



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ηλεκτρονική Μάθηση.»

Ακαδημαϊκό έτος 2025-2026

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

της Δανιά Σπυριδούλας Μαρίνας (Α.Μ.: mhm25020)

Σχεδιασμός και ανάπτυξη ψηφιακού escape room για τα δικαιώματα του παιδιού μέσω της εκπαίδευσης STEAM: Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων

Design and development of a digital escape room on children's rights through STEAM education: The Guardians of Rights

Επιβλέπουσα:

Παρασκευά Φωτεινή

Πειραιάς, Αύγουστος 2026

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Αυτή η Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία υποβάλλεται ως μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Με την παρούσα δήλωση, ο/η υπογράφων/ουσα φοιτητής/τρια δηλώνω υπεύθυνα ότι:

- Η εργασία αυτή έχοντας εκπονηθεί και συγγράφει από εμένα προσωπικά και αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου απόψεις επί του θέματος.
- Το υλικό που παραδίδεται στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας είναι αυθεντικό και αποτελεί αποτέλεσμα της δικής μου ακαδημαϊκής προσπάθειας.
- Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής αναφέρονται στο σύνολό τους, δίνοντας πλήρεις αναφορές στους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το Διαδίκτυο.
- Έχουν τηρηθεί όλοι οι κανόνες ακαδημαϊκής δεοντολογίας και η εργασία δεν περιλαμβάνει τμήματα που έχουν αντιγραφεί, αναπαραχθεί από άλλες πηγές ή/και δημιουργηθεί με την υποστήριξη εργαλείων παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης, χωρίς τη δέουσα βιβλιογραφική αναφορά σύμφωνα με τα διεθνώς αποδεκτά πρότυπα.
- Η εργασία δεν έχει υποβληθεί ή χρησιμοποιηθεί στο παρελθόν, στο σύνολό της ή εν μέρει, στο πλαίσιο άλλου μαθήματος ή εκπαιδευτικής δραστηριότητας, στο τρέχον ή σε προηγούμενα προγράμματα σπουδών.
- Η εργασία πληροί τις απαιτήσεις μορφοποίησης και έχει ενσωματώσει όλες τις προτάσεις βελτιώσεων που προτάθηκαν από την Επιτροπή Εξέτασης.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου. Σε κάθε περίπτωση, αναληθούς ή ανακριβούς δηλώσεως, υπόκειμαι στις συνέπειες που προβλέπονται τις διατάξεις που προβλέπει η Ελληνική και Κοινοτική Νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησία.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Ονοματεπώνυμο: Δανιά Σπυριδούλα Μαρίνα

Αριθμός Μητρώου: mhm25020

Υπογραφή



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σε μια εποχή που γίνονται αγώνες για την κατάκτηση και διατήρηση των παιδικών δικαιωμάτων, με διεθνής οργανώσεις να συμβάλλουν σημαντικά σε αυτό τον αγώνα, παρατηρείται το φαινόμενο σε πολλές χώρες να καταπατούνται αυτοί νόμοι που έχουν ως στόχο να προστατέψουν τα παιδιά. Πολλά παιδιά δεν γνωρίζουν τα δικαιώματά τους και το σχολείο καλείται να τα διδάξει στο πλαίσιο του σχολικού προγράμματος, σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος πρέπει οι μαθητές/-τριες να αντιληφθούν τις συνέπειες απουσίας αυτών των νόμων και να εντοπίζουν τα σημάδια παραβίασής τους. Ωστόσο, η διδασκαλία στα σχολεία παραμένει παθητική και για αυτό τον λόγο επιλέχθηκε η εκπαίδευση STEAM να ενταχθεί στο πλαίσιο του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου σε συνδυασμό με στοιχεία παρακίνησης και παιχνιδοποίησης, ώστε να επιτευχθεί η κατανόησης μέσω της εμπλοκής.

Το διδακτικό σενάριο βασίστηκε στην κοινωνική κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης και ειδικότερα στην εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM για την δημιουργία βιωματικών δραστηριοτήτων. Ο σχεδιασμός στηρίχθηκε στο παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού ARCS που αποσκοπεί στην παρακίνηση του ατόμου για συμμετοχή. Αξιοποιήθηκαν, σε όλες τις φάσεις του εκπαιδευτικού escape room, οι στρατηγικές που υπηρετούν το μοντέλο ARCS και, συγχρόνως, εφαρμόστηκε η στρατηγική της παιχνιδοποίησης για ενίσχυση της εμπλοκής. Παράλληλα, σημαντικό ρόλο σε όλη την μαθησιακή πορεία επιλέχθηκε να διαδραματίσει ο ψηφιακός πράκτορας «Φινέας», στο πλαίσιο της παιχνιδοποίησης, για να ενισχυθεί το αίσθημα της αλληλεπίδρασης με τα ψηφιακά δωμάτια.

Το εκπαιδευτικό escape room «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» δημιουργήθηκε για παιδιά 9-10 ετών με σκοπό την εκμάθηση των δικαιωμάτων τους μέσω της ενεργούς συμμετοχής, της συνεργασίας, της επικοινωνίας και της κριτικής σκέψης. Το παρόν διδακτικό σενάριο αποτελεί μία καινοτόμα πρόταση για εφαρμογή της στο πλαίσιο του μαθήματος «Εργαστήριο Δεξιοτήτων» της Δ΄ Δημοτικού και προτείνεται η μελλοντική εφαρμογή της.

Λέξεις-κλειδιά: παιδικά δικαιώματα, εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM, ARCS model, παιχνιδοποίηση, τεχνητή νοημοσύνη, ψηφιακό μάθημα, μεικτή διδασκαλία, εμπλοκή

ABSTRACT

Nowadays, efforts are being made to secure and uphold children's rights, with international organizations making a significant contribution to this cause, it can be observed that in many countries laws intended to protect children are violated. Many children are unaware of their rights and schools are called upon to educate them about their rights as part of the school curriculum. To achieve this goal, students need to understand the consequences of the absence of such laws and identify signs of their violation. However, teaching at schools remains a passive process. For this reason, STEAM education was incorporated into the framework of the present teaching scenario, combined with elements of motivation and gamification, to facilitate understanding through active engagement.

The teaching scenario was based on the social constructivism learning theory and, more specifically, on the STEAM educational approach, which was employed to design experiential learning activities. The design was grounded in the ARCS motivational pedagogical design model, which aims to motivate learners to participate actively. Strategies aligned with the ARCS model were incorporated throughout all phases of educational escape room, while gamification were simultaneously employed to enhance learner engagement. Furthermore, the digital agent "Fineas" played a significant role in the learning process as part of the gamification strategy, so as to enhance learners' sense of interaction with the digital rooms.

The educational escape room "The Guardians of Rights" was designed for children aged 9-10, with the aim of teaching them about their rights through active participation, collaboration, communication and critical thinking. The present teaching scenario constitutes an innovative proposal for implementation in the fourth grade of primary school and its future implementation is recommended.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	9
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ	13
1.1.Θεωρητική θεμελίωση προβληματικής	13
1.2.Παρουσίαση προβληματικής	14
1.3. Στόχος διπλωματικής εργασίας	18
1.4. Καινοτομία διπλωματικής εργασίας	18
1.5. Ερευνητικά ερωτήματα	19
1.6. Γενική επισκόπηση μεθοδολογίας	20
1.7. Δομή διπλωματικής εργασίας	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	24
2. Εισαγωγή	24
2.1. Θεωρία	24
2.2. Εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM	26
2.2.1. Η εξελικτική πορεία του STEAM στην εκπαίδευση	26
2.2.2. Η σύνδεση της προσέγγισης STEAM με την εμπλοκή και την αποτελεσματικότητα	27
2.3. Μοντέλο παρακίνησης ARCS	28
2.3.1. Το μοντέλο παρακίνησης ARCS στην εκπαίδευση	28
2.3.2. Η σύνδεση του μοντέλου ARCS με την εμπλοκή	28
2.4. Παιδαγωγική μεθοδολογία έρευνας	30
2.4.1. ARCS και οι στρατηγικές	30
2.4.2. Gamification και στρατηγικές	32
2.5. Τεχνητή νοημοσύνη και εκπαίδευση	33
2.6. Περιγραφή του περιβάλλοντος ηλεκτρονικής μάθησης	34
2.6.1. Η πλατφόρμα Wix	35

2.6.2. Ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων	35
2.7. Βιβλιογραφική επισκόπηση	36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	38
3.1. Στόχος της ερευνητικής προσέγγισης	38
3.2. Ερευνητικά ερωτήματα	38
3.3. Περιγραφή διαδικασίας έρευνας	39
3.4. Επιλογή στατιστικών κριτηρίων	49
3.5. Το δείγμα μελέτης	49
3.5.1. Συμμετέχοντες	49
3.5.2. Περιορισμοί	50
3.6. Εκπαιδευτικό υλικό και ροή	50
3.6.1. Μακροσενάριο	51
3.6.2. Μικροσενάριο	57
3.7. Ερευνητικά περιβάλλοντα	101
3.8. Τα ψηφιακά μέσα έρευνας	101
3.9. Ερευνητικά μέσα	102
3.9.1. Ερωτηματολόγια	102
3.9.2. Εργαλεία αξιολόγησης	102
3.10 Αναμενόμενα ευρήματα	103
4.1. Επίπεδο χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης	104
4.2. Αναλυτική περιγραφή των εργαλείων της τεχνητής νοημοσύνης	104
4.3. Ανάλυση και τεκμηρίωση της ανθρώπινης παρέμβασης	106
4.4. Κριτική αποτίμηση της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης	106
5. Αποτελέσματα και μελλοντική έρευνα	108
5.1. Επισκόπηση αποτελεσμάτων	108
5.2. Συζήτηση και συμπεράσματα	109

