

Tns  
ΕΥΛΑΜΠΙΑΣ ΡΕΒΗ  
erev@ethnos.gr

**E**δώ και μερικούς μήνες στη χώρα μας λειτουργεί το πρώτο και προς το παρόν μοναδικό Technology Escape Room. Σε αυτό οι μαθητές διδάσκονται με τον πιο διασκεδαστικό τρόπο τα πολύτιμα οφέλη της συνεργασίας και μέσα από το ομαδικό παιχνίδι καταφέρνουν να ξεπερνούν τα αυτοριάς εκπαιδευτικά όρια σε Μαθηματικά, Φυσική, Χημεία και Πληροφορική.

Η ιδέα ανήκει στους καθηγητές και τους μαθητές του Εσπερινού ΕΠΑΛ Κέρκυρας και σύντομα ανάλογοι χώροι αναμένεται να λειτουργούν σε σχολεία σε Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Λάρισα και Τρίκαλα, καθώς και στο Κουστούνι της Τουρκίας, ενώ ενδιαφέρον γι' αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα δείχνει, επίσης, σχολεία από διάφορες χώρες της ΕΕ.

«Έιμαστε μια ομάδα ανθρώπων που διαρκώς προσπαθούμε να μεταλαμπαδεύσουμε νέες γνώσεις στους μαθητές μας. Η ιδέα αυτή γεννήθηκε έπειτα από σεμινάρια τα οποία παρακολούθησαμε στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+ σε Τσεχία και Βαρκελώνη, όπου εξασκήθηκαμε σε τεχνικές «gamification» εξηγεί στο «Εθνος» ο καθηγητής Σωτήρης Φωτίου. «Σε όλη την Ευρώπη και παγκοσμίως υπάρχουν ιδιωτικά escape rooms, τα οποία αποσκοπούν κυρίως στη διασκέδαση των συμμετεχόντων παρά στην απόκτηση νέων γνώσεων. Εμείς αναλογιστήκαμε πώς μπορούμε να τα εντάξουμε στην εκπαιδευτική λειτουργία. Το πρόγραμμα απευθύνεται σε μαθητές από τη γ' τάξη του Γυμνασίου μέχρι τη γ' τάξη του Λυκείου. Ουσιαστικά, πάντως, προορίζεται και για μεγαλύτερα σε πλικά άτομα, αφού σε εμάς φωτιών άνθρωποι ακόμη και 60 ετών» επισημάνει ο καθηγητής.

#### «Κατάσκοποι» σε άγνωστη χώρα

Πώς, όμως, η γνώση αποκτάται βιωματικά και ποιοι είναι οι όροι του παιχνιδιού; «Έκαστος εκ των συμμετεχόντων κάθε ομάδας των τεσσάρων ήξεν απόμων λαμβάνει έναν ρόλο. Ολοι τους είναι «κατάσκοποι» σε μία υποτιθέμενη άγνωστη χώρα. Στόχος είναι να καταφέρουν να μπουν στο δωμάτιο του εχθρού για να μπορέσουν να απενεργοποιήσουν το όπλο μαζίκις καταστροφής με το οποίο απειλείται ο πλανήτης. Ουσιαστικά μέσα από διάφορα κουίζ ψάχνουν να βρουν το κοδικό με τον οποίο στο τέλος θα μπορέσουν να ξεκλειδώσουν το κουτί μέσα στο οποίο βρίσκεται το κλειδί για να δραπετεύσουν, αφού έχουν εξουδετερώσει τα σχέδια του εχθρού. Ο χρόνος που διαφέρει αυτήν η αποστολή είναι 90 λεπτά» σπειριώνει ο Σ. Φωτίου.

Οι γρίφοι τους οποίους καλούνται να λύσουν οι μαθητές σχετίζονται με εφευρέτες από τον Πυθαγόρα μέχρι τον Τιούρινγκ. Για να φτάσουν στο τελικό στάδιο θα πρέπει προηγουμένως να έχουν βρει τις απαντήσεις σε κουίζ τα οποία έχουν αντληθεί από τη Φυσική, τη Χημεία, την Πληροφορική και άλλες επιστήμες, ενώ αρκετοί γρίφοι έχουν να κάνουν με τον Προγραμματισμό και την Κρυπτογραφία. Στο παιχνίδι ακόμη θα βρουν QR codes, κουίζ από διάφορα applications και διαδικτυακούς χάρτες με συντεταγμένες που πρέπει να ακολουθίσουν.

