INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Αποστολή Log Out
Ο μεθοδολογικός οδηγός

Co-funded by the European Union

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Εισαγωγή

Ο μεθοδολογικός οδηγός “Block H8 - Peace puzzles Toolkit” παρουσιάζει μια μεθοδολογία και καινοτόμα εργαλεία για την ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση των νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και αποσκοπεί στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας επαγγελματίες και οργανώσεις νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και μεθόδους. Επιδιώκει να προωθήσει κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών.

Παρέχοντας Ανοικτούς Εκπαιδευτικούς Πόρους (OERs) ως ένα δυναμικό και διαδραστικό περιβάλλον, επιδιώκουμε να προσφέρουμε στους επαγγελματίες πρακτική εμπειρία την οποία μπορούν να εφαρμόσουν άμεσα στις πρωτοβουλίες τους που απευθύνονται σε νέους, συμβάλλοντας έτσι στην ενίσχυση της ικανότητας των οργανώσεων νεολαίας και των οργανώσεων που εργάζονται για τους νέους, μέσω ενός πρακτικού πόρου για την εργασία με τη νεολαία.

Η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε αυτή την εργαλειοθήκη, όπως φωτογραφίες/βίντεο 360 μοιρών και Επαυξημένη Πραγματικότητα, προσφέρει μια σύγχρονη προσέγγιση στη μη τυπική εκπαίδευση. Το υλικό είναι διαθέσιμο στα Αγγλικά, Κροατικά, Σερβικά, Ισπανικά, Ελληνικά και Τουρκικά, διασφαλίζοντας ότι οι επαγγελματίες νεολαίας, οι οργανώσεις νεολαίας και οι πάροχοι κατάρτισης μπορούν να το χρησιμοποιούν με τρόπο που σέβεται διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά πλαίσια.

Όσον αφορά τους νέους, ο γενικός στόχος αυτών των Ανοικτών Εκπαιδευτικών Πόρων είναι να συμβάλουν, μέσω της ενεργού συμμετοχής, στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της επίλυσης προβλημάτων, της λήψης αποφάσεων, της ομαδικής εργασίας, του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας, της ηγεσίας, του επαγγελματισμού και της ισχυρής ενσυναίσθησης μεταξύ των νέων, ώστε να ενισχυθούν οι ικανότητές τους στην πρόληψη και επίλυση συγκρούσεων.

Το Block H8 - Peace Puzzles Toolkit – Μεθοδολογικός Οδηγός είναι ένα πρακτικό εγχειρίδιο για την προετοιμασία και υλοποίηση 8 εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων escape room με επίκεντρο την οικοδόμηση της ειρήνης, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη συμπερίληψη, τη μη βίαιη επικοινωνία, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ψηφιακή ασφάλεια και την πρόληψη των διακρίσεων.

Ο οδηγός παρέχει λεπτομερείς μεθοδολογίες για κάθε δωμάτιο. Για κάθε escape room παρουσιάζει την οπτική διαμόρφωση του χώρου, τους εκπαιδευτικούς στόχους, την ομάδα-στόχο, τις επιλογές προσβασιμότητας και προσαρμογής, το σενάριο, τον σκοπό του παιχνιδιού, τη διάταξη του χώρου, τα απαιτούμενα υλικά, τη διαδικασία προετοιμασίας, τον ρόλο του Συντονιστή του Παιχνιδιού, τη ροή του παιχνιδιού, συμβουλές, υποδείξεις και ερωτήσεις ανασκόπησης, παρέχοντας έτσι ένα ολοκληρωμένο εργαλείο για κάθε επαγγελματία τόσο σε περιβάλλοντα μη τυπικής όσο και τυπικής μάθησης.



Co-funded by the European Union

Πλαίσιο του έργου

"Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458" είναι ένα έργο Erasmus+ KA2 *Συμπράξεων Συνεργασίας στον τομέα της νεολαίας*, υπό τον συντονισμό του Association Studio B (Κροατία), με εταίρους από τη Σερβία (Udruženje Svetlost), την Ισπανία (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) και την Κύπρο (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Το έργο αποσκοπεί στην ενεργή συμμετοχή και ενδυνάμωση 181 νέων με δεξιότητες επίλυσης συγκρούσεων μέσω εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στο παιχνίδι και στη βελτίωση της ποιότητας της εργασίας με τους νέους, εξοπλίζοντας 130 επαγγελματίες νεολαίας με νέες δεξιότητες, προσεγγίσεις και εργαλεία. Το έργο προωθεί κοινές αξίες όπως η ανεκτικότητα, η συμπερίληψη και η κατανόηση, συμβάλλοντας τελικά στην οικοδόμηση συνεκτικών και ειρηνικών κοινωνιών. Μετά από συμμετοχική έρευνα δράσης και με τη χρήση μιας δημιουργικής προσέγγισης παιχνιδοποίησης, οι εταίροι συν-δημιούργησαν ανοικτούς εκπαιδευτικούς πόρους — συμπεριλαμβανομένων διαδραστικών escape rooms εμπλουτισμένων με στοιχεία 360° και επαυξημένης πραγματικότητας — που υποστηρίζουν τους νέους στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης, επικοινωνίας και επίλυσης συγκρούσεων. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο ενισχύει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και συμβάλλει στη δημιουργία πιο συνεκτικών, δημοκρατικών και ειρηνικών κοινοτήτων σε όλη την Ευρώπη. Συνδυάζοντας τη μη τυπική εκπαίδευση και την ψηφιακή καινοτομία, το έργο επιδιώκει να ενισχύσει την ποιότητα της εργασίας με τους νέους και να συμβάλει σε πιο συνεκτικές, δημοκρατικές και ειρηνικές κοινότητες σε όλη την Ευρώπη.

Αυτός ο οδηγός αναπτύχθηκε ως πνευματικό παραδοτέο στο πλαίσιο του έργου.