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	110
Παράρτημα Α.....	114
Παράρτημα Β.....	116

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

Σχήμα 1. Ροή ερευνητικού σχεδιασμού.....	42
Σχήμα 2. Δομή δωματίων e-course	42
Σχήμα 3. Κατηγοριοποίηση στόχων	44
Σχήμα 4. STEAM Education Process	46
Σχήμα 5. Φάσεις σχεδιασμού διδακτικού σεναρίου	47
Σχήμα 6. Ροή διαγράμματος μακροσεναρίου	49
Σχήμα 7. Ροή δραστηριοτήτων πρώτης φάσης	51
Σχήμα 8. Ροή δραστηριοτήτων δεύτερης φάσης	53
Σχήμα 9. Ροή δραστηριοτήτων τρίτης φάσης	54
Σχήμα 10. Ροή δραστηριοτήτων τέταρτης φάσης	56

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1. Κωδικοποιημένοι στόχοι του e-course	43
Πίνακας 2. Πίνακας αντιστοίχισης φάσεων, μαθησιακών στόχων, δραστηριοτήτων και ερευνητικών ερωτημάτων	45
Πίνακας 3: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης	51
Πίνακας 4: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης	53
Πίνακας 5: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης	54
Πίνακας 6: Στόχοι, στρατηγικές και ρόλοι πρώτης φάσης	56
Πίνακας 7. Περιγραφή των εργαλείων της τεχνητής νοημοσύνης	104

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 "Γνωριμία με τον πράκτορα Φινέα!"	58
Εικόνα 2: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 "Ο πίνακας των στοιχείων!"	58
Εικόνα 3: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 "17 στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης"	59
Εικόνα 4: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 "Τα άρθρα!"	59
Εικόνα 5: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 1	60
Εικόνα 6: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 2	60

Εικόνα 7: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 3	61
Εικόνα 8: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 4	61
Εικόνα 9: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 "Pre-test"	62
Εικόνα 10: Pre-test ερωτήματα	62
Εικόνα 11: Είσοδος στο πρώτο δωμάτιο διαφυγής	63
Εικόνα 12: Δωμάτιο διαφυγής 1: Πορεία δράσης	63
Εικόνα 13: Εκφώνηση των δραστηριοτήτων της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 1	64
Εικόνα 14. Δωμάτιο διαφυγής 1: Η γνώμη μου μετράει!	66
Εικόνα 15. Δωμάτιο διαφυγής 1: ΑΝΑΓΚΗ Ή ΕΠΙΘΥΜΙΑ!	66
Εικόνα 16. Δωμάτιο διαφυγής 1: Αντιστοίχιση εικόνων!	67
Εικόνα 17. Δωμάτιο διαφυγής 1: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια!	67
Εικόνα 18: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 1	68
Εικόνα 19. Δωμάτιο διαφυγής 1: Είσοδος στην δραστηριότητα "Μικρός ερευνητής!"	69
Εικόνα 20. Δωμάτιο διαφυγής 1: Μικρός ερευνητής!	69
Εικόνα 21: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 1	70
Εικόνα 22. Δωμάτιο διαφυγής 1: Αναλαμβάνω δράση!	71
Εικόνα 23. Δωμάτιο διαφυγής 1: Γρίφος	72
Εικόνα 24. Δωμάτιο διαφυγής 1: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής	72
Εικόνα 24. Δωμάτιο διαφυγής 2: Πορεία δράσης	73
Εικόνα 25: Εκφώνηση της δραστηριότητάς της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 2	73
Εικόνα 26. Δωμάτιο διαφυγής 2: Η γνώμη μου μετράει!	74
Εικόνα 27. Δωμάτιο διαφυγής 2: Πρέπει να προστατεύομαι!	75
Εικόνα 28: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 2	76

Εικόνα 29. Δωμάτιο διαφυγής 2: Προστασία!	77
Εικόνα 30. Δωμάτιο διαφυγής 2: Κουμπί εισόδου στην δραστηριότητα "Ο κύκλος προστασίας μου!"	77
Εικόνα 31. Δωμάτιο διαφυγής 2: Ο κύκλος προστασίας μου!	78
Εικόνα 32. Δωμάτιο διαφυγής 2: Μικροί προγραμματιστές εν δράσει!	79
Εικόνα 33: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 2	80
Εικόνα 34. Δωμάτιο διαφυγής 2: Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!	81
Εικόνα 35. Δωμάτιο διαφυγής 2: Γρίφος	81
Εικόνα 39. Δωμάτιο διαφυγής 2: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής	82
Εικόνα 40. Δωμάτιο διαφυγής 3: Πορεία δράσης	82
Εικόνα 41: Εκφώνηση της δραστηριότητας της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 3	83
Εικόνα 42. Δωμάτιο διαφυγής 3: Η γνώμη μου μετράει!	84
Εικόνα 43. Δωμάτιο διαφυγής 3: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και την ελευθερία έκφρασης!	84
Εικόνα 44: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 3	85
Εικόνα 45. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα "Μικροί καλλιτέχνες!"	86
Εικόνα 46. Δωμάτιο διαφυγής 3: Μικροί καλλιτέχνες!	86
Εικόνα 47: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 3	87
Εικόνα 48. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα "Αλλάξε το τέλος της ιστορίας!"	88
Εικόνα 49. Δωμάτιο διαφυγής 3: Γρίφος	89
Εικόνα 50. Δωμάτιο διαφυγής 3: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής	89
Εικόνα 51. Δωμάτιο διαφυγής 4: Πορεία δράσης	89
Εικόνα 52: Εκφώνηση της δραστηριότητας της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 4	90

Εικόνα 53. Δωμάτιο διαφυγής : Η γνώμη μου μετράει!	91
Εικόνα 54. Δωμάτιο διαφυγής : Τα ημερολόγια!	92
Εικόνα 55. Δωμάτιο διαφυγής 4: Κουμπί εισόδου στις ερωτήσεις κατανόησης της δραστηριότητα "Τα ημερολόγια!"	92
Εικόνα 56. Δωμάτιο διαφυγής 4: Ερωτήσεις κατανόησης και άσκησης κριτικής σκέψης	93
Εικόνα 57. Δωμάτιο διαφυγής 4: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην μόρφωση!	93
Εικόνα 58: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 4	94
Εικόνα 59. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα "Μικροί μηχανικοί!" ..	95
Εικόνα 60. Δωμάτιο διαφυγής 4: Ερωτήσεις κριτικής σκέψης	96
Εικόνα 61. Δωμάτιο διαφυγής 4: Εκφώνηση οδηγιών δραστηριότητας "Μικροί μηχανικοί!"	96
Εικόνα 62: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 4	97
Εικόνα 63. Δωμάτιο διαφυγής 4: Η τάξη περιμένει τα παιδιά!	98
Εικόνα 64. Δωμάτιο διαφυγής 4: Γρίφος	98
Εικόνα 65. Δωμάτιο διαφυγής 4: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο του escape room	99
Εικόνα 66. Εκφώνηση μηνύματος επιβράβευσης	99
Εικόνα 67. Έπαινος	100
Εικόνα 68. Κουμπί ερωτηματολογίου αναστοχασμού	100
Εικόνα 69. Κουμπί ρουμπρίκας αξιολόγησης	100

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1.Θεωρητική θεμελίωση προβληματικής

Τα τελευταία χρόνια έχει σημειωθεί μια αυξανόμενη ανάγκη ενίσχυσης της ενημέρωσης των παιδιών για τα δικαιώματά τους αλλά ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας, μέσω των διαλέξεων, δεν ενισχύει την ουσιαστική εμπλοκή των μαθητών/-τριών στην εκμάθηση αυτών (Lazarinis & Konstantinidou, 2025). Τα παιδιά, πλέον, δεν μαθαίνουν μόνο στο πλαίσιο του σχολείου αλλά και μέσα από την έκθεσή τους στο διαδίκτυο. Με άλλα λόγια, η ψηφιακή ζωή και η πραγματικές καταστάσεις που βιώνει ο νέος δεν λαμβάνονται ως δύο διαφορετικοί κόσμοι αλλά ως ένας (Better Internet for Kids, n.d.). Η θεματική, τα δικαιώματα του παιδιού, αντιστοιχεί στο πρώτο πυλώνα της παρούσας εργασίας καθώς στην εποχή μας εντοπίζεται η ανάγκη για καινοτόμες προσεγγίσεις, με την αξιοποίηση της τεχνολογίας και των πολυμέσων που διαθέτει, ώστε να επιτευχθεί η ουσιαστική εμπλοκή των παιδιών στην εκμάθηση των δικαιωμάτων τους, με τρόπο διαδραστικό και ελκυστικό (Lazarinis & Konstantinidou, 2025).

