παιχνιδιού;
- Νομίζετε ότι οι γρίφοι του παιχνιδιού αντικατοπτρίζουν αληθινές καταστάσεις τις...
- Πώς σας φάνηκε η εμφάνιση των καρτών;

25



**Σχήμα 17.** Ραβδόγραμμα το οποίο παρουσιάζει τον αριθμό των ερωτηθέντων (άξονας Y) οι οποίοι επέλεξαν την κάθε βαθμολογία (άξονας X) για κάθε μία από τις έξι ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Πέντε (5) συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ο χρόνος που δόθηκε για την επίλυση του παιχνιδιού καρτών ήταν αρκετός, 5 άλλοι σημείωσαν ότι θα μπορούσε η διάρκεια του παιχνιδιού να ήταν μικρότερη, ενώ 5 άλλοι θεώρησαν ότι η διάρκεια θα έπρεπε να ήταν μεγαλύτερη.



**Σχήμα 18.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει το ποσοστό των ερωτηθέντων που επέλεξαν τον κάθε χαρακτηρισμό σχετικά με τη διάρκεια του παιχνιδιού δωματίου απόδρασης.

Υπήρχαν επίσης μερικές ερωτήσεις ανοιχτού τύπου, για τις οποίες οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δίνονται παρακάτω.

Στην ερώτηση «Τι σας φάνηκε ενδιαφέρον σε αυτό το παιχνίδι; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;» μερικοί συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Δεν είχα ιδέα για το τι περιλαμβάνει η διεύθυνση μιας επιχείρησης. Έτσι, θεωρώ ότι ήταν πολύ χρήσιμο το γεγονός ότι αυτό το παιχνίδι προσέφερε μια γενική ιδέα σχετικά με αυτό με έναν παιγνιώδη τρόπο.»
- «Παρόλο που δεν είχαμε αρκετές γνώσεις σχετικά με την αγρο-επιχειρηματικότητα, το παιχνίδι μάς βοήθησε να κατανοήσουμε ορισμένες επιχειρηματικές διαδικασίες.»
- «Το παιχνίδι ήταν συναρπαστικό επειδή προσπαθεί να σε κάνει να σκέφτεσαι αντισυμβατικά και να ανακαλύψεις ποια είναι τα κύρια προβλήματα και οι λύσεις διαφόρων ζητημάτων αγρο-επιχειρηματικότητας.»
- «Το γεγονός ότι έπρεπε να συνεργάζεσαι και όχι να ανταγωνίζεσαι με τους άλλους.» (υπήρχαν άλλες 3 απαντήσεις οι οποίες ανέφεραν αυτό).
- «Ο διάλογος σε κάθε γύρο.» (υπήρχαν άλλες 3 απαντήσεις οι οποίες ανέφεραν αυτό).
- «Η όλη ιδέα του παιχνιδιού και της πλοκής.» (υπήρχαν άλλες 3 απαντήσεις οι οποίες ανέφερα αυτό).
- «Το γεγονός ότι παίξαμε ένα παιχνίδι καρτών διαδικτυακά.»

Στην ερώτηση «Υπάρχει κάτι που σας φάνηκε δύσκολο σε αυτό το παιχνίδι; Μπορείτε να εξηγήσετε γιατί;» μερικοί συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Υπάρχει πρόκληση όταν χρειάζεται να βρείτε τα σωστά στοιχεία ως ομάδα ώστε να λύσετε το μυστήριο.»
- «Το να συνδέσει κανείς τα στοιχεία σωστά.» (υπήρχαν άλλες 3 απαντήσεις οι οποίες ανέφεραν αυτό).
- «Χρειάζεται να σκέφτεσαι πολύ λογικά και να έχεις καθαρό μυαλό συνεχώς.»
- «Όχι, ήταν αρκετά εύκολο. Αν και δεν καταλάβαμε καλά εάν οι γύροι και τα μυστήρια αποτελούσαν μέρη μιας μεγαλύτερης ιστορίας ή αν ήταν άσχετα μεταξύ τους.»
- «Η ποικιλία των στοιχείων, αλλά αυτό το κάνει ενδιαφέρον.»
- «Οι κανόνες, αλλά μόλις λύσαμε τα πρώτα μυστήρια, ήμασταν σε θέση να ακολουθήσουμε το παιχνίδι.»
- «Η εξοικείωση με την πλατφόρμα Tabletopia, την οποία χρησιμοποιήσαμε για να παίξουμε το παιχνίδι διαδικτυακά, αλλά πέρα από αυτό, το παιχνίδι ήταν εύκολο.»