Κατά την υλοποίησή του, οι εταίροι συνεργάστηκαν στη δημιουργία και δοκιμή εκπαιδευτικών escape rooms που επικεντρώνονται σε θέματα σχετικά με την οικοδόμηση της ειρήνης, τον μετασχηματισμό συγκρούσεων, την ενσυναίσθηση, τα ανθρώπινα δικαιώματα, την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των νέων. Μέσω διεθνούς συνεργασίας και ανταλλαγής εμπειριών, το έργο διερεύνησε πώς η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι και οι ιδιαίτερα συμμετοχικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες μπορούν να ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή και την ουσιαστική μάθηση των νέων. Τα escape rooms αυτού του οδηγού αναπτύχθηκαν από τέσσερις εθνικές ομάδες, καθεμία αποτελούμενη από 10 νέους και 2 εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, δοκιμάστηκαν σε διεθνές περιβάλλον στο Šabac της Σερβίας τον Μάρτιο του 2026, βελτιώθηκαν περαιτέρω με βάση τα σχόλια των συμμετεχόντων σε εκείνη την κινητικότητα και, τέλος, προσαρμόστηκαν για χρήση σε τοπικές εκδηλώσεις στην Κροατία, την Κύπρο και την Ισπανία. Αυτή η προσέγγιση μας επέτρεψε να δημιουργήσουμε έναν ουσιαστικό μαθησιακό πόρο, διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό τόσο για τους νέους όσο και για τους επαγγελματίες νεολαίας, με μια καθηλωτική εμπειρία που προχωρά πολύ βαθύτερα από τις παραδοσιακές μεθόδους μάθησης.

Ο οδηγός αυτός δημιουργήθηκε ως πρακτικός υποστηρικτικός πόρος για εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, εκπαιδευτές, συντονιστές και οργανώσεις που ενδιαφέρονται να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικά escape rooms στο έργο τους.

Ελπίζουμε να απολαύσετε τη χρήση του όσο απολαύσαμε κι εμείς τη διαδικασία δημιουργίας του!

Αποστολή Log Out

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Αυτό το δωμάτιο «Operation Log out» επικεντρώνεται στην ψηφιακή διάσταση της εκπαίδευσης για την ειρήνη, εξερευνώντας τη **ρητορική** μίσους και τον **διαδικτυακό** εκφοβισμό ως μορφές διαδικτυακής βίας. Βασίζεται στην ιδέα ότι η ειρηνική συνύπαρξη στους ψηφιακούς χώρους απαιτεί επίγνωση της δύναμης των λέξεων, ενσυναίσθηση και την ικανότητα να ανταποκρινόμαστε χωρίς να κλιμακώνουμε τη σύγκρουση. Μέσα από αυτή την εμπειρία, οι συμμετέχοντες ενισχύουν την ψηφιακή ανθεκτικότητα, τη συναισθηματική επίγνωση και τις **δεξιότητες** για σεβαστή και εποικοδομητική διαδικτυακή επικοινωνία.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Το δωμάτιο είναι αρχικά βυθισμένο στο απόλυτο **σκοτάδι**. Υπάρχουν τρεις **κύριοι**, διακριτοί χώροι.

Η Ψηφιακή Γωνιά: Ένα γραφείο φωτισμένο μόνο από ένα μικρό επιτραπέζιο φωτιστικό. Πάνω του υπάρχει ένας φορητός υπολογιστής που προβάλλει μια παρουσίαση διαφανειών, καθώς και ένα σύνολο από τυπωμένες κάρτες. Δίπλα στον υπολογιστή βρίσκεται ένα μικρό κλειδωμένο κουτί.

Η Γωνιά Μελέτης: Βρίσκεται στην απέναντι πλευρά του δωματίου και περιλαμβάνει φύλλα ασκήσεων μαθηματικών και μολύβια.

Τα Ράφια της «Πραγματικότητας»: Μια βιβλιοθήκη ή ραφιέρα που αρχικά παραμένει κρυμμένη μέσα στο σκοτάδι. Είναι γεμάτη με πραγματικά επιτεύγματα (τρόπαια, μετάλλια, φωτογραφίες), τα οποία αποκαλύπτονται μόνο στο τέλος, όταν ανάψουν τα κεντρικά φώτα.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Να διακρίνουν τη γενική δυσάρεστη συμπεριφορά από τη στοχευμένη ρητορική **μίσους**.
- Να αναγνωρίσουν τον αντίκτυπο του διαδικτυακού εκφοβισμού και της ρητορικής **μίσους** στην ψυχική υγεία.
- Να μάθουν μηχανισμούς αντιμετώπισης και τη σημασία της «εκτός οθόνης» πραγματικότητας και της αυτοεκτίμησης.
- Να εξασκήσουν την ψηφιακή ανθεκτικότητα και τη θετική **επικοινωνία**.

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 14-19

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 4-6 άτομα

Προφίλ ομάδας: Ομάδες νέων, σχολικές τάξεις ή συμμετέχοντες σε ανταλλαγές νέων.

Δυσκολία Escape Room: Μέτρια

Ε) Προσβασιμότητα και Προσαρμοστικότητα

Αυτό το escape room έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την προσβασιμότητα, διασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες με διαφορετικές ανάγκες, ιδίως τα άτομα με θέματα ακοής και οι χρήστες αναπηρικών αμαξιδίων, μπορούν να συμμετάσχουν πλήρως στην εμπειρία. Όλα τα **βασικά**

Co-funded by the European Union

στοιχεία, οι γρίφοι και οι οδηγίες έχουν δημιουργηθεί έτσι ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να απαιτείται ήχος, ενώ οι σημαντικές πληροφορίες είναι πάντα διαθέσιμες σε οπτική μορφή.

Κατά τη διαμόρφωση του δωματίου, οι διοργανωτές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή στη φυσική προσβασιμότητα. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για την κίνηση αναπηρικών αμαξιδίων, αποφεύγοντας στενά μονοπάτια ή ακατάστατες διατάξεις. Τα βασικά αντικείμενα, τα στοιχεία και τα διαδραστικά στοιχεία πρέπει να τοποθετούνται σε άνετη απόσταση (ούτε πολύ ψηλά, ούτε πολύ χαμηλά) και δεν πρέπει να απαιτούν υπερβολική δύναμη ή πολύπλοκες σωματικές κινήσεις.

Ενθαρρύνεται η ευελιξία. Οι διοργανωτές μπορούν να προσαρμόσουν τα στοιχεία του δωματίου ανάλογα με τις συγκεκριμένες ανάγκες της ομάδας. Ο στόχος δεν είναι απλώς η πρόσβαση, αλλά η ουσιαστική συμμετοχή, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι παίκτες μπορούν να συνεισφέρουν, να εξερευνήσουν και να απολαύσουν την εμπειρία εξίσου.