Η εκπαίδευση STEAM αποτελεί το δεύτερο πυλώνα, της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας, και είναι ακρωνύμιο των λέξεων Επιστήμη (science), Τεχνολογία (technology), Τέχνες (Arts) και Μαθηματικά (Maths). Η αρχική ονομασία ήταν SMET και έπειτα, το 2001, μετατράπηκε σε STEM, από το “U.S. National Science Foundation” (Dudchenko & Tsukanova, 2021). Αργότερα, μετονομάστηκε σε STEAM όπου προστέθηκε το Α το οποίο αναφέρεται σε ένα πέμπτο γνωστικό πεδίο, αυτό των ανθρωπιστικών επιστημών, στο οποίο εντάσσεται η κριτική σκέψη και η κοινωνική υπευθυνότητα (Khine & Areepattamannil, 2019). Ειδικότερα, έχει μελετηθεί και προταθεί η αξιοποίησή της από πολλούς μελετητές λόγω της σφαιρικής μάθησης και της συστημικής σκέψης που καλλιεργεί. Επιπλέον, η εστίαση στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, ανταποκρίνεται στις ανάγκες της σύγχρονης εποχής, και η προετοιμασία των μαθητών /τριών σχετικά με θέματα βιώσιμης ανάπτυξης, σε επίπεδο κοινωνικό, οικονομικό και περιβαλλοντικό, αποτελούν τους λόγους παρότρυνσης της εφαρμογής του STEAM (Balyk et al., 2025). Επιπρόσθετα, οι Balyk et al., μελέτησαν την ανθρωπιστική οπτική των τεσσάρων κατηγοριών STEM (science, technology, engineer, mathematics) προτείνοντας την διεύρυνσή του σε STEAM+H. Στόχος ήταν η δημιουργία μιας πρότασης που στηρίζει αυτή την οπτική προσθέτοντας το Α για τις τέχνες (arts), που καλλιεργούν την κριτική σκέψη,

και το Η για την ανθρωπιστική (humanities) προσέγγιση, σχετικά με την ανάπτυξη των ηθικών αρχών και της κοινωνικής υπευθυνότητας (Balyk et al., 2025).

Έτσι, η παρούσα διπλωματική εργασία εστιάζει στην κατανόηση τις σημασίας των δικαιωμάτων των παιδιών, μέσω της συνεργασίας και της διερεύνησης αυθεντικών προβλημάτων, ακολουθώντας τις αρχές του Κοινωνικού Κονστρακτιβισμού και ειδικότερα την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM. Στο σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου εφαρμόζεται το παιδαγωγικό μοντέλο ARCS και αξιοποιούνται στατηγικές παιχνιδοποίησης για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπλοκής και την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. Οι κύριοι δείκτες που την διέπουν (indexes/KPIs) είναι η ενεργητική εμπλοκή (cognitive, agentic, behavioral) και η αποτελεσματικότητα ως προς την επίτευξη της αισθητοποίησης για το θέμα και τη διατήρηση της προσέλκυσης του ενδιαφέροντος από την αρχή του εκπαιδευτικού escape room έως το τέλος.

Το μοντέλο ARCS αποτελεί τον τελευταίο από τους τρεις πυλώνες της συγκεκριμένης εργασίας και είναι ακρονύμιο των λέξεων attention, relevance, confidence και satisfaction οι οποίες με την σειρά τους αποτελούν τα στοιχεία που θα αξιοποιηθούν για την παρακίνηση και αποτελεσματική συμμετοχή των μαθητών/-τριών. Ο John Keller, στο έργο του *Motivational design for learning and performance* (2010), εστίασε στην δημιουργία μιας γέφυρας μεταξύ της θεωρίας προσέλκυσης του ενδιαφέροντος και των πρακτικών επίτευξής της. Ειδικότερα, η λέξη attention (προσοχή) αποτελεί το πρώτο στάδιο της θεωρίας και αναφέρεται στους τρόπους διατήρησης του ενδιαφέροντος των μαθητών και των μαθητριών. Στο δεύτερο στάδιο, ανήκει η συνάφεια (relevance), στοχεύοντας στη συσχέτιση της νέας γνώσης με βιώματα της καθημερινότητάς του κάθε ατόμου αλλά και τις προσωπικές του φιλοδοξίες. Στο τρίτο στάδιο είναι η αυτοπεποίθηση (confidence) που ανταποκρίνεται στην επιθυμία να νιώθει κάποιος/-α ικανός/-ή για κάτι και στο τέταρτο στάδιο βρίσκεται η ικανοποίηση (satisfaction), δηλαδή το αίσθημα επιτυχούς ολοκλήρωσης ενός στόχου και η ανταμοιβή που λαμβάνει για την προσπάθεια που κατέβαλε.

1.2.Παρουσίαση προβληματικής

Η ταχεία εξέλιξη των νέων τεχνολογιών του 21ο αιώνα έχει αλλάξει το τρόπο πρόσβασης του ανθρώπου στη γνώση με τα παιδιά, πλέον, να πρέπει να καλλιεργήσουν τις δεξιότητες που παρέχει η εποχή μας όπως είναι η κριτική σκέψη, η επικοινωνία, η

συνεργασία και η επίλυση προβλημάτων σε επίπεδο κοινωνικής αφύπνισης (Battele for kids, 2023). Η δημιουργία escape rooms (ERs) είναι μέρος αυτής της εξέλιξης και αφορά live-action ομαδικά παιχνίδια στα οποία οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίσουν προκλήσεις (Veldkamp et al., 2020). Η πρόκληση της κάθε αποστολής είναι η ανακάλυψη ενός στοιχείου (motivation) για να επιτευχθεί η απόδραση από το δωμάτιο αυτό. Παράλληλα, η εφαρμογή τους μπορεί να πραγματοποιηθεί στις γνωστικές περιοχές των θετικών και των ανθρωπιστικών επιστημών με πολλούς εκπαιδευτικούς να τα εφαρμόζουν στην τάξη τους για ποικίλους λόγους, όπως είναι η παρατήρηση της συμπεριφοράς του ατόμου στη νέα γνώση, ο έλεγχος των δεξιοτήτων της ομαδοσυνεργατικότητας και της ηγεσίας (Balyk et al., 2025). Ειδικότερα, τα τελευταία χρόνια η ευρεία ένταξη των ψηφιακών παιχνιδιών στην μαθησιακή διαδικασία λαμβάνει όλο και μεγαλύτερο ερευνητικό ενδιαφέρον ως προς την ευρεία χρήση τους (Φεσάκης, 2019) αλλά και ως προς δυνατότητα που διαθέτουν, σύμφωνα με την άποψη του Gee (Φεσάκης, 2019), να προσελκύουν για μεγάλο χρονικό διάστημα την νοητική εγρήγορση των παικτών μέσω του κινήτρου (motivation) και της ελκυστικότητάς τους, επιτυγχάνοντας τη προσήλωση σε αυτό (engagement).

Ο Keller στο έργο του *Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model* (2016) εστιάζει στο «novelty effect» αναφερόμενος στη πρόοδο της τεχνολογίας η οποία προσφέρει καινοτομίες αλλά η επίδρασή που ασκεί αρχίζει σταδιακά να εξασθενεί. Για αυτό το λόγο, εξάγει το προβληματισμό για την ανάγκη σύνδεσης των μαθησιακών εμπειριών με το κίνητρο και κατ' επέκταση την αποτελεσματικότητά τους. Με τη σειρά του, ο Malone (Φεσάκης, 2019) υποστήριξε ότι ένα ψηφιακό παιχνίδι εξαρτάται αποκλειστικά από την πρόκληση που προσφέρει στο παίκτη, την αίσθηση του ελέγχου και τη φαντασία. Έτσι, προβαίνει στο συμπέρασμα ότι μέσω της παρότρυνσης μπορούν να επιλυθούν ζητήματα ελλιπούς συγκέντρωσης και ενδιαφέροντος, βελτιώνοντας την δυναμική του τμήματος. Αξιοσημείωτο είναι ότι τα δωμάτια διαφυγής βασίζονται στη κοινωνικο-κονστρουκτιβιστική θεωρία του Vygotsky (Fotaris & Mastoras, 2019), στην οποία στηρίζεται η εργασία μας, όπου το άτομο μαθαίνει συνδέοντας την νέα πληροφορία με την προϋπάρχουσα, μέσα από τις προκλήσεις που προσφέρονται, με το δάσκαλο να είναι καθοδηγητής. Ωστόσο, οι ίδιοι σημείωσαν, ότι παρόλο του πλήθους ερευνών σχετικά με την αξιοποίηση των ERs, υπάρχει ένας περιορισμένος αριθμός εφαρμογής τους και αξιολόγησης της παιδαγωγικής τους σπουδαιότητας.

Η ένταξη στοιχείων πολυμεσικότητας, εικόνας και ήχου, αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο των εκπαιδευτικών λογισμικών στοχεύοντας στην αύξηση της κατανόησης του εκπαιδευτικού περιεχομένου από τον/την εκπαιδευόμενο/-η (Καλοβρέκτης κ.α., 2021). Ενώ, η εφαρμογή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, από τον/την εκπαιδευτικό, αποτελεί εξίσου μία πρόκληση (Zou et al., 2025). Ένα ακόμη θετικό στοιχείο των λογισμικών αυτών είναι η ενσωμάτωση εκπαιδευτικών προσομοιώσεων για καλύτερη επεξήγηση του περιεχομένου της μάθησης και η δημιουργία μικρόκοσμων ενεργοποιώντας την εμπλοκή των μαθητευομένων στην εκπαιδευτική διαδικασία με την προσέγγιση της ανακάλυψης, της επινόησης και του παιχνιδιού (Riber, 2005, σε Φεσάκης, 2019).

Παρόλο, που βιβλιογραφικά στο άρθρο “Escape education: A systematic review on escape rooms in education” των Veldkamp et al. (2020) και άλλων ερευνητών παρουσιάζεται η αξιοποίηση των ERs και του STEAM κυρίως στις θετικές επιστήμες (π.χ. τομέα υγείας). Η παρούσα διπλωματική εργασία επιχειρεί να επεκτείνει την χρήση τους στον ανθρωπιστικό τομέα, μέσω του πεδίου STEAM, επιδιώκοντας την ενημέρωση και κατανόηση σχετικά με τα δικαιώματα του παιδιού. Η εφαρμογή του μοντέλου ARCS στην τρέχουσα εργασία θα λειτουργήσει ως παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού, για την δημιουργία ενός αποτελεσματικού εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού διαφυγής, εστιάζοντας στην προσέλκυση και τη διατήρηση της προσοχής των μαθητών και μαθητριών καθ’ όλη την διάρκεια περάτωσης του. Η θεωρία του “Κοινωνικού Κονστρακτιβισμού” (Barnett, 2019) πλαισιώνει το παρόν διδακτικό σενάριο υποστηρίζοντας πως το παιδί κατακτά τη γνώση με την διαδικασία της αλληλεπίδρασης είτε με τον ενήλικα είτε με συνομήλικους που διαθέτουν υψηλότερο γνωστικό επίπεδο. Συμπληρωματικά, η συγκεκριμένη θεωρία ενισχύει την αντίληψη ότι μία αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας οδηγεί στην επίτευξη των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων.