Στην ερώτηση «Μπορείτε να θυμηθείτε κάποιους συγκεκριμένους γρίφους ή στοιχεία τα οποία σας φάνηκαν κάπως ξεχωριστά - δύσκολα/εύκολα/αστεία/ενδιαφέροντα;» μερικοί συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

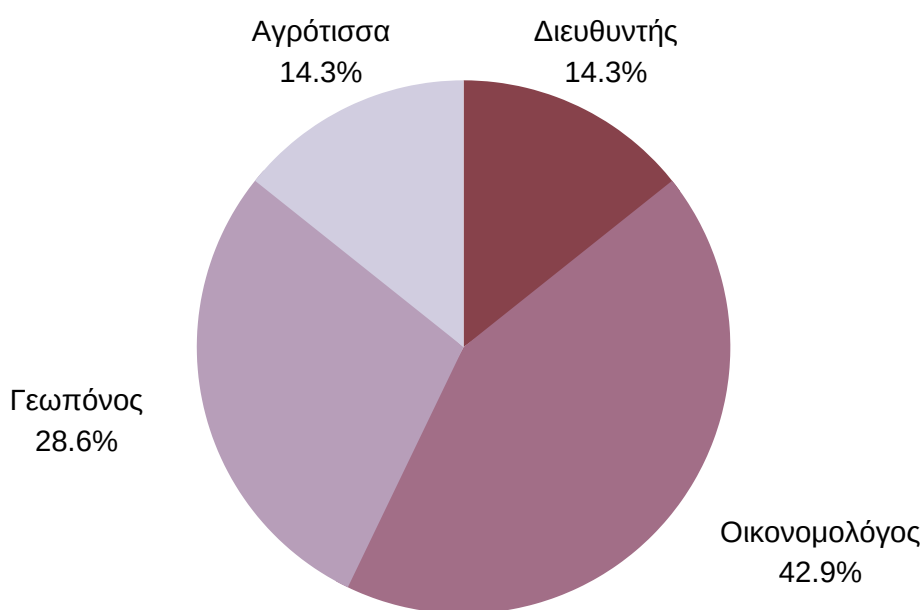
- «Ένα από τα μυστήρια το οποίο μου φάνηκε αστεία ήταν εκείνο με τον σκύλο που έφαγε το ασφαλιστικό συμβόλαιο.»
- «Τα προβλήματα που έπρεπε να αντιμετωπίσουμε όταν τα έντομα εισέβαλαν στον κήπο.»
- «Το μυστήριο για τις γάτες ήταν πολύ ωραίο.» (υπήρχαν άλλες 2 απαντήσεις οι οποίες ανέφεραν αυτό).
- «Αυτό με τη διαρροή βιολογικών αποβλήτων, ήταν πολύ ενδιαφέρον!»
- «Το πρώτο μοίρασμα καρτών.»



**Σχήμα 19.** Συμμετέχοντες παίζουν την έντυπη μορφή του παιχνιδιού απόδρασης με κάρτες - Ισπανία

- «Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι το παιχνίδι περιέχει το στοιχείο της υπόδυσης ρόλων.»
- «Η συζήτηση, η επιχειρηματολογία και η συνεργασία μεταξύ των παικτών.» (υπήρχαν άλλες 3 απαντήσεις οι οποίες αναφέρουν αυτό).
- «Η χρήση μυστηρίων ήταν πολύ ενδιαφέρουσα. Τα γραφικά του παιχνιδιού και το σενάριο ήταν σαν αυτά που συναντούμε σε παιχνίδια μυστηρίου, γεγονός που δημιούργησε μια διασκεδαστική ατμόσφαιρα.»