2 Προετοιμασία Βήμα προς Βήμα

2.1 Σενάριο

Τι συμβαίνει όταν τα φώτα σβήνουν και μόνο οι λέξεις παραμένουν;

*Σε έναν κόσμο όπου όλα είναι συνδεδεμένα, η γραμμή ανάμεσα στο αστείο και τη βλάβη, την άποψη και την επίθεση, γίνεται όλο και πιο λεπτή **κάθε μέρα**. Μερικές φορές αρκεί μόνο ένα σχόλιο. Ένα μήνυμα. Ένα κλικ. Αυτή η ιστορία σας ταξιδεύει μέσα από έναν χώρο όπου τίποτα δεν είναι ακριβώς όπως φαίνεται και κάθε λέξη κουβαλά μεγαλύτερο βάρος απ' όσο ίσως φαντάζεστε. Είναι μια εμπειρία που θέτει ερωτήματα σχετικά με την ευθύνη, τις επιλογές και το θάρρος να αναγνωρίζουμε τη διαφορά ανάμεσα σε αυτό που διασκεδάζει και σε αυτό που πληγώνει.*

Γραμμένο για νέους ανθρώπους που θέλουν να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο μέσα στον οποίο ζουν και τον ρόλο τους σε αυτόν, αυτό το escape room δεν προσφέρει έτοιμες απαντήσεις. Αντίθετα, προκαλεί, αφυπνίζει και ανοίγει χώρο για προβληματισμό. Γιατί στον ψηφιακό κόσμο, όλοι έχουν φωνή. Το μόνο ερώτημα είναι — πώς θα χρησιμοποιήσεις τη δική σου;

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

Οι συμμετέχοντες **πρέπει να** περιηγηθούν μέσα από στρώματα **διαδικτυακού** εκφοβισμού και ψηφιακού θορύβου, ώστε να ανακαλύψουν την αλήθεια για την αυτοεκτίμηση. Χρειάζεται να ξεκλειδώσουν ψηφιακούς φακέλους, να διακρίνουν τη **ρητορική** μίσους από τις **ψευδείς ειδήσεις** και να αποδείξουν τις ικανότητές τους στον πραγματικό κόσμο, προκειμένου να ανάψουν τα φώτα και να αποκαλύψουν ότι η πραγματική τους αξία βρίσκεται στα αληθινά τους επιτεύγματα και τις αναμνήσεις τους — όχι στα διαδικτυακά σχόλια.

2.3 Διάταξη του Χώρου

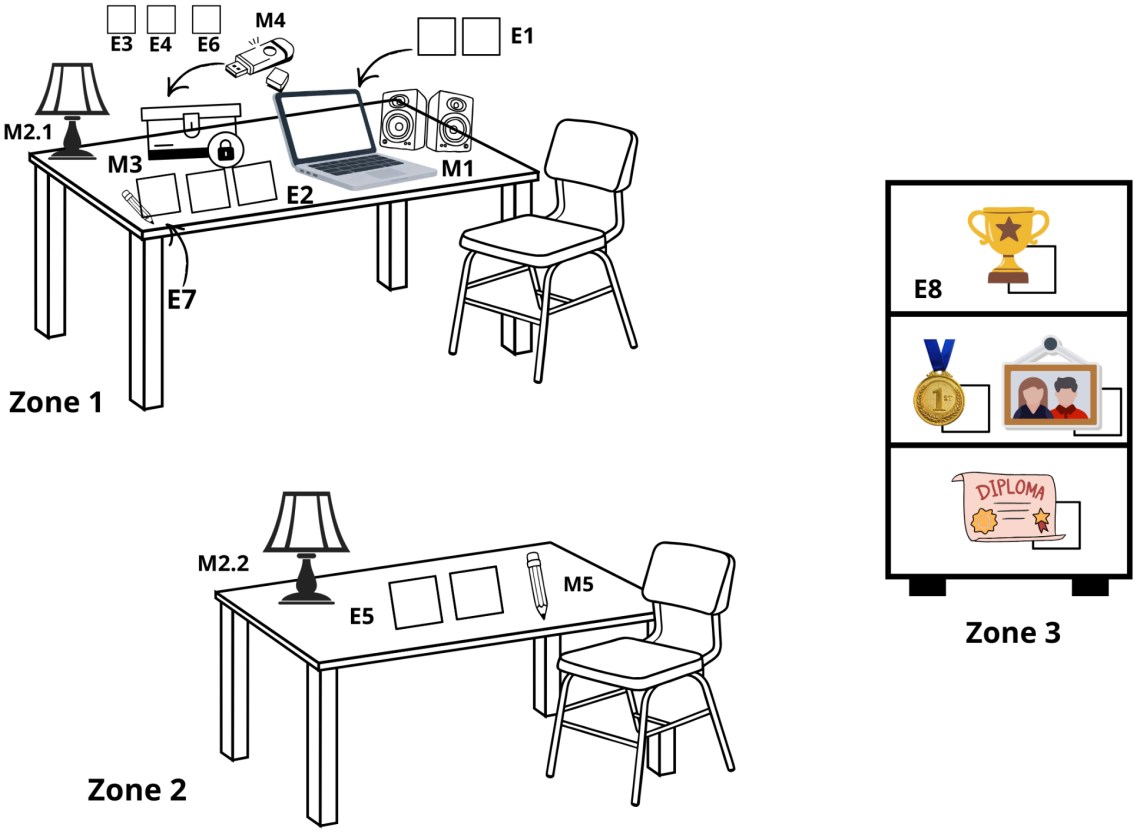
Η διάταξη του χώρου θα διαφέρει ανάλογα με το σχήμα και το μέγεθος του δωματίου που θα χρησιμοποιήσετε ως χώρο του escape room. Το πιο σημαντικό είναι να διατηρηθεί η ροή του χώρου σχετικά σταθερή, π.χ. να τοποθετηθούν τα πρώτα στάδια του escape room προς την είσοδο και τα τελευταία προς το βάθος του δωματίου. Προτείνουμε την ακόλουθη διάταξη ως ιδέα, η οποία μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με τον διαθέσιμο χώρο:

Είσοδος / Ζώνη 1: Το τραπέζι με το φωτιστικό και τον φορητό υπολογιστή (Η Ψηφιακή Γωνιά).

