



Αποκομισθείσα εμπειρία - Βέλγιο

Η περιπέτεια για την παραγωγή του έργου STEAMER ήταν απίστευτα ενδιαφέρουσα, αλλά ταυτόχρονα γεμάτη προκλήσεις. Όταν σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε το έργο για πρώτη φορά, οι εταίροι συγκεντρώθηκαν για να βρουν την κατάλληλη μεθοδολογία και να μαζέψουν τα απαραίτητα εργαλεία για την υλοποίηση ενός Παιδαγωγικού Δωματίου Απόδρασης στην εκπαίδευση STEM από εκπαιδευτικούς.

Το πρώτο εργαλείο, ο Παιδαγωγικός Οδηγός, μας επέτρεψε να εμβαθύνουμε στο θέμα των Δωματίων Απόδρασης, της παιχνιδοποίησης και της παιδαγωγικής μεθόδου, όλα με έναν ενθουσιασμό για τη συμπερίληψη όλων των μαθητών. Οι έρευνες ήταν μεγάλης διάρκειας και οι συζητήσεις για να βρεθεί η τέλεια προσέγγιση ήταν πάρα πολλές. Αλλά στο τέλος, καταφέραμε να δημιουργήσουμε έναν Οδηγό που είναι τόσο χρήσιμος όσο και γεμάτος ενδιαφέρουσες πληροφορίες, ο οποίος θέτει τη θεωρητική βάση για τη δημιουργία παιδαγωγικών Δωματίων Απόδρασης. Το κομμάτι που αφορούσε τη συμπερίληψη ήταν μια πραγματική πρόκληση, καθώς τα Δωμάτια Απόδρασης είναι τόσο ποικίλα και εμπεριέχαν πολλές πιθανές προκλήσεις για τους μαθητές με ΕΜΔ αρχικά.

Ο Οδηγός Δημιουργίας, το δεύτερο εργαλείο του έργου, είχε σκοπό να υποστηρίξει τον πρώτο Οδηγό κάνοντας πράξη τη θεωρία που αναπτύχθηκε σε αυτόν.

Επικεντρώνεται στο δημιουργικό μέρος της διαδικασίας και υιοθετήθηκε με επιτυχία από τους εκπαιδευτικούς στους οποίους τον δώσαμε για να τον χρησιμοποιήσουν.

Η Ενότητα Ηλεκτρονικής Μάθησης (το τρίτο εργαλείο) δημιουργήθηκε με σκοπό να καθοδηγήσει τον/την δημιουργό του παιδαγωγικού ΔΑ στο ταξίδι δημιουργίας, βήμα προς βήμα.

Το τέταρτο εργαλείο, τα 16 Δωμάτια Απόδρασης και τα πακέτα μαθημάτων ήταν με διαφορά το δυσκολότερο εργαλείο που είχαμε να δημιουργήσουμε. Η συντριπτική πλειοψηφία των εκπαιδευτικών που τα δοκίμασαν ήταν πολύ ικανοποιημένοι με τα αποτελέσματα. Παρ' όλα αυτά, το ταξίδι για την παραγωγή τους ήταν γεμάτο προκλήσεις. Μια από τις πιο σημαντικές προκλήσεις ήταν η δυσκολία εξισορρόπησης του ακαδημαϊκού περιεχομένου με την παιχνιδοποιημένη πτυχή των Δωματίων Απόδρασης. Κάθε εταίρος έπρεπε να δημιουργήσει τα δικά του ΔΑ και είχε το δικό