Στην ερώτηση «Υπάρχει κάποιος χαρακτήρας που σας άρεσε περισσότερο;» οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δείχνουν κυρίως κοινές απόψεις. Όσον αφορά τον οικονομολόγο, οι περισσότερες απαντήσεις ανέφεραν ότι η εμφάνισή του τον κατέστησε ως την πιο ενδιαφέρουσα κάρτα χαρακτήρων. Όσον αφορά τον γεωπόνο, μια απάντηση ανέφερε ότι ήταν ωραίο που μια γυναίκα τοποθετήθηκε σε αυτόν τον ρόλο.



**Σχήμα 20.** Κυκλικό διάγραμμα το οποίο παρουσιάζει τα ποσοστά των συνολικά 14 συμμετεχόντων που απάντησαν την ερώτηση ανοιχτού τύπου ως προς τον αγαπημένο τους χαρακτήρα/πόλο.

Στην ερώτηση «Αποκομίσατε κάποιες γνώσεις κατά τη διάρκεια αυτού του παιχνιδιού;» μερικοί συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Αφού παίξαμε το παιχνίδι και διαβάσαμε τις λύσεις των μυστηρίων, μάθαμε νέα πράγματα για την αγροεπιχειρηματικότητα.»
- «Ναι, κυρίως όσον αφορά τη δημιουργία παιχνιδιών και την ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας.»
- «Ναι, έχω περισσότερη αυτοπεποίθηση.»

- «Όσον αφορά τον επικοινωνιακό διάλογο.»
- «Καλλιέργησα τις αναλυτικές μου δεξιότητες και τον διάλογο.»

Στην ερώτηση «Παρακαλώ όπως αναφέρετε προτάσεις βελτίωσης για το παιχνίδι απόδρασης μας με κάρτες.» μερικοί συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- «Χρειάζεται να γίνουν κάποιες διευκρινίσεις στο βιβλίο κανόνων, για παράδειγμα να προστεθούν κάποιοι επιπλέον κανόνες ή κάποια βήματα ενδιάμεσα των κανόνων.»
- «Οι ρόλοι δε φαίνεται να έχουν ιδιαίτερη σημασία, εκτός από το ότι σχετίζονται κάπως με το μυστήριο.»
- «Ο διάλογος θα έπρεπε να είχε συγκεκριμένη διάρκεια. Μπορεί να συνεχιστεί επ' αόριστον αν δεν συντονίζεται από κάποιον.»
- «Το παιχνίδι αυτό θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως αφετηρία όσον αφορά πολλά θέματα σχετικά με την εκπαίδευση για την (αγρο)επιχειρηματικότητα.»

## 6.2 Τεχνικές πτυχές του παιχνιδιού απόδρασης με κάρτες

Δύο εταίροι δήλωσαν ότι χρειάστηκαν 15 λεπτά για να τοποθετήσουν τις κάρτες και να προετοιμάσουν το παιχνίδι, ένας εταίρος δήλωσε ότι χρειάστηκαν 7 λεπτά, ενώ ένας άλλος εταίρος δήλωσε ότι χρειάστηκαν μόλις 2 λεπτά (δεδομένου ότι ήταν ο κύριος σχεδιαστής αυτού του παιχνιδιού).

Σας ήταν εύκολο να κατανοήσετε τους κανόνες του παιχνιδιού;	Σας ήταν εύκολο να διδάξετε στους συμμετέχοντες τους κανόνες του παιχνιδιού;
πολύ δύσκολο	πολύ δύσκολο
σχετικά εύκολο	σχετικά εύκολο
πολύ εύκολο	σχετικά εύκολο
πολύ εύκολο	σχετικά εύκολο

**Σχήμα 21.** Πίνακας ο οποίος παρουσιάζει τις 8 απαντήσεις οι οποίες δόθηκαν από τους τέσσερις εταίρους σε δύο ερωτήσεις κλειστού τύπου.