Ζώνη 2: Το τραπέζι με το φωτιστικό και τις ασκήσεις μαθηματικών (Η Γωνιά Μελέτης).

Co-funded by the European Union

Ζώνη 3: Τα ράφια με τα τρόπαια/μετάλλια (Τα Ράφια της “Πραγματικότητας”).



2.4 Τα Υλικά

- M1. Laptop με ηχεία (προφορτωμένος με βίντεο και ηχητικά αρχεία).
- M2. 2 επιτραπέζια φωτιστικά.
- M3. Μικρό κλειδωμένο κουτί με κωδικό 725.
- M4. USB στικάκι.
- M5. Μολύβια.

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται **ορατά** στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ειδοποιεί τους παίκτες καθώς περνάει ο χρόνος. Ο χρόνος που πρέπει να οριστεί για αυτό το δωμάτιο είναι 45 λεπτά.

2.5 Πώς να Προετοιμάσετε τον Χώρο

Τα ακόλουθα βήματα πρέπει να ακολουθηθούν πριν κάθε ομάδα συμμετεχόντων ξεκινήσει την περιπέτεια της στο escape room.

Πρώτα βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλα τα υλικά που συνθέτουν τον χώρο (M1-M6) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

Co-funded by the European Union

Ακολουθήστε τα επόμενα βήματα για να προετοιμάσετε το δωμάτιο με τα στοιχεία του παιχνιδιού από το Peace puzzles Toolkit ή το Unlock Peace - modules for DIY production, ώστε να είναι έτοιμο για παιχνίδι:

Διαμόρφωση Ζώνης 1: Τραπέζι με laptop και ηχεία

1. Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο είναι εντελώς σκοτεινό (στόρια κατεβασμένα, κεντρικά φώτα σβηστά).
2. Ανάψτε το φωτιστικό (M2.1) στο γραφείο και το laptop με τα ηχεία (M1).
3. Ξεκινήστε το βίντεο με τα σχόλια μίσους (E1).
4. Αναπαράγετε σε επανάληψη το ηχητικό κομμάτι με προσβολές και παράσιτα (E1). Ρυθμίστε την ένταση ώστε να ακούγεται αλλά να μην είναι εκκωφαντική.
5. Τοποθετήστε την τράπουλα καρτών (E2) στο ίδιο τραπέζι δίπλα στο κουτί (M3). Βεβαιωθείτε ότι οι κάρτες (E2) που αντιπροσωπεύουν τη «Ρητορική Μίσους» έχουν αριθμούς που αντιστοιχούν στον συνδυασμό του κουτιού (M3). Επίσης, τοποθετήστε ένα εκτυπωμένο αλφάβητο Μορς (E7) δίπλα στο laptop, ώστε οι συμμετέχοντες να μη χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν τα κινητά τους και να χάνουν χρόνο. Τοποθετήστε ένα στυλό δίπλα στο χαρτί για ευκολότερη καταγραφή σημειώσεων.
6. Στο USB στικάκι (M4) τοποθετήστε έναν φάκελο με θετικά μηνύματα (E3). Βεβαιωθείτε ότι αυτός ο φάκελος εμφανίζεται πρώτος στη λίστα ώστε να ανοίγει πρώτος. Μπορείτε να τον ονομάσετε «open me first».
7. Στο ίδιο USB (M4) τοποθετήστε τον σύνδεσμο για το δωμάτιο 360° (E4). Ο φάκελος με το 360° photo escape room ονομάζεται Deep Thought.
8. Στο ίδιο USB στικάκι τοποθετήστε έναν κρυφό φάκελο, ονομάστε τον FINAL_TRUTH και τοποθετήστε μέσα στον φάκελο το κείμενο σε Word (E6).

Πώς να δημιουργήσετε κρυφό φάκελο:
https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc

SCAN

Μέθοδος 2: Χρήση Batch Script Δημιουργία αρχείου Batch: Ανοίξτε το Notepad. Αντιγράψτε και επικολλήστε τον κώδικα Batch στο Notepad. Κώδικας Batch: https://pastebin.com/x2bPxUys Κωδικός: 5913 Αποθηκεύστε το αρχείο ως "Locker.bat", επιλέγοντας «All Files» στο πεδίο “Save as type”. Κλείδωμα φακέλου: Εκτελέστε το αρχείο Locker.bat με διπλό κλικ. Τοποθετήστε όλα τα αρχεία που θέλετε να προστατεύσετε στον νέο φάκελο “Locker” που θα δημιουργηθεί. Τρέξτε ξανά το Locker.bat, πληκτρολογήστε ‘Y’ για να κλειδώσετε τον φάκελο και πατήστε Enter. Ξεκλείδωμα φακέλου: Εκτελέστε το Locker.bat, εισάγετε τον κωδικό σας και ο φάκελος θα εμφανιστεί ξανά. Βήμα 9 - Ορίστε τον συνδυασμό ώστε να ταιριάζει με τους αριθμούς που βρίσκονται στις κάρτες ρητορικής μίσους (E2). Βήμα 10 - Τοποθετήστε το USB στικάκι (M4) μέσα στο κουτί (M3) και κλειδώστε το. Διαμόρφωση Ζώνης 2: Τραπέζι με ασκήσεις Βήμα 11 – Τοποθετήστε τα φύλλα εργασίας μαθηματικών (E5) για τους συμμετέχοντες, καθώς και τα μολύβια (M5) και το φωτιστικό (M2.2) σε ένα άλλο τραπέζι. Διαμόρφωση Ζώνης 3: Αποκάλυψη Βήμα 12 – Τοποθετήστε τα τρόπαια, τα μετάλλια και τις φωτογραφίες στα ράφια (E8) μέσα στη βιτρίνα/ντουλάπι. Πίσω από αυτά θα είναι κρυμμένα μηνύματα.

SCAN

9. Ορίστε τον συνδυασμό ώστε να ταιριάζει με τους αριθμούς που βρίσκονται στις κάρτες ρητορικής μίσους (E2).
10. Τοποθετήστε το USB στικάκι (M4) μέσα στο κουτί (M3) και κλειδώστε το.

