INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Το Γραφείο
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!

Co-funded by
the European Union

Το Γραφείο

1 Εισαγωγή

Α) Πλαίσιο

Το *«The Office»* είναι ένα εκπαιδευτικό escape room που βυθίζει τους συμμετέχοντες σε έναν φανταστικό χώρο εργασίας, προκειμένου να εξερευνήσουν τους μηχανισμούς της θεσμικής **διάκρισης**. Βασιζόμενο σε έρευνα που διεξήγαγαν ομάδες νέων σε χώρες-εταίρους κατά τα πρώτα στάδια του προγράμματος IPP, το escape room αντικατοπτρίζει τον τρόπο με τον οποίο οι διακριτικές πρακτικές είναι συχνά **ενσωματωμένες** σε πολιτικές, διαδικασίες και καθημερινές γραφειοκρατικές αποφάσεις. Μέσα από διαδραστικές προκλήσεις, οι συμμετέχοντες καλούνται να ανακαλύψουν πώς οι θεσμοί μπορούν να περιθωριοποιούν συστηματικά ορισμένες ομάδες, καθιστώντας τη διάκριση λιγότερο ορατή αλλά βαθιά ριζωμένη. Σε ευθυγράμμιση με τους γενικούς στόχους του έργου, το *«The Office»* προσφέρει μια καινοτόμο και βιωματική προσέγγιση για την αντιμετώπιση της περιθωριοποίησης, της ανισότητας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Το escape room εξετάζει πώς τα θεσμικά πλαίσια επηρεάζουν τις περιθωριοποιημένες ομάδες, επισημαίνοντας τα εμπόδια που σχετίζονται με την πρόσβαση, την εκπροσώπηση και την ίση μεταχείριση.

Β) Οπτική Παρουσίαση του Χώρου

Οι συμμετέχοντες εισέρχονται σε έναν χώρο σχεδιασμένο να μοιάζει με ένα σύγχρονο **εταιρικό γραφείο,** ο οποίος δημιουργεί αμέσως μια αίσθηση τυπικότητας και ελέγχου. Ο φωτισμός είναι ψυχρός και φθορίζων, δημιουργώντας μια απρόσωπη ατμόσφαιρα, ενώ ένα διακριτικό ηχητικό τοπίο από πληκτρολόγια, θόρυβο εκτυπωτή, ήχους ειδοποιήσεων και το τικ-τακ ενός ρολογιού ενισχύει το περιβάλλον. Στον τοίχο κρέμεται μια ελαφρώς φθαρμένη αφίσα που γράφει «Είμαστε όλοι ίσοι», υπονοώντας μια ασυμφωνία μεταξύ των θεσμικών ιδανικών και της πραγματικότητας της καθημερινής ζωής. Η αίθουσα είναι διαμορφωμένη ως ανοιχτός χώρος γραφείου με γραφεία, ντουλάπια αρχειοθέτησης, φυτά σε γλάστρες και διάσπαρτα έγγραφα.

Ένας Game Master, που ενεργεί ως *Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού*, επιβλέπει τη διαδικασία. Απευθυνόμενος στους συμμετέχοντες με επίσημο τρόπο και διατηρώντας έναν ουδέτερο, γραφειοκρατικό τόνο, δίνει οδηγίες που δίνουν έμφαση στην αποτελεσματικότητα και τη διαδικασία παρά στη δικαιοσύνη. Αυτό ενισχύει τις δυναμικές εξουσίας μέσα στον χώρο.

Γ) Εκπαιδευτικοί Στόχοι

- Κατανόηση της Θεσμικής Διάκρισης και αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο οι οργανωτικοί κανόνες, οι πολιτικές και οι πρακτικές μπορούν να ευνοούν ορισμένες ομάδες, ενώ ταυτόχρονα να μειονεκτούν άλλες.
- Προώθηση της ενσυναίσθησης και της ικανότητας να βλέπει κανείς τα πράγματα από τη σκοπιά του άλλου, μέσω της κατανόησης των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι περιθωριοποιημένες ομάδες και του αντίκτυπου των συστημικών εμποδίων.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας, ομαδικής **εργασίας** και επίλυσης **προβλημάτων.**
- Σύνδεση των βιωματικών δραστηριοτήτων με την επίσημη έννοια της θεσμικής διάκρισης και τις αρχές των ανθρωπίνων **δικαιωμάτων**.
- Προώθηση της αναστοχαστικής, κριτικής και αναλυτικής σκέψης.
- Ενίσχυση των δεξιοτήτων **παρατήρησης** και **επικοινωνίας**.