Οι δείκτες που αξιοποιήθηκαν για την μέτρηση των αποτελεσμάτων έχουν συγκεκριμένο ρόλο. Πιο αναλυτικά, όσο αφορά τη παρότρυνση για δράση απαιτείται η ενεργή εμπλοκή (agentic engagement) του ατόμου σε αυτή. Με άλλα λόγια, η εμπλοκή είναι το κίνητρο που προσδίδει στο παιδί ενεργό ρόλο για να πραγματοποιήσει συνειδητά αλλαγές ως προς την συμπεριφορά του μέσα σε ένα πλαίσιο (Reeve & Shin, 2020). Σύμφωνα με τον Zajda (Engagement, Motivation, and Students’ Achievement, 2024), η συμπεριφορική

εμπλοκή (behavioral engagement) ενός ατόμου στην μαθησιακή διαδικασία διαμορφώνεται από μετρήσιμες αλλαγές ως προς τη μόνιμη συμπεριφορά του, η οποία επηρεάζεται από την επιβράβευση που θα λάβει και ο ρόλος της είναι ενισχυτικός. Παράλληλα, αναφέρεται η σημασία της δημιουργίας δράσεων με νόημα, όπου κρίνεται αναγκαία η εμπλοκή του/της μαθητή/-τριας ως ενεργού δέκτη στην απόκτηση νέων γνώσεων (cognitive engagement). Με τη σειρά του ο δείκτης της αποτελεσματικότητας (effectiveness), μετριέται μέσω δράσεων που υποστηρίζουν την εμπλοκή του εκπαιδευομένου με προβλήματα της καθημερινότητας, την οικοδόμηση της νέας γνώσης βάση της προϋπάρχουσας και την ενσωμάτωσή της στην δική του καθημερινότητα, στοχεύοντας στην αποθήκευσή της στη μακρόχρονη μνήμη (Khalil & Elkhider, 2016). Παράλληλα, μετριέται η κριτική σκέψη ως προς την εξερεύνηση και σύνθεση των πληροφοριών, σχετικά με το δικαίωμα του κάθε δωματίου, για πειραματισμό με την νέα γνώση και επίλυση των δραστηριοτήτων (Pedaste et al., 2015). Οι Munna & Kalam (2021) συμπεραίνουν στην εμπειρική τους ερευνά με τίτλο “Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: A literature review” ότι ο /η εκπαιδευτικός έχει την ευθύνη του σχεδιασμού διαδραστικής μαθησιακής διδασκαλίας αξιοποιώντας τη μεικτή μάθηση και τη τεχνολογία για τη παροχή ποικιλίας εκπαιδευτικών πόρων, εκτός του σχολικού βιβλίου, όπως είναι τα παιχνίδια, τα υπολογιστικά προγράμματα, οι διαδραστικοί πίνακες και άλλα. Αξιοσημείωτο είναι ότι στην έρευνά τους καταγράφουν την σημασία της ενίσχυσης του γνωστικού πεδίου των παιδιών που ανήκουν στην κατηγορία των μαθητών/-τριων που μαθαίνουν μέσω της εικόνας, για παράδειγμα παρατηρώντας τους γύρω τους ή οπτικό υλικό, αλλά και την αλληλεπίδρασή τους με τα υπόλοιπα παιδιά.

Συνοψίζοντας, η βιβλιογραφία που αξιοποιήθηκε καταδικνύει το πρόβλημα έλλειψης της παρακίνησης για ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία των παιδιών αλλά και την επιλογή του παιδαγωγικού μοντέλου ARCS για εφαρμογή των πυλώνων του ώστε να κεντρίσουμε το ενδιαφέρον και να καλλιεργηθούν δεξιότητες που χαρακτηρίζονται απαραίτητες για την εποχή μας. Επιπρόσθετα, η αξιοποίηση της εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM στην παρούσα εργασία κρίνεται σημαντική για το σχεδιασμό και την κατασκευή βιωματικών δράσεων που στοχεύουν στην μετατροπή του/της μαθητή/-τριας από παθητικό σε ενεργό δέκτη, καλλιεργώντας του/της δεξιότητες γνωστικές, όπως είναι η άσκηση κριτικής σκέψης, και κοινωνικές, για παράδειγμα η ανάπτυξη της κοινωνικής αφύπνισης για ένα σοβαρό ζήτημα, η συνεργασία και η επικοινωνία με τους

συνομιλήκους που λειτουργεί ενισχυτικά στη κατάκτηση της νέας γνώσης. Αξιοσημείωτο είναι ότι η χρήση του STEAM προτείνεται για εφαρμογή στο πλαίσιο του μαθήματος “Εργαστήριο δεξιοτήτων” από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής σε όλη την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

1.3. Στόχος διπλωματικής εργασίας

Η αξιοποίηση του παιδαγωγικού μοντέλου ARCS (attention, relevance, confidence, satisfaction) έγκειται στη καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, μέσω της συνεργασίας, και της ευαισθητοποίησης σχετικά με ένα παγκόσμιο κοινωνικό ζήτημα. Η ενσωμάτωση της κάθε κατηγορίας εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM σε διαφορετικό δωμάτιο θα λειτουργήσει ως τρόπος παρακίνησης των εκπαιδευομένων στην επιτυχή ολοκλήρωση του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος αξιοποιώντας στρατηγικές παιχνιδοποίησης.

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος (e-course) με την μορφή escape rooms, για παρακίνηση των μαθητών/-τριών της Δ΄ Δημοτικού, σχετικά με την εκμάθηση των δικαιωμάτων των παιδιών. Το e-course εφαρμόζεται με το μοντέλο της μεικτής μάθησης (blending learning) στο πλαίσιο του μαθήματος «Εργαστήριο Δεξιοτήτων» των τάξεων της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

1.4. Καινοτομία διπλωματικής εργασίας

Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού escape room στις ανθρωπιστικές επιστήμες, για μαθητές/-τριες της Δ΄ τάξης του δημοτικού σχολείου, με την ενσωμάτωση και αξιοποίηση του STEAM, αποτελεί ένα καινοτόμο σχεδιασμό. Η παρούσα εργασία δεν περιορίζεται στον σχεδιασμό ενός εναλλακτικού τρόπου διδασκαλίας αλλά και στην εισαγωγή μιας εναλλακτικής πρότασης στο πλαίσιο των «Εργαστηρίων Δεξιοτήτων» στη θεματικής «Ενδιαφέρομαι & Ενεργώ Κοινωνική-Συναίσθηση & Ευθύνη» και συγκεκριμένα στην υποθεματική «3. Εκπαίδευση στα Ανθρώπινα Δικαιώματα» όπου το Ι.Ε.Π. προτείνει παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, όπως είναι η ιδεοθύελλα και το κολλάζ.

Επιπλέον, το παρόν εκπαιδευτικό escape room πρόκειται να καλλιεργήσει δεξιότητες που κρίνονται απαραίτητες για τον 21^ο αιώνα όπως είναι η κριτική σκέψη και η συνεργασία για την επιτυχή ολοκλήρωση των αποστολών και την εύρεση των κλειδιών ώστε να ξεκλειδώσουν το κάθε δωμάτιο. Επομένως, πρόκειται για μία πρωτότυπη προσπάθεια

που φιλοδοξεί να αποτελέσει έναυσμα για την ένταξη αντίστοιχων πρακτικών διδασκαλίας στις σχολικές τάξεις της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

1.5. Ερευνητικά ερωτήματα

Η τρέχουσα διπλωματική εργασία εστιάζει στη μελέτη της αποτελεσματικότητας του προτεινόμενου ψηφιακού εκπαιδευτικού escape room, στο πλαίσιο της σχολικής τάξης, για την καλλιέργεια της γνώσης και της ενσυναίσθησης του ατόμου για τα δικαιώματα του παιδιού. Συγχρόνως, προάγει δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και κριτικής σκέψης που θεωρούνται απαραίτητες για τα δεδομένα της εποχής μας. Παρακάτω, τίθενται δύο ερευνητικά ερωτήματα ως προς την εμπλοκή των μαθητών/-τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία και ως προς την αποτελεσματικότητα αυτής ώστε να διαπιστωθεί η επίτευξη του προσδοκώμενου στόχου.