Co-funded by the European Union

Διαμόρφωση Ζώνης 2: Τραπέζι με ασκήσεις

11. Τοποθετήστε τα φύλλα εργασίας μαθηματικών (E5) για τους συμμετέχοντες, τα μολύβια (M5) και το φωτιστικό (M2.2) σε ένα άλλο τραπέζι.

Προετοιμασία Ζώνης 3 - Αποκάλυψη

12. Τοποθετήστε τα τρόπαια, τα μετάλλια και τις φωτογραφίες στα ράφια (E8) μέσα στη βιτρίνα/ντουλάπι· πίσω από αυτά θα είναι κρυμμένα μηνύματα. Πίσω από τα τρόπαια: «Να είσαι ο νικητής που δεν διαδίδει μίσος.» Πίσω από τα μετάλλια: «Να είσαι ο λόγος που κάποιος νιώθει ασφαλής στο διαδίκτυο.» Πίσω από την οικογενειακή φωτογραφία: «Η μεγαλύτερη υποστήριξη έρχεται από τους ανθρώπους που νοιάζονται για εσένα.» Πίσω από το δίπλωμα: «Συγχαρητήρια! Ολοκλήρωσες επιτυχώς το Escape Room. Έδειξες ομαδικότητα, επικοινωνία και κριτική σκέψη και έμαθες πόσο σημαντικοί είναι ο σεβασμός, η ενσυναίσθηση και η υπεύθυνη συμπεριφορά — στην πραγματική ζωή και στο διαδίκτυο. Πάντα να είσαι η φωνή που χτίζει, όχι αυτή που καταστρέφει.»

Βεβαιωθείτε ότι δεν είναι εύκολα ορατά όσο το δωμάτιο είναι σκοτεινό — πρέπει να αποκαλυφθούν μόνο όταν ανάψουν τα κεντρικά φώτα.

Τα βήματα 1 έως 12 πρέπει να επαναλαμβάνονται πριν από την είσοδο κάθε ομάδας συμμετεχόντων στον χώρο· αυτά θα είναι τα βήματα προετοιμασίας και επαναφοράς που πρέπει να ακολουθείτε.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

- Όταν προετοιμάζετε το δωμάτιο: φροντίστε να θυμάστε τη θέση κάθε στοιχείου! Αυτό θα σας επιτρέψει να παρακολουθείτε την πρόοδο των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να τους δίνετε τα σωστά στοιχεία.
- Συνιστάται να μετρήσετε ξανά το υλικό στο τέλος της συνεδρίας. Είναι πιθανό οι παίκτες να έχουν γράψει σε κάποια από αυτά ή να έχουν κρατήσει κατά λάθος κάποια από τα υλικά στις τσέπες τους.

3 Εφαρμογή Βήμα προς Βήμα

3.1 Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού

Οι γενικές αρμοδιότητες του Συντονιστή του Παιχνιδιού είναι:

- Να προετοιμάσει όλα τα υλικά του παιχνιδιού, να διαμορφώσει τον χώρο και στη συνέχεια να τον επαναφέρει στην αρχική του κατάσταση.
- Να καλωσορίσει τους παίκτες και να τους βυθίσει στην ατμόσφαιρα της αποστολής τους πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.
- Να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού προκειμένου να τους βοηθήσει, να τους δώσει στοιχεία ή συμβουλές.
- Μόλις ολοκληρωθεί η αποστολή, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού είναι εκεί για να κάνει ανασκόπηση με τους παίκτες, ανατρέχοντας στα σημαντικότερα σημεία της αποστολής.

Στον χώρο του παιχνιδιού, συνιστούμε ο Συντονιστής του Παιχνιδιού να παραμένει λίγο μακριά από την ομάδα, ώστε να αφήνει τον απαραίτητο χώρο στους παίκτες να εξελιχθούν ανεξάρτητα

Co-funded by the European Union

και ίσως να είναι λιγότερο πιθανό να ζητήσουν υποδείξεις ή να κρίνουν τις αντιδράσεις του Συντονιστή του Παιχνιδιού.

Λεπτομέρειες του ρόλου του Συντονιστή του Παιχνιδιού σε αυτό το Escape Room:

Ο Συντονιστής του Παιχνιδιού (ΣΠ) θα πρέπει να **εξηγήσει σύντομα και ξεκάθαρα** τα βασικά ενός Escape Room πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, να τονίσει τη σημασία της **ομαδικής συνεργασίας** και να ενθαρρύνει την ενεργή **συμμετοχή**. Πρέπει επίσης να παρουσιάσει τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού και να εξηγήσει πώς μπορούν οι συμμετέχοντες να ζητήσουν βοήθεια αν χρειαστεί. Οι οδηγίες πρέπει να είναι συνοπτικές, εύκολες στην κατανόηση και ενθαρρυντικές, ώστε οι συμμετέχοντες να μπουν στο παιχνίδι με ηρεμία και ενδιαφέρον.

Ο ΣΠ ελέγχει το περιβάλλον.

Έλεγχος Ήχου: Ο ΣΠ πρέπει να ενεργοποιήσει τη φωνητική καθοδήγηση *(«Όχι όλες οι δυσάρεστες* λέξεις...») αν δεν ξεκινήσει αυτόματα.

Έλεγχος Φωτισμού: Ο πιο κρίσιμος ρόλος είναι στο τέλος. Όταν οι παίκτες διαβάσουν το τελικό μήνυμα και τους ζητηθεί να «κοιτάξουν γύρω τους», ο ΣΠ πρέπει να ανάψει αμέσως τα κεντρικά φώτα του δωματίου, αποκαλύπτοντας τα τρόπαια και τα θετικά αντικείμενα.

3.2 Εισαγωγή και Οδηγίες

Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού πρέπει να συστηθεί και να εξηγήσει τον ρόλο του. Ο Συντονιστής βρίσκεται εκεί σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες χρειαστούν βοήθεια ή χαθούν μέσα στο παιχνίδι. Εξηγήστε το **σενάριο** αν έχουν ακόμα απορίες και δώστε πληροφορίες σχετικά με το χρονόμετρο.

Ρωτήστε τους συμμετέχοντες αν **έχουν ξαναπαίξει** escape room και, αν όχι, εξηγήστε τους τον σκοπό και τους μηχανισμούς των escape rooms.