Co-funded by the European Union

Δ) Προφίλ και Αριθμός Ομάδας-Στόχου

Ηλικία: 16-30

Συνιστώμενος αριθμός συμμετεχόντων: 6-9 άτομα (2-3 άτομα ανά ομάδα)

Προφίλ ομάδας: Νέοι και/ή εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας που ενδιαφέρονται να αναπτύξουν μια βαθύτερη κατανόηση της θεσμικής διάκρισης και του τρόπου με τον οποίο τέτοιες μορφές άνισης μεταχείρισης ενισχύονται μέσω διαφόρων δομών. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση ή εμπειρία.

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 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

Καλώς ήρθατε στο The Office.

*Μόλις μπήκατε στη διαδικασία επιλογής. **Συγχαρητήρια** — ή μήπως όχι... Στην αρχή όλα φαίνονται φυσιολογικά: γραφεία, φάκελοι, συσκέψεις και ένας αυστηρός Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού που παρακολουθεί κάθε σας κίνηση. Σύντομα όμως θα διαπιστώσετε ότι δεν κινούνται όλες οι ομάδες με τον ίδιο ρυθμό. Ορισμένες διαθέτουν τα εργαλεία και τους πόρους για να προχωρήσουν γρήγορα, ενώ άλλες αγωνίζονται να συμβαδίσουν. Η επιτυχία δεν είναι εγγυημένη και μόνο οι ομάδες που κινούνται πιο αποτελεσματικά στο γραφείο θα πλησιάσουν τις πολυπόθητες θέσεις.*

*Η αποστολή σας είναι απλή, αλλά δύσκολη: **εξερευνήστε το γραφείο, ανακαλύψτε κρυμμένα στοιχεία και λύστε γρίφους — αλλά θυμηθείτε, η ομάδα σας δεν είναι μόνη. Δώστε προσοχή, σχεδιάστε τη στρατηγική σας και αποφασίστε πώς θα προχωρήσετε.** Στην πορεία, θα διαπιστώσετε πώς η πρόσβαση, τα προνόμια και οι θεσμικοί κανόνες μπορούν να ευνοήσουν κάποιους και να μειονεκτήσουν άλλους — και θα δείτε από πρώτο χέρι τι χρειάζεται για να προχωρήσετε σε ένα ανταγωνιστικό σύστημα.*

*Θα καταφέρετε να εξασφαλίσετε τη θέση σας στο The Office; **Μπείτε μέσα, περιηγηθείτε στη γραφειοκρατία και δείτε πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα!***

Co-funded by the European Union

2.2 Σκοπός του Παιχνιδιού

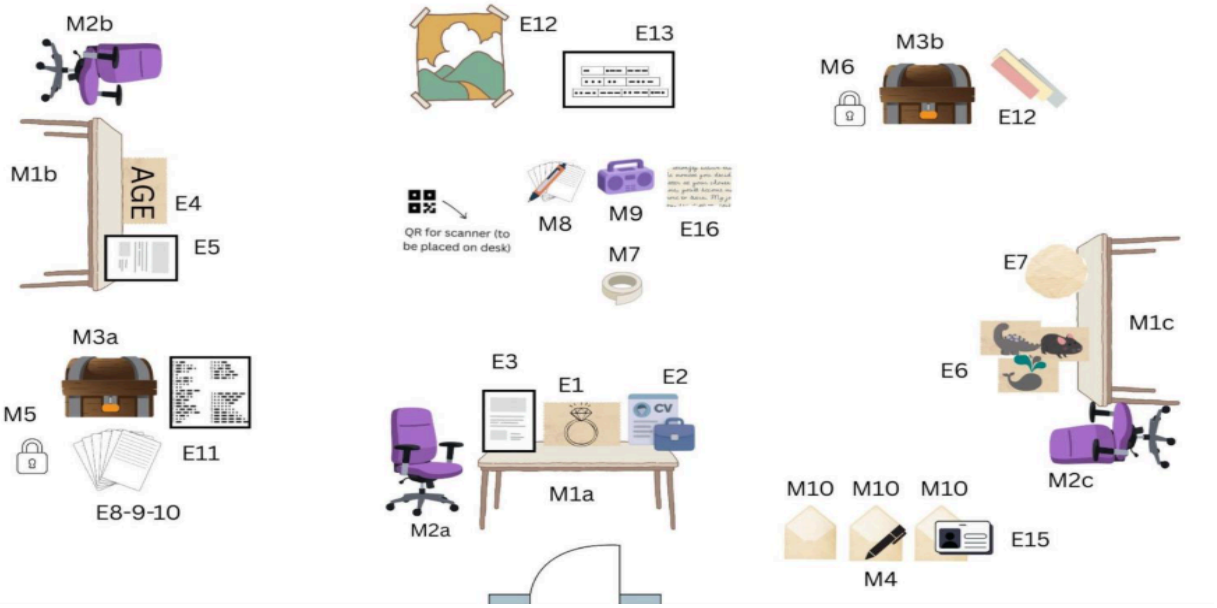
Το *«The Office»* είναι ένα escape room που προσομοιώνει *την εμπειρία της πλοήγησης* σε έναν χώρο εργασίας όπου οι κανόνες, οι πολιτικές και οι διαδικασίες δεν είναι πάντα **τόσο δίκαιοι όσο φαίνονται**. Ο στόχος είναι να διερευνηθεί πώς οι θεσμικές δομές μπορούν να ευνοούν ορισμένους ανθρώπους, ενώ περιορίζουν τις ευκαιρίες για **άλλους**. Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες, τους ανατίθενται διαφορετικά εργαλεία και καλούνται να συλλέξουν στοιχεία, να λύσουν γρίφους και να προχωρήσουν μέσα στο γραφείο — μόνο για να ανακαλύψουν ότι δεν έχουν όλες οι ομάδες την ίδια πρόσβαση ή τις ίδιες ευκαιρίες.