1^ο ερευνητικό ερώτημα: (RQ1: Εμπλοκή – engagement)

RQ1. Σε ποιο βαθμό ο σχεδιασμός του ψηφιακού εκπαιδευτικού escape room καταφέρνει να κινητοποιήσει τους εκπαιδευόμενους, μετατρέποντάς τους από παθητικούς δέκτες της γνώσης σε ενεργούς;

RQ1.1.: Σε ποιο βαθμό, το παρόν ψηφιακό e-course, επέτρεψε στο/στη μαθητή/-τρια να παρεμβαίνει ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, μέσα από ευκαιρίες για λήψη αποφάσεων και δράσεων; (agentic engagement)

RQ1.2.: Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό σενάριο συμβάλλει στην γνωστική κατανόηση των παιδικών δικαιωμάτων, μέσω της παρακίνησης; (cognitive engagement)

RQ1.3.: Πόσο ενισχύθηκε η ενσυναίσθηση του/της μαθητή/-τριας στην διεξαγωγή του επιμορφωτικού ψηφιακού μαθήματος με τη χρήση των οπτικών ερεθισμάτων; (behavioral engagement)

2^ο ερευνητικό ερώτημα: (RQ2: Αποτελεσματικότητα – effectiveness)

RQ2. Πόσο αποτελεσματικός είναι σχεδιασμός του παρόντος διδακτικού σεναρίου ως προς την επίτευξη κατανόησης της αξίας των δικαιωμάτων του παιδιού και την καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων του 21ου αιώνα;

RQ2.1.: Σε ποιο βαθμό το παρόν ψηφιακό escape room συμβάλλει στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και έκφρασης του/της μαθητή/-τριας;

RQ2.2.: Σε ποιο βαθμό καλλιεργήθηκε η συνεργασία και επικοινωνία στο πλαίσιο της ολομέλειας της τάξης μέσω της εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM;

1.6. Γενική επισκόπηση μεθοδολογίας

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας θα γίνει ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός e-course ακολουθώντας την περιγραφική και ποιοτική προσέγγισή του, λόγω της μη εφαρμογής του σε πραγματικό δείγμα-στόχο και, κατά συνέπεια, του περιορισμού του στο κομμάτι του σχεδιασμού.

Αρχικά, επιλέχθηκε η έρευνα για το θέμα της εργασίας και το δείγμα-στόχος στο οποίο επικεντρώνεται, για παιδιά 9-10 ετών. Αναζητήθηκε και επιλέχθηκε το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα εφαρμοστεί, δηλαδή το μάθημα «Εργαστήριο Δεξιοτήτων» και η αίθουσα της πληροφορικής. Στη συνέχεια, έγινε η αναζήτηση σχετικών επιστημονικών βιβλιογραφικών αναφορών, σχετικών με την παρούσα θεματική, και η τελική επιλογή αυτών που θα αξιοποιηθούν. Αποτέλεσμα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και των αναγκών της ήταν ο καθορισμός του στόχου της διπλωματικής εργασίας, ο οποίος είναι παιδαγωγικός και πολιτιστικός, αλλά και η επιλογή του μοντέλου ARCS για την επίτευξη αυτού. Ακολούθησε, η επιλογή των στρατηγικών που θα εφαρμοστούν, οι στρατηγικές του σχεδιαστικού μοντέλου ARCS και του gamification.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο αναπτύχθηκε σε ψηφιακό περιβάλλον τύπου web 2.0. και πιο συγκεκριμένα στην πλατφόρμα Wix. Η επιλογή αυτής της σελίδας έγινε εξαιτίας της διαδραστικότητας που διαθέτει, για την δημιουργία ψηφιακού υλικού, διατηρώντας το ενδιαφέρον του επισκέπτη μέσω των ποικίλων ψηφιακών εργαλείων που μπορούν να αξιοποιηθούν. Ειδικότερα, το escape room οργανώθηκε σε τέσσερα δωμάτια διαφυγής με το καθ' ένα να διακρίνεται από τρεις αποστολές, οι οποίες πρέπει να περατωθούν επιτυχώς για να βρεθεί το κλειδί που ξεκλειδώνει το τρέχων δωμάτιο. Οι θάλαμοι διαφυγής διακρίνονται σε τέσσερις κατηγορίες. Πιο αναλυτικά, το πρώτο δωμάτιο εστιάζει στην επιβίωση όπου εμπεριέχονται το δικαίωμα στην οικογένεια και στην πρόσβαση σε ιατρική περίθαλψη. Το δεύτερο δωμάτιο αφορά το δικαίωμα του παιδιού στην προστασία από την εκμετάλλευση και την κακοποίηση. Στο τρίτο θάλαμο αναλύεται το δικαίωμα στην ελεύθερη έκφραση και συμμετοχή. Στο τελευταίο θάλαμο δράσης γίνεται εστίαση στο δικαίωμα στην μόρφωση και το παιχνίδι. Παράλληλα, οι αποστολές του σεναρίου συνδέονται μεταξύ τους γραμμικά μέσω μυστικών κωδικών, η

ανακάλυψη των οποίων κρίνεται απαραίτητη για την είσοδο του συμμετέχοντα στο επόμενο δωμάτιο. Συγχρόνως, σε κάθε θάλαμο υπάρχει μία δραστηριότητα-αποστολή που αντιστοιχεί σε μία κατηγορία του STEAM. Με εξαίρεση το δωμάτιο δύο το οποίο εμπεριέχει μία αποστολή που ανταποκρίνεται σε δύο κατηγορίες της παρούσας εκπαιδευτικής προσέγγισης. Αναλυτικότερα, στο δωμάτιο της επιβίωσης αξιοποιείται στη δραστηριότητα δύο η κατηγορία επιστήμη (Science) και στο δωμάτιο της προστασίας τα μαθηματικά (Maths) και η τεχνολογία (technology). Ακολούθως, στο δωμάτιο της ελεύθερης έκφρασης και συμμετοχής εφαρμόζεται η τέχνη (Arts). Τέλος, στο δωμάτιο της ανάπτυξης υπάρχει δραστηριότητα που αντιστοιχεί στην κατηγορία της μηχανικής (Engineer). Έτσι, εκτελείται μία βιωματική δράση κάθε φορά, κεντρίζοντας το ενδιαφέρον και την εμπλοκή για επίλυση και ολοκλήρωση του σεναρίου. Να σημειωθεί ότι με την επιτυχή ολοκλήρωση της κάθε αποστολής εμφανίζεται ένα μήνυμα επιβράβευσης, ενώ με την επιτυχή απόδραση από ένα δωμάτιο ο χρήστης παίρνει έναν μετάλλιο μέχρι την ολοκλήρωση της απόδρασης από όλα τα δωμάτια, όπου ανακηρύσσεται επίσημα «Φύλακας των Δικαιωμάτων».

Συμπληρωματικά, στην πρώτη σελίδα υπάρχει ένα pre-test, για τους/τις μαθητές/-τριες, και στην τελευταία, τη πέμπτη σελίδα, αξιοποιούνται ψηφιακά φύλλα αξιολόγησης (Google Forms) για έλεγχο των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων, από την ομάδα-στόχο και τους εκπαιδευτικούς ηλεκτρονικής μάθησης, σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν ως προς την εμπλοκή και την αποτελεσματικότητα. Η βιβλιογραφική έρευνα αποτέλεσε έναυσμα για να οριστούν τα ερευνητικά ερωτήματα μαζί με τους δείκτες μέτρησής τους.

Όλα τα παραπάνω επιλέχθηκαν με γνώμονα τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα από την διδασκαλία της θεματικής “Τα δικαιώματα του παιδιού” αλλά και βάση των βιβλιογραφικών αναφορών. Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε εστίασε στο θεωρητικό και παιδαγωγικό πεδίο, αποσκοπώντας στην ενδεχόμενη μελλοντική εφαρμογή του παρόντος e-course στο πλαίσιο της σχολικής κοινότητας, και κατ’ επέκταση την αξιολόγησή του από το δείγμα.

1.7. Δομή διπλωματικής εργασίας

Η τρέχουσα διπλωματική εργασία δομείται σε πέντε κεφάλαια τα οποία οργανώθηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να φαίνεται η θεωρητική προσέγγιση στην οποία στηρίζεται ο

σχεδιασμός, η ανάπτυξη και η αξιολόγηση του διδακτικού ψηφιακού μαθήματος με τίτλο «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων».

Στο πρώτο κεφάλαιο, ορίζονται οι πυλώνες της θεματικής που θα μελετηθεί και η προβληματική που την διέπει αναδεικνύοντας την σπουδαιότητα ένταξης του STEAM στη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού escape room που εστιάζει στις ανθρωπιστικές επιστήμες και την διατήρηση της προσοχής του ατόμου. Επιπρόσθετα, σε αυτό το κεφάλαιο διατυπώνεται ο στόχος και τα ερευνητικά ερωτήματα που το συγκροτούν και πρόκειται να αξιολογηθούν. Στη συνέχεια, γίνεται αναφορά στη γενική μεθοδολογική προσέγγιση και τη δομή της εργασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, αφού πραγματοποιηθεί η εισαγωγή της βιβλιογραφική ανασκόπηση γίνεται ανάλυση της διεθνούς βιβλιογραφίας σχετικά με την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM και την εξέλιξη αυτής. Ακολουθεί, εκτενής μελέτη του παιδαγωγικού μοντέλου που θα αξιοποιηθεί και οι στρατηγικές που θα εφαρμοστούν για την διεκπεραίωσή του. Παράλληλα, γίνεται βιβλιογραφική έρευνα σχετικά με την εξέλιξη των escape rooms και την επιλογή ενσωμάτωσής τους στην εκπαίδευση. Στη συνέχεια, ορίζεται η έννοια της μεικτής μάθησης και η αξία της. Στο τέλος του κεφαλαίου περιγράφεται το ψηφιακό περιβάλλον μάθησης στο οποίο αναπτύχθηκε το επιμορφωτικό escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων”.