Ενημερώστε τους συμμετέχοντες ότι έχουν 45 λεπτά για να ολοκληρώσουν το escape room.

Δώστε τις ακόλουθες οδηγίες:

- Σεβαστείτε τα αντικείμενα και τη διακόσμηση: Αντιμετωπίστε όλα τα αντικείμενα και τη διακόσμηση με προσοχή και σεβασμό.
- Μην χρησιμοποιείτε σωματική δύναμη, μόνο πνευματική. Κανένα στοιχείο δεν προορίζεται να αποκαλυφθεί σπάζοντας στοιχεία του δωματίου.
- Επικοινωνήστε αποτελεσματικά. Η σαφής επικοινωνία είναι το κλειδί της επιτυχίας. Φροντίστε να εκφράζετε προφορικά τις σκέψεις, τις παρατηρήσεις και τις ιδέες σας στα μέλη της ομάδας σας.
- Το να ακούτε τις απόψεις των άλλων είναι ζωτικής σημασίας για την αποτελεσματική επίλυση των γρίφων.
- Χρησιμοποιήστε τους πόρους σας με σύνεση. Αξιοποιήστε όλους τους διαθέσιμους πόρους, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων, των εργαλείων και των δεξιοτήτων και γνώσεων των συμπαίκτων σας.
- Σκεφτείτε δημιουργικά και βγείτε από τα καθιερωμένα πλαίσια για να βρείτε λύσεις στις προκλήσεις.
- Μείνετε συγκεντρωμένοι. Εστιάστε την προσοχή σας στην εκάστοτε αποστολή και αποφύγετε τους περισπασμούς.

Co-funded by the European Union

- Επικεντρωθείτε στην επίλυση των γρίφων και στην πρόοδο στο παιχνίδι για να επιτύχετε τον τελικό σας στόχο.
- Διαχειριστείτε τον χρόνο σας. Η διαχείριση του χρόνου είναι απαραίτητη. Ρυθμίστε τον ρυθμό σας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να έχετε αρκετό χρόνο για να λύσετε όλους τους γρίφους και να ολοκληρώσετε την αποστολή πριν λήξει η αντίστροφη μέτρηση.
- Μείνετε θετικοί και ενθαρρυντικοί. Διατηρήστε μια θετική στάση και ενθαρρύνετε τους συμπαίκτες σας. Υποστηρίξτε ο ένας τον άλλον στις προκλήσεις και γιορτάστε μαζί τις επιτυχίες σας.
- Ζητήστε βοήθεια αν **χρειαστεί**. Αν βρεθείτε σε αδιέξοδο σε ένα συγκεκριμένο γρίφο ή στοιχείο, μην διστάσετε να ζητήσετε υποδείξεις ή βοήθεια από τον υπεύθυνο του παιχνιδιού. Είναι εκεί για να σας καθοδηγήσει και να διασφαλίσει ότι θα έχετε μια ευχάριστη εμπειρία.
- Ακολουθήστε τις οδηγίες ασφαλείας. Προσέξτε τις οδηγίες ασφαλείας που παρέχει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού. Αποφύγετε να τρέχετε, να πηδάτε ή να συμπεριφέρεστε με τρόπο που θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό σε εσάς ή σε άλλους. Κανένα στοιχείο δεν είναι κρυμμένο σε σημείο που να απαιτεί αναρρίχηση σε έπιπλα ή μετακίνηση βαριών αντικειμένων του σκηνικού.
- Πάνω απ' όλα, θυμηθείτε να απολαύσετε την εμπειρία! Αγκαλιάστε την περιπέτεια, βυθιστείτε στην ιστορία και διασκεδάστε συνεργαζόμενοι με την ομάδα σας για να ξεπεράσετε τις προκλήσεις και να βγείτε από το escape room.

*ΣΥΜΒΟΥΛΗ - Είναι προτιμότερο να δίνονται οδηγίες έξω από τον χώρο του παιχνιδιού, κατά προτίμηση σε ένα πιο ήσυχο μέρος όπου οι παίκτες μπορούν να επικεντρωθούν σε ό,τι λέει ο Συντονιστής του Παιχνιδιού.

3.3 Υποδείξεις και Συμβουλές

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού θα πρέπει να παρακολουθεί τους παίκτες και να τους δίνει κάποιες υποδείξεις ή συμβουλές. Έχουμε προτείνει μερικές υποδείξεις, αλλά σε συγκεκριμένες στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με την κατάσταση, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να δώσει επιπλέον υποδείξεις ή συμβουλές. Ωστόσο, φροντίστε να δίνετε στους παίκτες χρόνο να παίξουν και να προσπαθήσουν να μαντέψουν τα πράγματα· δίνετε υποδείξεις μόνο αν σας ζητηθούν ή σε περίπτωση που οι παίκτες έχουν κολλήσει.

- Υπόδειξη για τις Κάρτες: «Διαβάστε προσεκτικά τις κάρτες. Ποιες από αυτές πραγματικά αντιπροσωπεύουν ρητορική μίσους; Μόνο αυτές έχουν σημασία.»
- Υπόδειξη για τον Κώδικα Μορς: «Αυτό το μοτίβο ήχου... τελείες και παύλες. Υπάρχει κάπου ένα κλειδί αποκωδικοποίησης;»
- Υπόδειξη για τα Μαθηματικά: «Μερικές φορές η λύση δεν είναι ψηφιακή. Κοιτάξτε γύρω στον φυσικό χώρο για ένα μέρος όπου μπορείτε να μελετήσετε.»
- Υπόδειξη για τις Ειδήσεις: «Διαβάστε το κείμενο που κυλάει. Αντιστοιχίστε τον τίτλο με τον σωστό ορισμό.»