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής τους, οι συμμετέχοντες θα συναντήσουν κρυμμένα εναύσματα, απροσδόκητα εμπόδια και λεπτές ανισότητες που αντικατοπτρίζουν τις συστημικές προκλήσεις της πραγματικής ζωής. Ορισμένα στοιχεία και εργαλεία θα είναι εύκολα προσβάσιμα, ενώ άλλα θα απαιτούν συνεργασία, διαπραγμάτευση ή δημιουργική επίλυση προβλημάτων. Βιώνοντας αυτές τις δυναμικές από πρώτο χέρι, οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθιά γνώση του τρόπου με τον οποίο λειτουργούν τα προνόμια, η πρόσβαση και ο αποκλεισμός στις καθημερινές δομές.

Μόλις όλες οι ομάδες συγκεντρωθούν στο τελικό στάδιο, οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν τις λέξεις που έχουν συλλέξει για να ολοκληρώσουν έναν πλήρη ορισμό της Θεσμικής **Διάκρισης**. Η εμπειρία είναι καθηλωτική, συναρπαστική και διαδραστική, σχεδιασμένη για να αμφισβητεί τις υποθέσεις, να ενθαρρύνει *τη* συνεργασία και να αποκαλύψει τους κρυφούς μηχανισμούς της θεσμικής διάκρισης — καθιστώντας το αόρατο ορατό με έναν τρόπο που είναι ταυτόχρονα διασκεδαστικός και **προκλητικός**.

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:



2.4 Τα Υλικά

Έπιπλα / Διαρρύθμιση δωματίου

Co-funded by the European Union

- M1. 3 Γραφεία
- M2. 3 Καρέκλες
- M3. 2 Κουτιά με κλειδαριά

Εργαλεία

- M4. Φως UV
- M5. 1 Κλειδαριά με συνδυασμό κλειδιού «175»
- M6. 1 Κλειδαριά με συνδυασμό κλειδιού «264»
- M7. Κολλητική ταινία
- M8. Χαρτί και στυλό για να σημείωση στοιχείων
- M9. Ηχείο για ήχο
- M10. 3 Φάκελοι
- M11. Στυλό UV (για τη διαρρύθμιση του χώρου)

Πρόσθετες Πληροφορίες:

Μία από τις ομάδες που διαθέτει το «Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου» θα πρέπει να χρησιμοποιήσει το κινητό της για να σαρώσει τον κωδικό QR, ώστε να αποκτήσει πρόσβαση στον σαρωτή και στα στοιχεία AR και 360°. Θα απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο για τη σάρωση του κωδικού QR και την ενεργοποίηση των στοιχείων AR και 360°.

Τα υλικά που αναφέρονται παραπάνω μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουν μια ατμόσφαιρα εμβύθισης στο δωμάτιο. Μη διστάσετε να ενσωματώσετε επιπλέον στοιχεία για να ενισχύσετε την ατμόσφαιρα και την εμπλοκή.