Στο τρίτο κεφάλαιο, εισάγεται η μεθοδολογία της εργασίας που περιλαμβάνει το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του ψηφιακού μαθήματος. Πιο αναλυτικά, αναλύεται ο στόχος της παρούσας ερευνητικής προσέγγισης και τα ερευνητικά ερωτήματα που την διέπουν. Παράλληλα, παρουσιάζονται αναλυτικά ο σχεδιασμός του ψηφιακού μαθήματος με τα εργαλεία που θα αξιοποιηθούν για την τελική αξιολόγησή της αποτελεσματικότητάς του από τους εκπαιδευτικούς και τους/τις μαθητές/-τριες καθώς και τα αναμενόμενα μαθησιακά ευρήματα από την εφαρμογή του στην τάξη.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, πραγματώνεται μία υποθετική αποτίμηση του εκπαιδευτικού μαθήματος (escape room) βάση των δεικτών μέτρησης που ορίστηκαν και της ρουμπρίκας αξιολόγησης που σχεδιάστηκε για αυτό το σκοπό. Στόχος είναι να παρουσιαστούν, οι εν δυνάμει, μαθησιακές δυνατότητες που μπορεί προσφέρει το παρόν e-course σε ένα πραγματικό δείγμα.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται τα ευρήματα της έρευνας και τα αποτελέσματα που πηγάζουν από αυτά. Το κεφάλαιο αυτό φθάνει στην ολοκλήρωσή του με τη καταγραφή των συμπερασμάτων και των προτάσεων για περαιτέρω μελέτη του θέματος. Η εργασία κλείνει με την παράθεση της βιβλιογραφίας και του παραρτήματος όπου απεικονίζονται στιγμιότυπα από το εκπαιδευτικό escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων”.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2. Εισαγωγή

Στο παρόν κεφάλαιο πραγματοποιείται η ανάλυση των θεωρητικών πλαισίων εφαρμογής των παιδαγωγικών μοντέλων μάθησης STEAM και ARCS ως προς την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση και ειδικότερα στα ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, για ενεργοποίηση της εμπλοκής και της επιτυχούς ολοκλήρωσης των προσδοκώμενων αποτελεσμάτων. Αυτά τα μοντέλα μάθησης λειτουργούν συμπληρωματικά το ένα με το άλλο, με την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM να αποτελεί την θεωρητική βάση του διδακτικού σεναρίου και το παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού παρακίνησης ARCS να στοχεύει, μέσα από τις στρατηγικές του και τις στρατηγικές της παιχνιδοποίησης, να επιτεύξει την ενεργό συμμετοχή όλων των εκπαιδευόμενων. Για αυτό τον λόγο δημιουργήθηκε και ενσωματώθηκε το avatar με ονομασία “Φινέας” με την μορφή ανθρώπου και, ειδικότερα σε εμφάνιση μυστικού πράκτορα, για να συμβάλει στην αποτελεσματική διεξαγωγή της μάθησης. Έτσι, στη συνέχεια γίνεται ανάλυση του ρόλου του avatar και της αξίας χρήσης του σε αντίστοιχα περιβάλλοντα εκπαίδευσης από άλλους ερευνητές.

Ακολουθεί, η επιλογή και η αξιοποίηση του ψηφιακού περιβάλλοντος Wix, για διαμόρφωση του escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων”, ώστε να σχεδιαστεί και, εν τέλει, να υλοποιηθεί το σχέδιο διδασκαλίας. Τέλος, παρουσιάζονται τα ψηφιακά εργαλεία που σχεδιάστηκαν και ενσωματώθηκαν για την συγκρότησή του αλλά και ο σκοπός για τον οποίο επιλέχθηκαν.

2.1. Θεωρία

Ο κονστρουκτιβισμός εισήχθη ως θεωρία από τον Jerome Bruner, το 1966, και δεν εστιάζει στην απομνημόνευση των πληροφοριών αλλά στην εμπειρική μάθησή τους μέσω της μίμησης του προτύπου και του αναστοχασμού του ατόμου (Saleem, et al., 2021). Η κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης διακρίνεται από τρεις οπτικές ερμηνείας της, όπως είναι ο γνωστικός κονστρουκτιβισμός με εκπρόσωπο τον Jerome Piaget, το 1967, ο κοινωνικός κονστρουκτιβισμός με κύριο εκπρόσωπό του τον Lev Vygotsky, το 1968, και ο ριζοσπαστικός κονστρουκτιβισμός με εκφωνητή τον Von Glasersfeld, το 1995 (Saleem, et al., 2021). Ο γνωστικός κονστρουκτιβισμός αφορά την μάθηση μέσω της αναδιάταξης των

παλιών πληροφοριών με την νέα γνώση και την συμμόρφωση αυτών βάση των νέων δεδομένων (Jerome Piaget, 1967, Saleem et al., 2021). Όμως, ο κοινωνικός κονστρουκτιβισμός αποτελεί μία προσέγγιση που εστιάζει στη κοινωνική φύση της γνώσης (Saleem, et al., 2021). Ο κύριος εκπρόσωπος του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού είναι ο Vygotsky, ο οποίος πρεσβεύει ότι η κοινωνική αλληλεπίδραση συνδέεται άρρηκτα με την γνωστική μάθηση με αποτέλεσμα την δημιουργία της τρέχουσας θεωρίας, πως η γνώση δεν κατακτιέται ατομικά αλλά μέσω της συνεργασίας και επικοινωνίας των ατόμων με ενήλικες ή τους πιο άριστους γνωσιακά συνομηλίκους τους (Barnett, 2019). Την σημασία αυτής της διαδικασίας μάθησης επιβεβαιώνουν και άλλοι ερευνητές (Taylor, 2018, Saleem et al., 2021) Έτσι, η μάθηση προκύπτει ως αποτέλεσμα της έκθεσης του παιδιού στο κοινωνικό του περιβάλλον, το σχολείο και την οικογένεια (Harianto, 2017, Nurhasnah, et al., 2024).

Στο πλαίσιο αυτής της θεωρίας δημιουργήθηκε η «Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης» η οποία ορίζει τι μπορεί το άτομο να καταφέρει από μόνο του και τι μπορεί να επιτύχει μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα (Barnett, 2019). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού πρέπει να είναι καθοδηγητικός (faciliator), δηλαδή να μεταφέρει την γνώση μέσω της καθοδήγησης λαμβάνοντας υπόψη τον τρόπο που αντιλαμβάνονται τα παιδιά τα πράγματα βάση των εμπειριών τους (Barnett, 2019). Ειδικότερα, να παρέχει ενδιαφέρουσες ευκαιρίες ανάληψης πρωτοβουλιών, μέσω προκλήσεων, και εφαρμογής αυτών για ενίσχυση της γνώσης και της κριτικής σκέψης. Παράλληλα, δίνεται η ευκαιρία στον/στην μαθητή/-τρια να εκφράζει ελεύθερα την γνώμη του/της σε κάθε περίπτωση. Ωστόσο, η αναδιάρθρωση της ήδη υπάρχουσας γνώσης θα συμβεί, εφόσον, το άτομο επιλέξει να την αποδεκτή (Kussmaul & Pirmann, 2021, Saleem et al., 2021).

Έτσι, η κοινωνική κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης ορίζεται ως μία κοινωνική δραστηριότητα μέσω της οποίας οικοδομείται η γνώση και συμπληρώνει τις αδυναμίες του γνωστικού κονστρουκτιβισμού. Η αποτελεσματική της εφαρμογή έγκειται στις στρατηγικές συνεργασίας και επικοινωνίας που θα υλοποιηθούν στο πλαίσιο της διδακτικής παρέμβασης για την αξιοποίηση των διαθέσιμων πληροφοριών, μέσω των τεχνικών think-pair-share και pair-programming. Στο πλαίσιο του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού, υιοθετήθηκαν οι τεχνικές του brainstorming και της συζήτησης για ανάδειξη της προϋπάρχουσας γνώσης και της ενεργοποίησης των μαθητών/-τριών. Αυτή

η διαδικασία που προωθεί την ελεύθερη έκφραση και των διαμοιρασμό ιδεών μεταξύ των μελών του τμήματος, υπό την καθοδήγηση του/της δασκάλου/-ας και του ψηφιακού βοηθού avatar, αποτελούν μέρος των αρχών του κοινωνικού κονστρακτιβισμού που ακολουθήθηκαν και στοχεύουν στην ενίσχυση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

2.2. Εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM

2.2.1. Η εξελικτική πορεία του STEAM στην εκπαίδευση

Η εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM έχει τις ρίζες της στην αρχαϊκή εποχή, όπου ο Πυθαγόρας και ο Πλάτωνας έδιναν μεγάλη έμφαση στα μαθηματικά, ώστε να μελετήσουν με ποιοτικότερο τρόπο την φύση γύρω τους (Kashcheev, 2025). Για αυτό τον λόγο, ο Αριστοτέλης αποκαλούσε τους επιστήμονες «φυσιολόγους» συνδέοντας τις λέξεις φύσις και λόγος. Παράλληλα, οι λέξεις «τεχνολογία» και «μηχανική» αποδίδονται με την έννοια της φιλοσοφικής διερεύνησης και της δημιουργικότητας του ανθρώπου. Στον μεσαιωνική και την αναγεννησιακή εποχή εμφανίστηκε το εκπαιδευτικό μοντέλο «quadrivium» ή «4 τρόποι» το οποίο εμπεριείχε την αριθμητική, την γεωμετρία, την αστρονομία και την μουσική τα οποία εισήγαγαν την εφαρμογή των φυσικών επιστημών στην πρώιμη εκπαίδευση (Kashcheev, 2025). Αξιοσημείωτο είναι ότι η μουσική (art) και η αστρονομία (science) συνδέθηκαν ως αποτέλεσμα των πυθαγόρειων θεωρημάτων σχετικά με την κοσμική αρμονία (Kashcheev, 2025). Σταδιακά εντάχθηκε ως μάθημα διδασκαλίας στα πανεπιστήμια, όπου ενσωματώθηκε η τέχνη με την τεχνική εκπαίδευση.