Ένας εταίρος ισχυρίστηκε ότι οι συμμετέχοντες χρειάστηκαν 15 λεπτά για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι, ενώ δύο εταίροι δήλωσαν ότι χρειάστηκαν 30 και 35 λεπτά. Ένας άλλος εταίρος, ο οποίος οργάνωσε δύο συναντήσεις, δήλωσε ότι χρειάστηκαν περίπου 15 - 20 λεπτά για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, τόσο στην έντυπη, όσο και στην ηλεκτρονική του έκδοση.

Όλοι οι εταίροι δήλωσαν ότι οι συμμετέχοντες ήταν πολύ προσηλωμένοι στο παιχνίδι.

Ένας εταίρος μοιράστηκε κάτι πολύ σημαντικό:

«Θα ήταν καλό να βρεθούν διαδραστικοί τρόποι για να λαμβάνουμε ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες, ίσως ένα ερωτηματολόγιο μέσω του εργαλείου Mentimeter. Σε πολλούς ανθρώπους δεν άρεσε το ότι έπρεπε να συμπληρώνουν ερωτηματολόγια, είτε σε έντυπη μορφή, είτε διαδικτυακά.»



## Τι να «κάνετε» και τι να «μην κάνετε»

Πώς να οργανώσετε αποτελεσματικά μια εκπαιδευτική δραστηριότητα; Υπάρχει τρόπος να διατηρήσετε το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων; Γιατί η ανατροφοδότηση από τις ομάδες-στόχους είναι τόσο σημαντική; Ας εξετάσουμε τα ζητήματα αυτά πιο προσεκτικά.

Η ανατροφοδότηση συνιστά πληροφορίες οι οποίες παρέχονται από εμπλεκόμενα μέρη (π.χ. καθηγητές, συμμαθητές, βιβλία, γονείς) σχετικά με διάφορες πτυχές της απόδοσης ενός ατόμου. Οι εκπαιδευτικοί ή οι γονείς μπορούν να παρέχουν πληροφορίες προς διόρθωση, οι συμμαθητές μπορούν να προτείνουν εναλλακτικές στρατηγικές, τα βιβλία μπορούν να παρέχουν πληροφορίες για την αποσαφήνιση ιδεών, οι γονείς μπορούν να παρέχουν ενθάρρυνση, ενώ οι μαθητές μπορούν να βρουν απαντήσεις.

Η ανατροφοδότηση είναι κατά κάποιον τρόπο το «αποτέλεσμα» της απόδοσης κάποιου ατόμου, η συνέπεια δηλαδή της παρουσίας των ενεργειών του σε άλλα άτομα.

Η ανατροφοδότηση πολύ συχνά σχετίζεται με ένα μαθησιακό πλαίσιο, κι έτσι αποτελεί μέρος της διαδικασίας διδασκαλίας/μάθησης. Είναι πιο ισχυρή όταν δίνει μια συνολική γνώμη και βοηθά να εντοπιστούν κάποια λάθη, οπότε δεν μπορεί να εκφράσει πλήρη έλλειψη κατανόησης του θέματος. Γι' αυτό τον λόγο, η ομάδα που παρέχει την ανατροφοδότηση πρέπει να εκπαιδευτεί/ενημερωθεί πριν τής ζητηθεί να πραγματοποιήσει την αξιολόγηση.



**Σχήμα 22.** Συμμετέχοντες παίζουν ένα από τα σενάρια δωματίου απόδρασης - Ελλάδα



«Εάν το υλικό που μελετάται είναι άγνωστο ή δυσνόητο, η παροχή ανατροφοδότησης θα έχει μικρή επίδραση στην απόδοση του κριτηρίου, δεδομένου ότι δεν υπάρχει τρόπος να συσχετιστούν οι νέες πληροφορίες με τα δεδομένα που είναι ήδη γνωστά» (Hattie & Timperley, 2007).