#### KAINOTOMIA

To Technology Escape Room δεν είναι μόνο για καλούς μαθητές. Τουναντίον, οπως υπογραμμίζει ο Σ. Φωτίου, «σίγουρα κάποιες βασικές γνώσεις πρέπει να τις διάθετουν οι συμμετέχοντες, αλλά δεν χρειάζεται να είναι αριστούχοι. Το πιο σημα-

ντικό είναι να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να σκεφτούν ποι πέρα. Από τη μέρικι τώρα λειτουργία του πρότεκτ τα αποτελέσματα είναι εξαιρεπικά θετικά. Μαθητές οι οποίοι μέσα στην τάξη ήταν πιο ντροπαλοί ή λιγότερο καλοί στα μαθήματα έδωσαν τη λύση σε κρίσιμα κουίζ στα οποία οι καλοί μαθητές δεν έβρισκαν την απάντηση. Με αυτόν τον τρόπο οι μεν αισθάνθηκαν πολύ ομόρφα και οι δε εκτίμησαν τη συμβολή τους, ενώ προηγουμένως μπορεί να μην πίστευαν στις δυνατότητες των συμμαθητών τους. Επιτά,

την απέκτησε μεγαλύτερη συνοχή και οι μαθητές δέσμηκαν περισσότερο μεταξύ τους». Παράλληλα, ο καθηγητής σημειώνει: «Σκοπός μας είναι οι μαθητές να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να μπορέσουν να συνεργαστούν. Γ' αυτό τους επισημαίνουμε ότι για να καταφέρουν να λύσουν γρίφορα και εύκολα τους γρίφους θα πρέπει να σκεφτούν δημιουργικά και να λειτουργήσουν ομαδικά». To Technology Escape Room έχει γίνει «talk of the town» στα υπόλοιπα σχολεία της Κέρκυρας, ενώ προσφέρει μαθητές από την Ιθάκη, που πήγαν εκδρομή στο γειτονικό νησί

του Ιονίου, είχαν την ευκαιρία να πάρουν στον πρωτότυπο αυτόν χώρο. «Την ίδια ευκαιρία θα έχουν και άλλοι μαθητές που θα ταξιδεύσουν για πενθήμερη στην Κέρκυρα. Η ιδέα μας δεν χρειάστηκε πολλά χρόνια για να υλοποιηθεί. Μόλις 100 ευρώ διέθεσε το σχολείο μας. Δυστυχώς, η στήριξη που θα θέλαμε δεν υπάρχει και πολλές φορές έχουμε συναντήσει εμπόδια. Ωστόσο, δύο έχουμε όρεξη και διάθεση για δημιουργία τα συνέχισμα της εντάσσουμε στην εκπαίδευση νέους και διασκεδαστικούς τρόπους μάθησης» καταλαγεί ο Σ. Φωτίου ●

# Απόδραση με τα κλειδιά της γνώσης

Οι καθηγητές και οι μαθητές του Εσπερινού ΕΠΑΛ Κέρκυρας δημιούργησαν το μοναδικό Technology Escape Room, το οποίο λειτουργεί στην Ελλάδα και κάνει τις επιστήμες να μοιάζουν με παιχνίδι





Μέσα από γρίφους, QR codes, κουζ και ένα σωρό άλλες διαδικασίες οι μαθητές διασκεδάζοντας ξεπερνούν τα αυστηρά εκπαιδευτικά όρια σε δύσκολα μαθήματα, όπως τα Μαθηματικά, η Φυσική και η Χημεία



#### ΑΠΟΝΟΜΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

**Άγριο Κυριακή**, στο πλαίσιο του Athens Science Festival, θα απονεμηθεί ειδικό βραβείο στους εμπνευστές του Technology Escape Room που τη δρόση τους στη διάδοση της επιστημονικής γνώσης στην Ελλάδα

## Πρωτοπόρος η Κέρκυρα στη δημιουργία applications

**Αυτή είναι** η πέμπτη φορά που ο Σωτήρης Φυτίου πρωτοπορεί μαζί με μαθητές του. Πριν από περίπου τρία χρόνια μαθητές και καθηγητές από τέσσερα σχολεία της Κέρκυρας συνεργάστηκαν και έφτιαξαν την εφαρμογή «NeverLost», η οποία βοηθάει τα παιδιά να ειδοποιήσουν τους γονείς τους σε περίπτωση που χαθούν. Κίνητρό τους γι' αυτό το αργό ήταν να βοηθήσουν παιδιά με υοπική υστέρηση και πολυυαγόρευτες από το Εργαστήριο Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης Κέρκυρας, με την ελπίδα στο μέλλον να αποτέλεσει ένα χρήσιμο εργαλείο για όλα τα παιδιά

της Ελλάδας. Μεταξύ όλων, το «NeverLost» έχει βραβευτεί από τον Παγκόσμιο Σύλλογο Καθηγητών Πληροφορικής (CSTA) και έχει αποσπάσει το χρυσό βραβείο στα Education Business Awards. Επίσης, μαθητές και καθηγητές στην Κέρκυρα έχουν φτιάξει και βραβευτεί για τις εφαρμογές «Never Miss a Bus», η οποία ακοπεύει στη διευκόλυνση της μετακίνησης τουριστών στο νησί, «Corfupedia», η οποία εστιάζει στην ιστορία της Κέρκυρας κατά την αγγλική κυριαρχία, και «e-mone», η οποία στοχεύει στη βελτίωση της κίνησης ατόμων με αναπηρία σε μια «έξυπνη» πόλη.