Αναπαράγετε ήχους γραφείου στο ηχείο (M9), όπως πληκτρολόγηση, θόρυβοι εκτυπωτή, ειδοποιήσεις email ή χτύπο ρολογιού, για να δημιουργήσετε ένα περιβάλλον γραφείου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ήχους χωρίς πνευματικά δικαιώματα από το διαδίκτυο (Παράδειγμα: Free Office Sound Effects Download - Pixabay).

SCAN

Το χρονόμετρο μπορεί να εμφανίζεται ορατά στο δωμάτιο ή ο Συντονιστής του Παιχνιδιού μπορεί να το έχει στο τηλέφωνό του, φροντίζοντας να ενημερώνει τους παίκτες καθώς περνά ο χρόνος. Ο χρόνος για αυτό το δωμάτιο ορίζεται στα 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-M11) σύμφωνα με τις απαιτήσεις της διάταξης του χώρου.

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: Τοποθετήστε ένα γραφείο (M1a) κοντά στην είσοδο.

Co-funded by the European Union

1. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2a) μπροστά από το γραφείο. Πάνω σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Ένασυμα 1: Δαχτυλίδι (E1), το Βιογραφικό (E2) και το Φύλλο Προφίλ Υποψηφίου (E3) με μια σημείωση που αναφέρει: «Απαιτούνται πρόσθετες πληροφορίες πριν από την τελική αξιολόγηση.»
2. Τοποθετήστε ένα γραφείο (M1a) κοντά στην είσοδο. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2a) μπροστά από το γραφείο. Σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Ερέθισμα 1: Δαχτυλίδι (E1), το βιογραφικό (E2) και το Φύλλο Προφίλ Υποψηφίου (E3) με μια σημείωση που αναγράφει: «Απαιτούνται πρόσθετες πληροφορίες πριν από την τελική αξιολόγηση».
3. Τοποθετήστε ένα άλλο γραφείο (M1b) στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2b) μπροστά από το γραφείο. Σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε το Ένασυμα 2: ΗΛΙΚΙΑ (E4) και το έγγραφο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων» (E5).
4. Στο έγγραφο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων» (E5), χρησιμοποιώντας στυλό UV (M4), γράψτε τις λέξεις που λείπουν στο έγγραφο: «Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι υποψήφιοι που βρίσκονται κάτω από το όριο έχουν εντοπιστεί πριν προχωρήσετε· μόνο όσοι πληρούν τέτοιες κρυφές μετρήσεις έχουν πλήρη πρόσβαση.» «Αυτοί οι κανόνες αντανακλούν θεσμικά όρια που εφαρμόζονται σε όλους τους υποψηφίους.» Οι λέξεις «τέτοιες» και «σε» γράφονται με στυλό UV και δεν είναι ορατές.
5. Τοποθετήστε το τελευταίο γραφείο (M1c) στη δεξιά πλευρά του δωματίου. Τοποθετήστε μια καρέκλα (M2c) μπροστά από το γραφείο.
6. Πάνω σε αυτό το γραφείο, τοποθετήστε τις εικόνες ενός ποντικιού, ενός δεινοσαύρου και μιας φάλαινας (E6) καθώς και την ερώτηση: «Ποιό ζώο μπορεί να βρεθεί σε ένα γραφείο;» (E7). Η εικόνα του ποντικιού λειτουργεί ως έναυσμα.
7. Τοποθετήστε ένα κουτί με κλειδαριά (M3a) στην αριστερή γωνία του δωματίου. Αυτό το κουτί πρέπει να έχει κλειδαριά με συνδυασμό «175» (M5). Μέσα στο κουτί υπάρχουν: μια αξιολόγηση απόδοσης (E8), ένα σημείωμα (E9) και ένα διάγραμμα (E10). Στο τελευταίο έγγραφο, μια σημείωση με στυλό UV στο περιθώριο θα πρέπει να αναγράφει: «Αυτές οι διαδικασίες αποτελούν αντανάκλαση μακροχρονίων προκαταλήψεων, οι οποίες πρέπει να αντιμετωπίζονται με προσοχή.». Η λέξη «προκαταλήψεων» θα πρέπει να είναι υπογραμμισμένη ώστε να ξεχωρίζει από το υπόλοιπο της πρότασης, καθώς αποτελεί λέξη-κλειδί για τον ορισμό. Εδώ θα βρουν επίσης ένα αλφάβητο κώδικα Μορς (E11) που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν για να ξεκλειδώσουν το δεύτερο κουτί με κλειδαριά.
8. Κολλήστε την αφίσα με την επιγραφή «Είμαστε όλοι ίσοι» (E12) στον τοίχο χρησιμοποιώντας κολλητική ταινία (M7). Κολλήστε επίσης τα μηνύματα γραμμένα σε κώδικα Μορς (E13) στον τοίχο, κοντά στην αφίσα.
9. Τοποθετήστε το άλλο κουτί με κλειδαριά (M3b) στη δεξιά γωνία του δωματίου. Μέσα στο κουτί, τοποθετήστε τις εκτυπωμένες λέξεις για τον ορισμό (E14). Το κουτί πρέπει να κλειδωθεί με κλειδαριά με τον συνδυασμό «264» (M6). Κόψτε τις λέξεις ξεχωριστά και τοποθετήστε τις (κοινωνικών, ευνοούν, συνειδητοποίηση, επηρεάζει και θεσμική) (E12) μέσα στο κουτί.
10. Ετοιμάστε 3 φακέλους (M10) που θα δοθούν στους συμμετέχοντες μόλις μπουν στην αίθουσα και χωριστούν σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα θα λάβει έναν φάκελο:
    i. Φάκελος της 1ης ομάδας: Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου (E15)
    ii. Φάκελος της 2ης ομάδας: Φώς UV (M4)
    iii. Φάκελος της 3ης ομάδας: Τίποτα
11. Τοποθετήστε χαρτί και στυλό (M8) στο δωμάτιο και βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν ότι μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν ανά πάσα στιγμή, σε περίπτωση που τα χρειαστούν για να σημειώσουν στοιχεία.