Κατά τη διάρκεια των Τοπικών Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων μας, οι συμμετέχοντες παρακολούθησαν μια σύντομη παρουσίαση η οποία κάλυπτε το πλαίσιο των ΠΠ2 και ΠΠ3, καθώς και τη σημασία τους συνολικά στο έργο. Χάρη σε αυτήν, τους δόθηκαν βασικές πληροφορίες, ώστε κατά τη διάρκεια της δοκιμής παιχνιδιού να γνωρίζουν τι δοκιμάζουν και για ποιο λόγο αυτό έχει δημιουργηθεί.

Η αποτελεσματική ανατροφοδότηση απαιτεί την προσεκτική μελέτη των συνδιαλεγόμενων μερών και του εκάστοτε περιβάλλοντος.

Τα τρία ακόλουθα στοιχεία μπορούν να αποτελέσουν πηγές εμποδίων για αποτελεσματική ανατροφοδότηση.

1. Λαμβάνοντας υπόψη το περιβάλλον, τα εμπόδια αυτά μπορεί να αναφέρονται σε ζητήματα χρόνου, σε κάποιο μεμονωμένο περιστατικό (έλλειψη καθιερωμένης σχέσης) και στην έλλειψη ιδιωτικότητας.
2. Όσον αφορά την ομάδα των ατόμων που παρέχουν την ανατροφοδότηση, μερικά εμπόδια αποτελούν τα εξής: φόβος της συναισθηματικής αντίδρασης του λήπτη, άγνωστες προσδοκίες (εργαζόμενοι), έλλειψη σιγουριάς για τη χρησιμότητα της ανατροφοδότησης, και έλλειψη κατάρτισης (όσον αφορά την παροχή ανατροφοδότησης).
3. Τα άτομα τα οποία εμπίπτουν στην ομάδα των ληπτών ανατροφοδότησης μπορεί να αντιμετωπίζουν κάποια από τα εξής εμπόδια: άγνωστες προσδοκίες (μαθητής), πρόωρη εισαγωγή στην διαδικασία κατάρτισης, υπέρμετρη αυτοπεποίθηση ή έλλειψη αυτοπεποίθησης.

Μερικές συμβουλές για την παροχή ανατροφοδότησης μπορούν να είναι οι εξής:

- Καθιερώστε ένα διάλογο ο οποίος να διέπεται από σεβασμό,
- Δημιουργήστε κοινούς στόχους,
- Ανταλλάξτε περιγραφικές, εποικοδομητικές λεπτομέρειες, οι οποίες βασίζονται στην άμεση παρατήρηση.



Μερικές συμβουλές για την λήψη ανατροφοδότησης:

- Να είστε ενεργός συμμετέχοντας και ακροατής,
- Να κάνετε ερωτήσεις για διευκρινίσεις,
- Να αναγνωρίζετε στοιχεία τα οποία σάς προκαλούν δυσανασχέτηση και να τα αποφεύγετε.

Με βάση την ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων και των οργανισμών, μπορούν να δοθούν ορισμένες προτάσεις όσον αφορά την οργάνωση συνεδριών κατάρτισης και δοκιμής των παιχνιδιών.

Κατά τη διάρκεια των Τοπικών Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων μας, δεν παρατηρήθηκαν προβλήματα κατά τη διάρκεια της οργάνωσης του σκηνικού των δωματίων απόδρασης. Οι συμμετέχοντες ήταν επίσης πολύ ικανοποιημένοι με την εμπειρία δοκιμής των παιχνιδιών. Η ανατροφοδότηση η οποία προσφέρθηκε από τους συμμετέχοντες ήταν πολύτιμη, αφού μάς βοήθησε να προσέξουμε κάποιες πτυχές οι οποίες μπορούσαν να διακριθούν μόνο από την οπτική γωνιά των παικτών. Αυτό μάς βοήθησε να εξάγουμε κάποια συμπεράσματα και να διαμορφώσουμε κάποιες κατευθυντήριες γραμμές για την οργάνωση των συνεδριών κατάρτισης/εφαρμογής των παιχνιδιών, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στα δωμάτια απόδρασης.