Co-funded by the European Union

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Η Είσοδος: Ο ΣΠ πρέπει να εξηγήσει σύντομα και ξεκάθαρα τα βασικά ενός Escape Room πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, να τονίσει τη σημασία της ομαδικής συνεργασίας και να ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή. Πρέπει επίσης να παρουσιάσει τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού και να εξηγήσει πώς μπορούν οι συμμετέχοντες να ζητήσουν βοήθεια αν χρειαστεί. Οι οδηγίες πρέπει να είναι συνοπτικές, εύκολες στην κατανόηση και ενθαρρυντικές, ώστε οι συμμετέχοντες να μπουν στο παιχνίδι νιώθοντας χαλαροί και ενεργοί. Οι παίκτες μπαίνουν στο σκοτεινό δωμάτιο. Βλέπουν το laptop με βίντεο ρητορικής μίσους και ακούνε ηχητικές προσβολές.
2. Το Στοιχείο: Ένα μήνυμα εμφανίζεται στο βίντεο: «Δεν είναι όλες οι δυσάρεστες λέξεις και εκφράσεις ρητορική μ**ίσους**.». Τους κατευθύνει προς τις κάρτες στο τραπέζι.
3. Το Παζλ με τις Κάρτες: Οι παίκτες ταξινομούν τις κάρτες. Όσες περιέχουν πραγματική ρητορική μίσους έχουν αριθμούς πάνω τους. Η σωστή σειρά αυτών των αριθμών δίνει τον κωδικό.
4. Το Κουτί & το USB: Χρησιμοποιώντας τον κωδικό, οι παίκτες ανοίγουν το μικρό κουτί και παίρνουν ένα USB στικάκι.
5. Ο Θετικός Φάκελος: Συνδέουν το USB στον υπολογιστή. Μέσα υπάρχει ένας φάκελος με θετικά σχόλια και παραδείγματα ενθαρρυντικής διαδικτυακής συμπεριφοράς. Μια υπόδειξη σε βίντεο/κείμενο τους κατευθύνει να ανοίξουν τον επόμενο φάκελο, ο οποίος εκκινεί μια φωτογραφία 360° (Online Room). Υπόδειξη: «Μην κοιτάς την επιφάνεια· πρέπει να βουτήξεις σε βαθιά σκέψη. Κρυμμένος μέσα στους φακέλους, ο σύνδεσμος προς τη διαφυγή σου περιμένει να ενεργοποιηθεί.» Ο φάκελος με τη φωτογραφία 360° ονομάζεται Deep Thought.
6. Το δωμάτιο 360: Σε αυτό το ψηφιακό δωμάτιο βλέπουν εικονίδια διάσπαρτα σε διαφορετικά σημεία (YouTube, Instagram, Game, Messenger, TV channel).
7. Κάνοντας κλικ στο YouTube εμφανίζεται βίντεο με αρνητικά σχόλια κάτω από αυτό.
8. Κάνοντας κλικ στο Instagram εμφανίζεται φωτογραφία με αρνητικά σχόλια κάτω από αυτή.
9. Κάνοντας κλικ στο Messenger εμφανίζεται μήνυμα από έναν «φίλο» που προειδοποιεί: «Έφτιαξαν ομαδική συνομιλία όπου σε προσβάλλουν, λέγοντας ότι είσαι τεμπέλης, ότι δεν κάνεις ποτέ τα μαθήματά σου και ότι δεν μπορείς να λύσεις ούτε απλά μαθηματικά.»
10. Κάνοντας κλικ στο εικονίδιο του Game εμφανίζεται gameplay με αρνητικά σχόλια.
11. Αφού οι συμμετέχοντες έχουν αλληλεπιδράσει με YouTube, Instagram *και Game, εμφανίζεται οδηγία* σε κώδικα Morς. Υπόδειξη: «**Αυτό το μοτίβο ήχου**... τελείες και παύλες. Υπάρχει κάπου ένα κλειδί αποκωδικοποίησης;»
12. Ο κώδικας αποκωδικοποιείται ως: ΚΑΝΕ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ **ΣΟΥ**.
13. Αφού εισάγουν τη φράση «ΚΑΝΕ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΟΥ», εμφανίζεται νέα υπόδειξη: «**Μερικές φορές** η λύση δεν είναι ψηφιακή. Κοίταξε γύρω σου στον φυσικό χώρο για ένα μέρος μελέτης.»
14. Μαθηματική Δραστηριότητα: Οι παίκτες βρίσκουν το γραφείο στην άλλη άκρη του δωματίου. Λύνουν τα μαθηματικά φύλλα που βρίσκονται εκεί. Η λύση δίνει έναν αριθμητικό κωδικό για το επόμενο βήμα στο 360° δωμάτιο. Λαμβάνουν υπόδειξη: «Για

Co-funded by the European Union

το επόμενο στοιχείο πρέπει να ελέγξετε τις σημερινές ειδήσεις. Βρείτε την τηλεόραση σε αυτό το δωμάτιο και πατήστε πάνω της.»

15. Στην οθόνη του laptop στο 360° δωμάτιο, οι παίκτες ανοίγουν το εικονίδιο της TV, το οποίο εμφανίζει ειδήσεις που κυλούν σαν τηλεπροβολή. Οι παίκτες αντιστοιχίζουν τις ειδήσεις με τύπους ρητορικής μίσους χρησιμοποιώντας προηγούμενα στοιχεία από τις κάρτες.
16. Ο Τελικός Φάκελος: Οι σωστές αντιστοιχίσεις αποκαλύπτουν τον κωδικό 5913 και οδηγούν σε κρυφό φάκελο στο USB: «**ΕΠΙΤΥΧΙΑ! Ο κωδικός** έγινε αποδεκτός. Ο κρυφός φάκελος είναι πλέον ορατός: [FINAL_TRUTH]. Παρακαλώ ανοίξτε τον για συνέχεια.»
17. Το Μήνυμα: Ο κρυφός φάκελος περιέχει θετικές επιβεβαιώσεις: «**Κάθε** άνθρωπος έχει αξία.» «Μην απαντάς στο μίσος με μίσος.» «Ψάξε το καλό γύρω σου.» «**Κοίτα τι έχουμε καταφέρει μέχρι τώρα.**»
18. Η Αποκάλυψη: Τελική οδηγία: «**Κοίτα γύρω σου.**» Εκείνη τη στιγμή ο ΣΠ ανάβει τα κεντρικά φώτα. Τα ράφια αποκαλύπτονται με μετάλλια, τρόπαια, διπλώματα και οικογενειακές φωτογραφίες, μαζί με μηνύματα που αναδεικνύουν την πραγματική αξία και τα επιτεύγματα στην πραγματική ζωή, πέρα από τις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις.

3.5 Φάση Ανασκόπησης

Ο Συντονιστής του παιχνιδιού συγχαίρει τους παίκτες για την ολοκλήρωση του escape room.