Co-funded by the European Union

12. Κολλήστε με κολλητική ταινία τον ημιτελή ορισμό της «Θεσμικής Διάκρισης» (E16) στον τοίχο, δίπλα στην αφίσα και στον κώδικα Morse. Ο Αρχηγός του Παιχνιδιού θα πρέπει να κρατήσει ένα πλήρες αντίγραφο του ορισμού (E17) για να μπορεί να το ελέγξει στο τέλος του παιχνιδιού.
13. Ενεργοποιήστε τους ήχους γραφείου στο ηχείο (M9) ώστε να παίζουν σε επανάληψη καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μόλις ολοκληρωθούν αυτά τα βήματα, ο χώρος είναι έτοιμος για να ξεκινήσουν οι συμμετέχοντες την περιπέτεια τους στο escape room. Ακολουθήστε το Peace Puzzles Toolkit ή τα Unlock Peace – DIY modules για οδηγίες σχετικά με την τοποθέτηση των στοιχείων του παιχνιδιού και τη διασφάλιση ότι το escape room είναι πλήρως λειτουργικό.

Τα βήματα 1 έως 13 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 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) σε αυτό το escape room αναλαμβάνει τον ρόλο του *Διευθυντή Ανθρώπινου Δυναμικού* (HR), ενός NPC που ενσαρκώνει την εξουσία και τους κανόνες του εργασιακού περιβάλλοντος. Ντυμένος επίσημα με επαγγελματική ενδυμασία, ο ΣΠ

Co-funded by the European Union

καθορίζει τον τόνο του χώρου, μεταδίδοντας μια ***αίσθηση γραφειοκρατίας, ελέγχου και διαδικαστικής αποτελεσματικότητας.*** Η συμπεριφορά του πρέπει να είναι ήρεμη, ουδέτερη και απρόσωπη, χρησιμοποιώντας ακριβή γλώσσα και ελάχιστες χειρονομίες για να ενισχύσει την ατμόσφαιρα μιας θεσμικής φιγούρας εξουσίας. Η παρουσία του ΣΠ έχει ως στόχο να προσομοιώσει τους τυπικούς περιορισμούς και τις δυναμικές εξουσίας των πραγματικών οργανισμών, υπογραμμίζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα συστήματα μπορούν να ελέγχουν την πρόσβαση και τις ευκαιρίες. Αναφέρει ότι, για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία, οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπληρώσουν έναν ατελή ορισμό, βρίσκοντας τις λέξεις που λείπουν.