Στη σύγχρονη εποχή, η εκπαίδευση STEAM θεωρείται ως μία διερευνητική προσέγγιση της μάθησης και η εφαρμογή της συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (Balyk et al., 2025). Οι εκπαιδευτικοί συζήτησαν την προσθήκη των τεχνών για την κάλυψη του κενού ως προς την δημιουργικότητα και την εφευρετικότητα. Η ενσωμάτωση των κοινωνικών επιστημών στο STEM με την προσθήκη του «Α», οφείλεται στο έδαφος που διεκδικεί η ανάγκη ανάπτυξης δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, με την αξιοποίηση της δημιουργικότητας και των διανοητικών ικανοτήτων (Guyotte et al., 2014, Balyk et al., 2025). Ταυτόχρονα, για τον ίδιο λόγο κρίνεται σημαντικός ο ψηφιακός εγγραμματισμός και οι δεξιότητες ανάλυσης πληροφοριών.

Το STEAM στην εκπαίδευση μπορεί να εφαρμοστεί με την συστημική σκέψη, δηλαδή την ικανότητα του ατόμου να συνδυάζει γνώσεις από διαφορετικά πεδία μάθησης για την επίλυση των δραστηριοτήτων προσομοίωσης του escape room (Khine & Areepattamannil,

2019). Η ομαδική επίλυση των δραστηριοτήτων στηρίζεται σε πραγματικά σενάρια (case studies) όπου πραγματοποιείται η ομαδοποίηση των μαθητών/-τριων σε ζευγάρια, ακολουθώντας τις τεχνικές think-pair-share και peer programming. Η χρήση ψηφιακών εργαλείων για πειραματισμό και ψηφιακό εγγραμματοισμό αποτελούν εξίσου στοιχεία της εφαρμογής του STEAM (Khine & Areepattamannil, 2019). Στην τρέχουσα διδακτική παρέμβαση εντάχθηκαν embedded codes και στοιχεία drag and drops για να επιτευχθεί ο πειραματισμός. Η καλλιέργεια δεξιοτήτων, της τρέχουσας εποχής, επιτυγχάνεται μέσα από τις δραστηριότητες όπου διακρίνονται άμεσα και έμμεσα η εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM.

2.2.2. Η σύνδεση της προσέγγισης STEAM με την εμπλοκή και την αποτελεσματικότητα

Η εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM είναι το ακρωνύμιο της επιστήμης, της τεχνολογίας, της μηχανικής, της τέχνης και των μαθηματικών τα οποία παρέχουν την δυνατότητα ενίσχυσης της μαθησιακής εμπλοκής όσον αφορά την νοητική και σωματική δράση του ατόμου στη εκπαιδευτική διαδικασία (Maričić et al., 2025). Το STEAM προέκυψε από την ανάγκη ενσωμάτωσης του βιώματος με την δημιουργικότητα και την ενασχόληση με αυθεντικά προβλήματα στοχεύοντας μελλοντικά στη δημιουργία ενός καλύτερου κόσμου (Chen & Huang, 2020). Οι άμεσες και επαρκείς οδηγίες καθοδήγησης, όπως είναι ο ρόλος του άβαταρ και του/της εκπαιδευτικού για την οργάνωση και ορθή διεκπεραίωση της διδακτικής παρέμβασης, και οι προκλήσεις που διέπουν τα δωμάτια διαφυγής του τρέχοντος escape room ενισχύουν την εμπλοκή του ατόμου (Maričić et al., 2025).

Ως προς τον δείκτη της εμπλοκής αξιολογούνται επιμέρους η ανάληψη πρωτοβουλίας και συμμετοχής στις δραστηριότητες, εκφράζοντας το ενδιαφέρον για το θέμα, μέσω της εποικοδομητικής μαθησιακής διαδικασίας (Maričić et al., 2025). Ακολουθεί η κριτική σκέψη και πιο συγκεκριμένα η σύνδεση της υπάρχουσας γνώσης με την καινούρια πληροφορία (Kurniawati & Daryusti, 2026). Η γνωστική εμπλοκή εξετάζεται μέσα από τα pre-test, για αξιολόγηση της πρότερης γνώσης, και post-test, για έλεγχο της παραγόμενης γνώσης (Kurniawati & Daryusti, 2026), στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού escape room «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» όπου απαιτείται η κριτική σκέψη και κατά συνέπεια η δημιουργικότητα για την επίλυση προβλημάτων. Στη συνέχεια, δίνεται προσοχή στην προσπάθεια του ατόμου να συμμετάσχει στη μαθησιακή διδασκαλία αναλαμβάνοντας δράση (Maričić et al., 2025) μέσω της λήψης αποφάσεων, σε επικοινωνία με το ζευγάρι

του, και κατ' επέκταση συζητώντας αυτή την απόφαση με την ολομέλεια της τάξης, όπως είναι οι δραστηριότητες που προϋποθέτουν την επικοινωνία για την επιλογή του τρόπου παροχής βοήθειας σε παιδιά που στερούνται τα δικαιώματά τους. Η αποτελεσματικότητα της εφαρμογής του STEAM στο εκπαιδευτικό escape room αφορά την βελτίωση των προσδοκώμενων δεξιοτήτων του 21ου αιώνα και πιο συγκεκριμένα στην παρούσα έρευνα την συνεργασία, την επικοινωνία και την κριτική σκέψη για την επιτυχή ολοκλήρωση της μαθησιακής δράσης (Rafiq-uz-Zaman et al., 2025).

2.3. Μοντέλο παρακίνησης ARCS

2.3.1. Το μοντέλο παρακίνησης ARCS στην εκπαίδευση

Μετά την πανδημία, το μοντέλο παρακίνησης ARCS αποτέλεσε έναν από τους κυριότερους τρόπους διδασκαλίας συμβάλλοντας επαναστατικά στην εκπαίδευση μετατρέποντας την δια ζώσης διδασκαλία σε μεικτή μάθηση (Singh et al., 2021, σε Fang et al., 2024). Η αποτελεσματικότητα της εφαρμογής του παιδαγωγικού μοντέλου ARCS έχει ευρέως αναγνωριστεί από εκπαιδευτικούς σε όλο τον κόσμο (Fang et al., 2024). Το παρόν μοντέλο μάθησης στηρίζεται στη θεωρία της προσδοκίας, όπου σημειώνεται η χρήση καθοδηγητή ή καθοδηγητικών εργαλείων προσέλκυσης του ενδιαφέροντος για επιμόρφωση και παροχής του αισθήματος της επιτυχίας ως ανταμοιβή για τον κόπο τους (Keller, 1987, Fang et al., 2024).

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας προκαλεί τον ενθουσιασμό των εκπαιδευτικών για τις ευκαιρίες μάθησης που προσφέρει η καινοτομία στους ίδιους αλλά και στους/στις μαθητές/-τριές τους, οι οποίοι εντυπωσιάζονται αλλά σύντομα χάνουν το ενδιαφέρον τους για το εκάστοτε ψηφιακό μέσον μάθησης (Keller, 2016). Η εφαρμογή του μοντέλου ARCS μπορεί να επιτευχθεί με την χρήση ψηφιακών εργαλείων, οπτικο-ακουστικού και κειμενικού υλικού, έχοντας καθοδηγητικό ρόλο (Li & Keller, 2018).

2.3.2. Η σύνδεση του μοντέλου ARCS με την εμπλοκή

Η αποτελεσματική αξιοποίηση του μοντέλου ARCS στο e-learning και, ειδικότερα, στο παρόν εκπαιδευτικό escape room “Οι Φύλακες των δικαιωμάτων” προϋποθέτει την επίτευξη των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων (Mei, et al., 2025). Οι καλές πρακτικές οδηγούν στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και της ακαδημαϊκής ικανοποίησης για παρακίνηση στην διαδικασία διεκπεραίωσης των δραστηριοτήτων.

Η συνεργατική σκέψη επιτυγχάνεται μέσα από την άσκηση της κριτικής σκέψης και μάθησης σε έναν εικονικό κόσμο (Garrison, 2015). Όταν τα άτομα συνεργάζονται (cooperation) σε ομάδες για την επίλυση ζητημάτων, που σχετίζονται με την καθημερινότητά τους, τότε αποκτούν κίνητρο για ενεργό εμπλοκή σε αυτές τις δραστηριότητες στοχεύοντας στην δημιουργία ενός καλύτερου κόσμου μέσω της συζήτησης (Chowkase & Watve, 2022). Το brainstorming και η ανταλλαγή απόψεων συμβάλλουν στην εμπλοκή για την διερεύνηση των πληροφοριών σε συνδυασμό με την πρόκληση (Garrison et al., 2001). Σε αυτές τις ομάδες τα παιδιά οργανώνονται και διαχειρίζονται την πληροφορία που λαμβάνουν ώστε να παράγουν το τελικό αποτέλεσμα (Lucena et al., 2007). Πιο συγκεκριμένα, τους δίνεται ένα στοιχείο παρότρυνσης της προσοχής, οικείο ως προς τους/τις ίδιους/-ες, για να προβούν στη συμμετοχική διαδικασία. Αφού, λάβουν το έναυσμα, εξερευνούν, πειραματίζονται και επιλύουν τις δραστηριότητες (Pedaste et al., 2015). Η επίγνωση των πληροφοριών που λαμβάνουν συνδέει την συνεργασία με την επικοινωνία και τον συντονισμό διεκπεραίωσης της εργασίας τους (Fuks et al., 2008). Ο καθοδηγητικός ρόλος του εκπαιδευτικού σε αυτή την μαθησιακή διαδικασία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ορθή περάτωση του διαλόγου, την σύνθεση της νέας γνώσης και την εφαρμογή της (Garrison et al., 2001). Η κριτική σκέψη αξιολογείται ως προς την εύρεση της πληροφορίας, την αυτοπεποίθηση έκφρασης των ιδεών του κάθε παιδιού, με το ζευγάρι του και την ολομέλεια της τάξης στο ψηφιακό και μη περιβάλλον, και την ικανότητά του να σέβεται τις διαφορετικές απόψεις του συνόλου (Facione, 2000). Ταυτόχρονα, ενισχύεται η συμπεριφορική εμπλοκή του ατόμου από την λήψη της θετικής ενίσχυσης μέσω των μηνυμάτων της ανατροφοδότησης και της επιτυχούς ολοκλήρωσης των αποστολών με την εύρεση των μυστικών κλειδιών (Zajda, 2024).