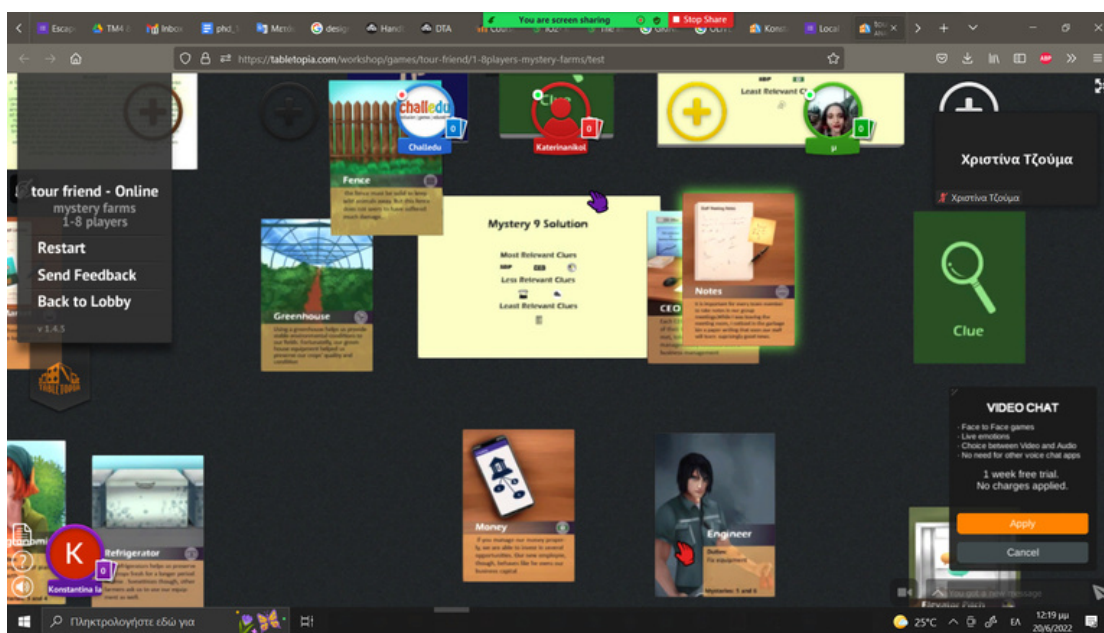
Με βάση την εμπειρία μας, οι συμβουλές που παρατίθενται πιο κάτω μπορούν να ληφθούν υπόψη κατά τη διοργάνωση μίας δραστηριότητας εφαρμογής των παιχνιδιών:

1. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες σας σχετικά με το γενικό πλαίσιο της κατάρτισης - πείτε τους για τον σκοπό του, για τη σημασία της συλλογής ανατροφοδότησης, καθώς και για το πώς η δραστηριότητα αυτή θα συμβάλει στην εξέλιξη των στόχων του έργου.
2. Παρουσιάστε προσεκτικά την πλοκή στους παίκτες. Δώστε τους την ευκαιρία να κατανοήσουν καλά τον ρόλο τους, και κάντε τους να νιώσουν ότι αποτελούν μέρος της πλοκής.



3. Να είστε σαφείς όταν εξηγείτε τους κανόνες. Κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του παιχνιδιού με κάρτες, μερικοί συμμετέχοντες ανέφεραν ότι τα στοιχεία δεν ήταν σαφή, γεγονός το οποίο τους έκανε να δυσκολευτούν να παίξουν το παιχνίδι, ή τους έκανε να χρειαστούν πολύ χρόνο μέχρι να κατανοήσουν τους κανόνες και να ξεκινήσουν να παίζουν ομαλά. Το άτομο το οποίο οργανώνει το παιχνίδι, ο Συντονιστής Παιχνιδιού, χρειάζεται να διασφαλίσει ότι όλοι κατανοούν τα πάντα, και να είναι διαθέσιμος προς τους συμμετέχοντες σε περίπτωση που προκύψουν απορίες στην πορεία.