Με την είσοδο των συμμετεχόντων, ο ΣΠ είναι υπεύθυνος για τον διαχωρισμό τους σε ομάδες και για την παράδοση ενός φακέλου με (ή χωρίς) εργαλεία/υλικά σε κάθε ομάδα. Παρακολουθεί τις δραστηριότητες των ομάδων για να διασφαλίσει την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του τελικού σταδίου, ο ΣΠ επιβλέπει την ολοκλήρωση του ατελούς ορισμού της Θεσμικής Διάκρισης. Ο ΣΠ παρατηρεί τις αλληλεπιδράσεις, ενθαρρύνοντας τη συνεργασία σιωπηρά, χωρίς να καθοδηγεί ρητά τη διαδικασία. Ο ρόλος του σε αυτό το στάδιο είναι να διασφαλίσει ότι όλες οι ομάδες συμμετέχουν και ότι το τελικό παζλ αντανακλά τη δυναμική των προνομίων, της άνισης πρόσβασης και των συστημικών φραγμών που βιώνονται σε ολόκληρο το δωμάτιο. Εάν είναι απαραίτητο, ο ΣΠ μπορεί να δώσει υποδείξεις στους συμμετέχοντες.

Τέλος, ο ΣΠ οδηγεί τους συμμετέχοντες στη συνεδρία ανασκόπησης. Διευκολύνει τον προβληματισμό σχετικά με την εμπειρία, καθοδηγώντας τη συζήτηση σχετικά με το ποιές ομάδες ευνοήθηκαν ή περιθωριοποιήθηκαν, παραδείγματα **θεσμικής διάκρισης** στην πραγματική ζωή, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο τα συστημικά εμπόδια και οι έμμεσες προκαταλήψεις μπορούν να επηρεάσουν την πρόσβαση και την εξέλιξη. Χρησιμοποιώντας παρατηρήσεις από την πορεία του παιχνιδιού, ο συντονιστής βοηθά τους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις αφηρημένες έννοιες της θεσμικής διάκρισης με συγκεκριμένες εμπειρίες μέσα στο escape room, ενισχύοντας τους εκπαιδευτικούς στόχους και επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να αναστοχαστούν τόσο πάνω στην προσομοίωση όσο και στις εφαρμογές της στην πραγματική ζωή.

Ο ΣΠ πρέπει να ενημερώνει τους συμμετέχοντες για τον εναπομένοντα χρόνο κάθε 15 λεπτά.

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.

Co-funded by the European Union

- 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.
- 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

Co-funded by the European Union

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.

Ορισμένα στοιχεία και γρίφοι μέσα στο δωμάτιο είναι σκόπιμα απαιτητικά και ενδέχεται να απαιτούν διακριτική καθοδήγηση από τον **Συντονιστή του** Παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ορισμένες λέξεις είναι κρυμμένα πίσω από κλειδωμένα συρτάρια ή είναι ορατά μόνο υπό φώς UV. Ο ΣΠ θα πρέπει να παρακολουθεί στενά τις ομάδες και να δίνει υποδείξεις μόνο όταν οι συμμετέχοντες φαίνεται να έχουν κολλήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα, διασφαλίζοντας ότι η εμπειρία της άνισης πρόσβασης παραμένει ουσιαστική. Οι υποδείξεις μπορούν να περιλαμβάνουν διακριτικές προτροπές όπως:

- Να υπενθυμίζει στους συμμετέχοντες να ελέγξουν προσεκτικά το περιεχόμενο του φακέλου τους πριν τα παρατήσουν.
- Να υποδείξει ότι ορισμένα αντικείμενα μπορεί να είναι κρυμμένα σε λιγότερο προφανείς θέσεις, όπως κάτω από γραφεία, μέσα σε φακέλους ή ενσωματωμένα σε έγγραφα.
- Να υποδείξει ότι ορισμένα εργαλεία, όπως το στυλό UV ή το πάσο πρόσβασης κινητού τηλεφώνου, ξεκλειδώνουν επιπλέον στοιχεία, χωρίς να αποκαλύψει ρητά τι θα βρουν.
- Κατά την ανασύνθεση του τελικού ορισμού της Θεσμικής Διάκρισης, ο ΣΠ μπορεί να ενθαρρύνει τη συνεργασία και την ανταλλαγή πόρων εάν οι ομάδες φαίνονται μπερδεμένες, χωρίς να επισημάνει τις συγκεκριμένες λέξεις ή τη θέση τους.