Βασικές ερωτήσεις:

Πώς νιώθετε;

Σας άρεσε το παιχνίδι;

Νιώσατε πίεση λόγω του χρόνου;

Συζήτηση:

Θα πρέπει να ακολουθήσει μια συζήτηση υπό την καθοδήγηση του Συντονιστή, με βάση το εκπαιδευτικό θέμα. Μαζί με τους συμμετέχοντες, ο Συντονιστής θα πρέπει να ανακεφαλαιώσει όλα όσα ήταν σημαντικό να μάθουν από αυτή την εκπαιδευτική εμπειρία του escape room.

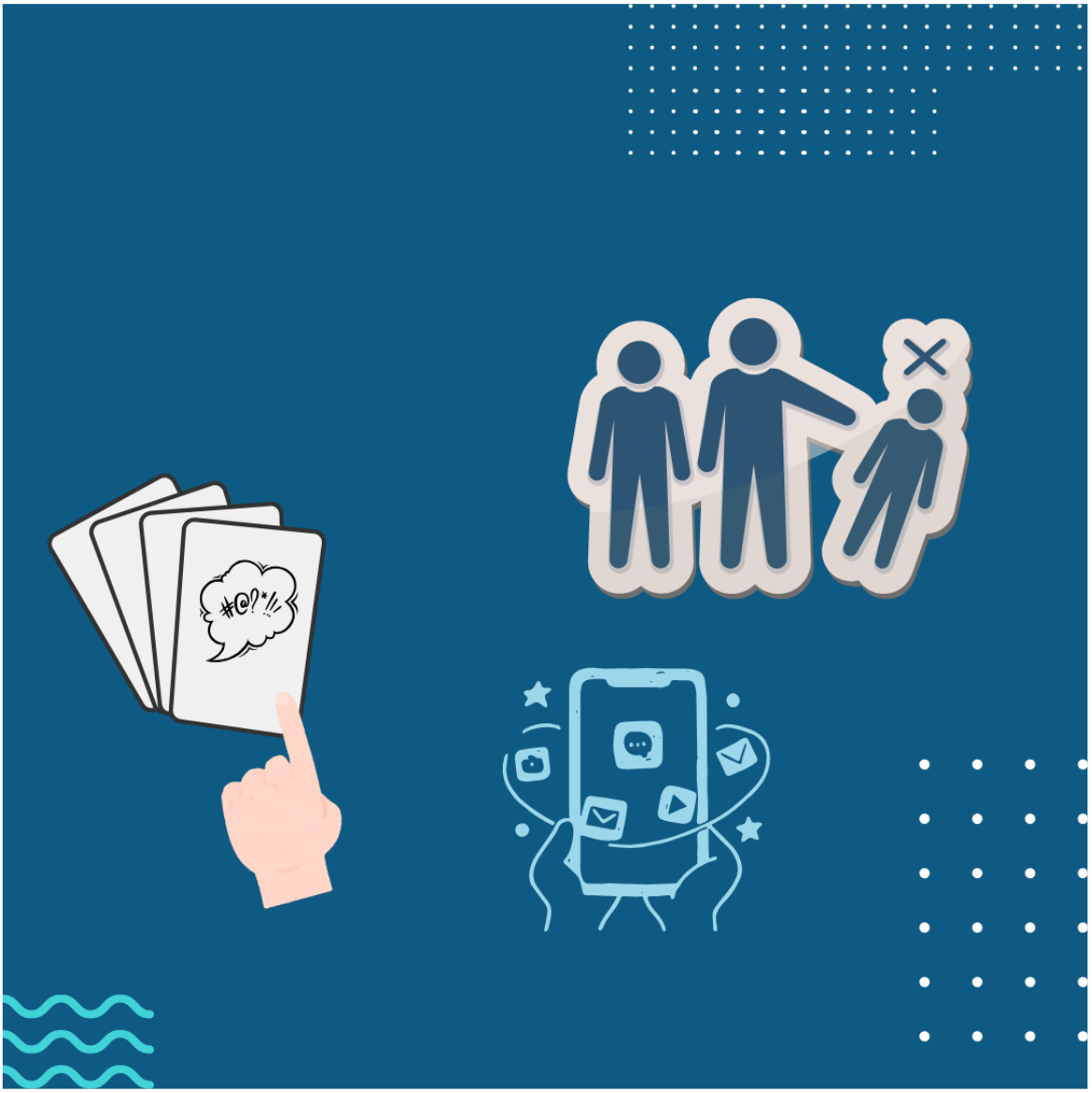
Συγκεκριμένες ερωτήσεις:

- Πώς σας έκανε να νιώσετε στην αρχή το ηχητικό με τις προσβολές;
- Γιατί ήταν σημαντικό να ξεχωρίσουμε τις «δυσάρεστες λέξεις» από τη «ρητορική μίσους»;
- Η τελική αποστολή απαιτούσε να εστιάσετε σε πραγματικά, φυσικά επιτεύγματα. Γιατί είναι σημαντικό να αποσυνδεόμαστε από την οθόνη και να κοιτάμε την πραγματική μας ζωή;
- Πώς μπορούμε να εφαρμόσουμε την έννοια του «θετικού φακέλου» στη δική μας χρήση των κοινωνικών δικτύων;

Λήψη ομαδικής φωτογραφίας: Ο συντονιστής βοηθά τους παίκτες να τραβήξουν μια ομαδική φωτογραφία για να γιορτάσουν την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

Σχόλια των συμμετεχόντων: Ο συντονιστής καλεί τους παίκτες να μοιραστούν τυχόν επιπλέον σχόλια που έχουν σχετικά με την εμπειρία.

Co-funded by the European Union



Co-funded by
the European Union

Στοιχεία Έκδοσης

Αυτός ο Μεθοδολογικός Οδηγός δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ “Inclusive pathways to peace (Συμπεριληπτικές Διαδρομές προς την Ειρήνη), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458”.

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Εκδότης

ASSOCIATION LIGHT
SIME KATICA 1
15000 ŠABAC – SERBIA
nvo.svetlost@gmail.com

Αρχισυντάκτρια

Marija Ristić, Association Light

Σχεδιασμός

Vojislav Radosavljević

Συντελεστές

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Ιούλιος 2026.