Όσον αφορά το παιχνίδι καρτών, είναι καλό να έχουν οι παίκτες στη διάθεσή τους μια έντυπη έκδοση του βιβλίου κανόνων. Όσον αφορά τα δωμάτια απόδρασης, ο υπεύθυνος κάθε παιχνιδιού συντονίζει το παιχνίδι και δίνει συμβουλές, σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες τις ζητήσουν. Αυτό είναι σημαντικό, διότι συμβάλλει στο να μην κάνουν οι παίκτες άσκοπες ενέργειες και να βαρεθούν ή να εκνευριστούν. Ωστόσο, ο συντονιστής του παιχνιδιού θα πρέπει να παρεμβαίνει μόνο αν αυτό είναι απαραίτητο, ώστε οι παίκτες να μπορούν να διασκεδάσουν λύνοντας τους γρίφους μόνοι τους.



**Σχήμα 23.** Η διαδικτυακή έκδοση του παιχνιδιού με κάρτες - Ελλάδα

4. Όπως φαίνεται, οι συμμετέχοντες δεν είναι πάντα πρόθυμοι να συμπληρώσουν τα ερωτηματολόγια αξιολόγησης. Για να αποφύγετε την εξασφάλιση λίγων ή καθόλου ανατροφοδοτήσεων, αξίζει να εξετάσετε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσετε μια διαφορετική μορφή συλλογής των απαντήσεων από τους συμμετέχοντες. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο Mentimeter ή να δοκιμάσετε να συλλέξετε προφορικά σχόλια σε μια ανοιχτή συζήτηση. Ωστόσο, αν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε τα ερωτηματολόγια, αποφύγετε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να

τα συμπληρώσουν μετά τη δραστηριότητα, καθώς πιθανότατα δεν θα το κάνουν. Αντ' αυτού, δώστε τους συνδέσμους ή τις εκτυπωμένες εκδόσεις των ερωτηματολογίων αμέσως μετά το παιχνίδι. Να θυμάστε ότι σε γενικές γραμμές, στους συμμετέχοντες δεν αρέσει να απαντούν ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Προσπαθήστε να δομήσετε τις περισσότερες από τις ερωτήσεις με τρόπο που να επιτρέπει την παροχή απαντήσεων κλειστού τύπου. Μην καταστήσετε τις ερωτήσεις ανοικτού τύπου υποχρεωτικές, καθώς αυτό μπορεί να αποθαρρύνει τους συμμετέχοντες να υποβάλουν το ερωτηματολόγιο, αν αυτό είναι διαδικτυακό.

5. Να είστε ευέλικτοι - μην τηρείτε αυστηρά όλους τους κανόνες, καθώς ορισμένοι από αυτούς έχουν οριστεί για να χρησιμεύσουν μόνο ως υποδείξεις. Για παράδειγμα, μην τερματίσετε το παιχνίδι δωματίου απόδρασης μετά την παρέλευση του καθορισμένου χρόνου - ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το γεγονός αυτό, αλλά αφήστε τους να συνεχίσουν το παιχνίδι.

6. Μείνετε συγκεντρωμένοι, δηλαδή να παρατηρείτε και συντονίζετε το παιχνίδι και να είστε πάντα διαθέσιμοι σε περίπτωση που παρουσιαστούν προβλήματα. Να είστε μεν βοηθητικοί, αλλά όχι επίμονοι, δηλαδή να παρεμβαίνετε μόνο αν αυτό είναι απαραίτητο.

# Αναφορές

Bean S.M., Jiang X., Jug R. 2019. Giving and Receiving Effective Feedback: A Review Article and How-To Guide. Arch Pathol Lab Med, 143: 244-250.

Hattie J., Timperley H. 2007, The power of feedback. Review Of Educational Research, 77(1): 81- 112.

Kulhavy, R. W. 1977. Feedback in written instruction. Review of Educational Research, 47(1): 211-232.