3.4 Πορεία του Παιχνιδιού

1. Οι συμμετέχοντες εισέρχονται στον χώρο του γραφείου και ο Συντονιστής του Παιχνιδιού (Διευθυντής Ανθρώπινου Δυναμικού) τους χωρίζει σε ομάδες. Κάθε ομάδα παραλαμβάνει τον φάκελό της, ο οποίος περιέχει τα εργαλεία που της έχουν ανατεθεί:
    - *Ομάδα 1: Πάσο πρόσβασης σε τηλέφωνο*
    - *Ομάδα 2: Φως UV*
    - *Ομάδα 3: Άδειος Φάκελος*
2. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη σειρά με την οποία οι συμμετέχοντες περιηγούνται στον χώρο, μπορούν να συλλέξουν λέξεις από όλο τον χώρο.
3. Οι συμμετέχοντες με το «Πάσο Πρόσβασης Κινητού Τηλεφώνου » πρέπει να σαρώσουν τον κωδικό QR για να έχουν πρόσβαση στο σαρωτή. Ορισμένα στοιχεία απαιτούν τη χρήση των εργαλείων (φώς UV ή κινητό τηλέφωνο).
4. Μόλις οι συμμετέχοντες ανακαλύψουν την εικόνα ενός δαχτυλιδιού ανάμεσα στα έγγραφα συνεντεύξεων ή τα βιογραφικά, τη σαρώνουν. Αυτό οδηγεί σε ένα βίντεο συνέντευξης με μια υποψήφια, επικαλυμμένο με σημειώσεις του συνεντευκτή.
5. Οι συμμετέχοντες αναλογίζονται τον κανονικοποιημένο αλλά διακριτικό χαρακτήρα αυτών των ερωτήσεων, συμπληρώνοντας τις 4 λέξεις που λείπουν από τον ορισμό: φύλο, συζυγική, κανονικοποιούνται, πρακτικές.
6. Σε ένα από τα τραπέζια, οι συμμετέχοντες θα βρουν ένα έγγραφο με τίτλο «Πολιτικές Επιλεξιμότητας Υποψηφίων». Χρησιμοποιώντας φως UV, θα εξετάσουν το έγγραφο:

Co-funded by the European Union

«Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι υποψήφιοι που βρίσκονται κάτω από το όριο έχουν εντοπιστεί πριν προχωρήσετε· μόνο όσοι πληρούν τέτοιες κρυφές μετρήσεις έχουν πλήρη πρόσβαση.» «Αυτοί οι κανόνες αντανακλούν θεσμικά όρια που εφαρμόζονται σε όλους τους υποψηφίους.» Οι λέξεις «τέτοιες» και «σε» είναι γραμμένες με στυλό UV και δεν είναι ορατές.

7. Οι ομάδες εντοπίζουν τη λέξη «ΗΛΙΚΙΑ» να εμφανίζεται διακριτικά στις αξιολογήσεις απόδοσης ή σε άλλα έγγραφα.
8. Όταν αλληλεπιδράσει κανείς με αυτό (μέσω QR code), εμφανίζεται ο αριθμός 175, ο οποίος αποτελεί τον συνδυασμό για το κλειδωμένο κουτί στα αριστερά. Ωστόσο, ακόμη και οι ομάδες που δεν διαθέτουν κινητό τηλέφωνο μπορούν να αποκωδικοποιήσουν τον κωδικό, καθώς κάθε γράμμα της λέξης «AGE» αντιστοιχεί στη θέση του στο αλφάβητο (A – 1, G – 7, E – 5). Οι ομάδες χρησιμοποιούν αυτόν τον κωδικό για να αποκτήσουν πρόσβαση σε κρυμμένα έγγραφα και στοιχεία που βρίσκονται στο κλειδωμένο κουτί (M3).
9. Ανοίγοντας το κλειδωμένο κουτί (M3) με τον κωδικό 175, αποκαλύπτονται διάφορα έγγραφα (E10) και ένας κώδικας Morse (E11).
10. Οι ομάδες εντοπίζουν σημειώματα, διαγράμματα και οδηγίες πολιτικής που αντικατοπτρίζουν τις τυπικές διαδικασίες του γραφείου. Ορισμένες λέξεις μέσα σε αυτά τα έγγραφα είναι επισημασμένες ή γραμμένες με διαφορετικά χρώματα. Αυτές οι λέξεις αποτελούν μέρος του ατελούς ορισμού:

    - *«Ορισμένες ομάδες απαιτούν πρόσθετη παρακολούθηση για να διασφαλιστεί η τήρηση των προτύπων απόδοσης.»*
    - *«Η πρόσβαση σε πόρους κατάρτισης δίνεται κατά προτεραιότητα σε υπαλλήλους που επιδεικνύουν άμεσο δυναμικό παραγωγικότητας.»*
    - *«Οι υποψήφιοι που δεν διαθέτουν εσωτερικές συστάσεις ενδέχεται να βρεθούν σε μειονεκτική θέση κατά τη λήψη αποφάσεων σχετικά με την προαγωγή τους.»*
    - *Σημείωση στο περιθώριο με το στυλό UV: «Αυτές οι διαδικασίες αποτελούν αντανάκλαση μακροχρονίων προκαταλήψεων, οι οποίες πρέπει να αντιμετωπίζονται με προσοχή.»*

11. Χρησιμοποιώντας τον κώδικα Morse (E11), θα μπορέσουν να αποκωδικοποιήσουν τον κώδικα στον τοίχο (E13), ο οποίος αποκαλύπτει τον αριθμό «264», που είναι ο κωδικός για το άλλο κουτί με κλειδαριά (M3b).
12. Μόλις οι συμμετέχοντες ανοίξουν αυτό το κουτί, θα βρουν 5 λέξεις για τον τελικό ορισμό: *κοινωνικών, ευνοούν, συνειδητοποίηση, επηρεάζει και θεσμική.*
13. Σε ένα άλλο γραφείο, οι συμμετέχοντες βλέπουν μια ερώτηση που λέει: *«Ποιο ζώο μπορεί να βρεθεί σε ένα γραφείο;»*. Υπάρχουν τρεις εικόνες: μία με μια φάλαινα, μία με ένα ποντίκι και μία με έναν δεινόσαυρο. Η σωστή απάντηση είναι το ποντίκι.
14. Με το σάρωση της εικόνας του ποντικιού εμφανίζεται στο τηλέφωνο ένα εικονικό περιβάλλον γραφείου 360°.

- *Οι συμμετέχοντες εξερευνούν τον εικονικό χώρο, συλλέγοντας τις κρυμμένες λέξεις: «πρόσβαση», «οποίους», «γλώσσα», «πολιτικές».*

Co-funded by the European Union

15. Οι συμμετέχοντες παρατηρούν μια αφίσα σε έναν από τους τοίχους του γραφείου με τίτλο «Είμαστε όλοι ίσοι». Όταν την εξετάζουν προσεκτικά, εντοπίζουν βασικές φράσεις με συγκεκριμένες λέξεις που έχουν επισημανθεί με έντονα γράμματα, συμπεριλαμβανομένων αναφορών στη φυλή, την εθνικότητα, τη θρησκεία και την αναπηρία.
16. Ένας αποσπασματικός ορισμός της «Θεσμικής Διάκρισης» είναι κολλημένος στον τοίχο, με πολλά κενά που αντιπροσωπεύουν βασικές έννοιες.
17. Κάθε ομάδα συνεισφέρει τις λέξεις που έχει συλλέξει.
18. Μέσα από τη συνεργασία, οι ομάδες τοποθετούν τις λέξεις στη σωστή θέση, αποκαλύπτοντας τον τελικό ορισμό και επιτυγχάνοντας τον στόχο.
19. Στη συνέχεια, ο Συντονιστής του Παιχνιδιού καθοδηγεί τους συμμετέχοντες σε μια συζήτηση σχετικά με τους στόχους του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας τις ερωτήσεις που αναφέρονται στην ενότητα 2.5 «Φάση ανασκόπησης».

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.

Ο Συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ακόλουθες ερωτήσεις για να ξεκινήσει τη συζήτηση σχετικά με τις περιθωριοποιημένες ομάδες, τα ανθρώπινα δικαιώματα και τις διακρίσεις:

- Τι θα αντιπροσώπευαν οι ομάδες A, B και C στην πραγματική ζωή;
- Πώς εκδηλώνεται η θεσμική διάκριση με βάση τις εμπειρίες ή τις παρατηρήσεις σας; Ποια είναι μερικά παραδείγματα;
- Πώς νιώσατε που ήσασταν σε μια ομάδα που είχε λιγότερους πόρους/ευκαιρίες; Τι αποκαλύπτει αυτό για το πώς οι θεσμικοί κανόνες ή τα συστήματα μπορούν να ευνοούν ορισμένους ανθρώπους ενώ να μειονεκτούν άλλους;
- Πώς μπορεί να αλλάξει αυτό;
- Τι ρόλο παίζουν η συνεργασία και η αλληλεγγύη σε αυτό;

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.