του στυλ. Δοκιμάσαμε διαφορετικούς συνδυασμούς και προσπαθήσαμε να δώσουμε στους εκπαιδευτικούς όσο το δυνατόν περισσότερες επιλογές για την υλοποίησή τους για να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους. Η δεύτερη κύρια πρόκληση που αντιμετωπίσαμε ήταν η πραγματοποίηση των δοκιμών. Δυστυχώς, προέκυψε η κρίση με τον Covid-19 κάνοντας την πραγματοποίηση μιας δοκιμής ενός παιδαγωγικού Δωματίου Απόδρασης στην τάξη κάτι αδύνατο για πολλούς μήνες. Ωστόσο, τελικά καταφέραμε να κάνουμε κάποιες δοκιμές στο τέλος του έργου. Ευτυχώς, ήταν όλα πολύ ολοκληρωμένα. Οι μαθητές ήταν όλοι ευχαριστημένοι με την εμπειρία και ένιωσαν ότι έμαθαν περισσότερα, τόσο όσον αφορά σε ακαδημαϊκούς όρους όσο και σε οριζόντιες δεξιότητες (soft skills) και ικανότητες. Ένα από τα θετικά που αναφέρθηκαν περισσότερο ήταν η εκμάθηση της καλής επικοινωνίας και της ομαδικής εργασίας, οι οποίες είναι απαραίτητες, όχι μόνο στην καθημερινή ζωή, αλλά και στη μελλοντική επαγγελματική ζωή. Ένα άλλο θετικό που αναφέρθηκε αρκετά τόσο από τους εκπαιδευτικούς όσο και από τους μαθητές μετά τις εμπειρίες των ΔΑ, ήταν η ενίσχυση της εμπλοκής και του ενδιαφέροντος για τα μαθήματα STEAM. Οι εκπαιδευτικοί θεώρησαν επίσης ότι απέκτησαν νέα εργαλεία και ικανότητες για να προσθέσουν στο ευρύ φάσμα των παιδαγωγικών τεχνικών τους. Αρκετοί από αυτούς δήλωσαν ότι σκοπεύουν να συνεχίσουν να χρησιμοποιούν τα ΔΑ και τη μεθοδολογία αυτή στο μέλλον και ότι αυτή η εμπειρία τους έδωσε την επιθυμία να επενδύσουν περισσότερο στις πρακτικές διδασκαλίας τους. Και γι' αυτό, είμαστε πολύ χαρούμενοι που τα εργαλεία μας ήταν χρήσιμα. Η κύρια πρόκληση που παρατήρησαν οι εκπαιδευτικοί ήταν ότι ακόμη και με ένα έτοιμο Δωμάτιο Απόδρασης, η εφαρμογή του είναι χρονοβόρα. Ωστόσο ανέφεραν ότι, με την εξάσκηση και την επανάληψη του ίδιου ΔΑ με διαφορετικές τάξεις, ο χρόνος που απαιτείται μειώνεται και το έτοιμο εργαλείο που δημιουργήσαμε βοήθησε τους εκπαιδευτικούς να κάνουν αυτό το πρώτο βήμα υπό πιο εύκολες συνθήκες από το να δημιουργήσουν ένα πλήρες ΔΑ από την αρχή.

Το πέμπτο εργαλείο – Η Ηλεκτρονική Γεννήτρια Δωματίων Απόδρασης – θα βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς που είναι πρόθυμοι να δημιουργήσουν τα δικά τους ΔΑ να εμπνευστούν χάρη στην πληθώρα των ιδεών για τα αινίγματα, τις ιστορίες, τους χαρακτήρες κλπ. Οι εκπαιδευτικοί έδειξαν τεράστιο ενδιαφέρον, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια των τελικών εκδηλώσεων.



Ελπίζουμε ότι αυτό, το τελευταίο εργαλείο, θα δώσει στους εκπαιδευτικούς και σε άλλους ενδιαφερόμενους μια ιδέα για την περιπέτεια που αποτέλεσε το συγκεκριμένο έργο και να τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα την αξία και τις προκλήσεις του.

Αυτό το έργο κατάφερε να αναδειχθεί παρά τα αρκετά εσωτερικά ζητήματα που προέκυψαν, τα οποία περιλαμβάνουν σοβαρά ιατρικά προβλήματα για ορισμένους εταίρους, μια παγκόσμια πανδημία και το κλείσιμο του εκπαιδευτικού συστήματος κατά τη διάρκεια του Covid. Παρόλα αυτά, οι εταίροι ενώθηκαν και έβαλαν μπρος για να δημιουργήσουν όλα αυτά τα εργαλεία. Οι δοκιμές έδειξαν ότι δεν ήταν όλα για το τίποτα και ελπίζουμε ότι αυτό θα εξυπηρετήσει τους εκπαιδευτικούς σε όλη την Ευρώπη για να εμπλουτίσουν τις πρακτικές διδασκαλίας τους με αυτά τα συμπεριληπτικά και καινοτόμα Παιδαγωγικά Δωμάτια Απόδρασης.