Η εμπλοκή αποτελεί το κύριο στόχο του μοντέλου ARCS μέσα από τους τέσσερις πυλώνες μάθησης του. Πιο αναλυτικά, ο πρώτος πυλώνας είναι ο πιο σημαντικός ώστε να πυροδοτήσει το ενδιαφέρον του/της μαθητευόμενου/-ης για εμπλοκή (Ghani, et al., 2024). Συμπληρωματικά, αφορά την ικανότητα του ατόμου να εστιάζει την προσοχή του σε ένα θέμα μέσω της αναφοράς σε καταστάσεις που αντιστοιχούν σε πραγματικές συνθήκες και αξιοποιώντας πολυμεσικά στοιχεία επίτευξης του στόχου (Camacho-Sanchez, et al., 2023). Για παράδειγμα, στην πρώτη αποστολή του κάθε δωματίου διαφυγής υπάρχει ένα διαδραστικό βίντεο μικρής διάρκειας με στοιχεία διάδρασης ώστε να διατηρηθεί το

ενδιαφέρον του παιδιού και να κατανοήσει όσα διδάσκεται, ως ενεργός δέκτης (Ghani, et all. 2024).

Ο πυλώνας της σχετικότητας, συνδέει τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τα βιώματα με την νέα πληροφορία (Ghani, et all. 2024). Έτσι, το άτομο αντιλαμβάνεται την αξία του θέματος που διδάσκεται (Camacho-Sanchez, et all, 2023). Αυτό θα συμβεί μέσα από τις βιωματικές δραστηριότητες των δωματίων διαφυγής της τρέχουσας διδακτικής παρέμβασης όπου υπάρχουν εργασίες προσομοίωσης με τους/τις εκπαιδευόμενους/-ες να καλούνται να αξιοποιήσουν, κάθε φορά, από μία διαφορετική κατηγορία του STEAM για να καλλιεργήσουν δεξιότητες παροχής βοήθειας.

Στον πυλώνα της αυτοπεποίθησης, γίνεται εστίαση στο αίσθημα που αναπτύσσει ο/η μαθητή/-τριας ότι θα επιτύχει (Ghani, et all. 2024). Η αυτοπεποίθηση χτίζεται με την συμμετοχή σε ομάδες, και στη περίπτωση της παρούσας διδασκαλίας, σε ζεύγη, για να αναλάβουν πρωτοβουλία σχετικά με την επίλυση προβλημάτων σε μελέτες περίπτωσης (Camacho-Sanchez, et all, 2023). Η χρήση της εποικοδομητικής ανατροφοδότησης σε κάθε επιλογή των branching scenarios, είτε σωστή είτε όχι, λειτουργεί ως μέσο καθοδήγησης για επιβράβευση της προόδου των ζευγαριών για να συνεχίσουν στην επόμενη αποστολή (Ghani, et all. 2024).

Στο τελευταίο πυλώνα μάθησης βρίσκεται η ικανοποίηση που έρχεται ως αποτέλεσμα της επιτυχίας και της επιβράβευσης του ατόμου για τον κόπο του (Camacho-Sanchez et all, 2023). Η απόδοση βραβείου, σε μορφή επαίνου, για την αναγνώριση της συμμετοχής και της προσπάθειας των μαθητών/-τριών, δίνει το κίνητρο για μελλοντική εφαρμογή των γνώσεων και δεξιοτήτων που ανέπτυξαν κατά την διάρκεια της μάθησης (Ghani et all. 2024).

2.4. Παιδαγωγική μεθοδολογία έρευνας

2.4.1. ARCS και οι στρατηγικές

Κάθε πυλώνας του μοντέλου παρακίνησης ARCS διακρίνεται από τρεις στρατηγικές εφαρμογής του. Πιο αναλυτικά, η κατηγορία “attention” αφορά την αντίληψη πολλών εκπαιδευτικών πως οι μαθητές/-τριες δεν θέλουν να παρακολουθήσουν το μάθημα από επιλογή, παραγκωνίζοντας το δικό τους μέρος ευθύνης (Keller, 2009). Στόχος είναι η προσέλκυση του ενδιαφέροντος μέσω της περιέργειας (Arora & Sharma, 2018). Για να

επιτευχθεί ο στόχος του πρώτου πυλώνα πρέπει να αξιοποιηθούν οι στρατηγικές perceptual arousal, inquiry arousal και variability. Στο “perceptual arousal” χρησιμοποιούνται ερεθίσματα που κεντρίζουν την περιέργεια του ατόμου (Yan, 2017) και στο “inquiry arousal” αξιοποιούνται ερωτήσεις ως έναυσμα της περιέργειας λειτουργώντας ως προθέρμανση για την έναρξη των βιωματικών δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν (Keller, 2009). Η στρατηγική “variability” στοχεύει στην διατήρηση της προσοχής μέσα από μία ποικιλία στοιχείων που θα αξιοποιηθούν (Keller, 2009) στο πλαίσιο του escape room με την μορφή διαδραστικών βίντεο.

Στον επόμενο πυλώνα γίνεται η σύνδεση της διδασκαλίας με τις ανάγκες, τις εμπειρίες του/της εκπαιδευόμενου/-ης και την ικανοποίηση των προσωπικών του/της επιθυμιών (Arora & Sharma, 2018). Για να επιτευχθεί ο στόχος του δεύτερου πυλώνα παρακίνησης μπορούν να εφαρμοστούν οι στρατηγικές goal orientation, motive matching και familiarity. Ειδικότερα, στο “goal orientation” ορίζονται οι στόχοι και υλοποιείται η προσπάθεια να τους επιτύχει μέσα από την εφαρμογή της νέας γνώσης και των δεξιοτήτων του/της (Camacho Sanchez, et al., 2023). Η στρατηγική “motive matching” εστιάζει στην συσχέτιση των προσωπικών στόχων με την διαδικασία επίτευξής τους. Η επιτυχής ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων μπορεί να γίνει σε ζεύγη ή σε ομάδες με τους/τις μαθητές/-τριες να έχουν κοινό στόχο (Keller, 2009). Στη διδακτική παρέμβαση γίνεται χρήση συνεργατικών στρατηγικών μάθησης, think pair share και peer programming, για ανάπτυξη της συνεργασίας και επικοινωνίας των συμμετεχόντων στην ορθή διεκπεραίωση των αποστολών. Στη στρατηγική “familiarity” τα άτομα απολαμβάνουν την ενασχόληση με καινούριες εμπειρίες αλλά ακόμα περισσότερο την σύνδεση της νέας πληροφορίας με το προσωπικό βίωμα και τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις (Keller, 2009). Η σύνδεση αυτή μπορεί να επιτευχθεί με την συμμετοχή των μαθητευόμενων στην διαδικασία μάθησης μέσω της εξάσκησης σε δραστηριότητες με περιεχόμενο οικείο ως προς τους/τις μαθητές/-τριες (Keller, 2009), όπως είναι οι ασκήσεις προσομοίωσης.

Στο τρίτο πυλώνα παρακίνησης είναι η αυτοπεποίθηση “confidence” με τον/την εκπαιδευόμενο/-η να κατέχει τον έλεγχο της διαδικασίας επιτυχούς ολοκλήρωσης του προσδοκώμενου στόχου (Arora & Sharma, 2018). Η εφαρμογή του συγκεκριμένου πυλώνα του ARCS υλοποιείται μέσα από τις στρατηγικές learning requirements, success opportunities και personal controls. Στη στρατηγική learning requirements δίνονται σαφής

στόχοι, όχι άμεσα, και κριτήρια αξιολόγησης, ώστε να μειωθεί το άγχος (Keller, 2009). Στο παρόν διδακτικό σενάριο οι στόχοι μεταδίδονται προφορικά από το άβαταρ-πράκτορα και καταγράφονται στην γραπτή εκφώνηση του λόγου του. Στη στρατηγική “success opportunities” δημιουργείται το αίσθημα της επιτυχίας μέσω της εκτέλεσης των δραστηριοτήτων για την επίτευξη της νίκης (Keller, 2009). Η στρατηγική “personal controls” ενισχύει την αυτοπεποίθηση ως παράγωγο της επιτυχούς προσπάθειας για να βγει το τελικό αποτέλεσμα (Orji, et al., 2019). Στο τρέχον διδακτικό σενάριο η στρατηγική του «προσωπικού ελέγχου» επιτυγχάνεται μέσω της συνεχούς ανατροφοδότησης σε κάθε επιλογή των εκπαιδευόμενων.

Ο τελευταίος πυλώνας επικεντρώνεται στην εσωτερική και εξωτερική ικανοποίηση (satisfaction) του ατόμου με έπαινο και θετικά μηνύματα (Arora & Sharma, 2018). Οι στρατηγικές που την υπηρετούν είναι οι natural consequences, positive consequences και equity. Η στρατηγική “natural consequences” αφορά την εσωτερική ικανοποίηση, που εξάγεται από την ορθή εφαρμογή των νέων δεξιοτήτων σε πραγματικές συνθήκες, δίνοντας λιγότερη έμφαση στην εξωτερική (Keller, 2009). Η στρατηγική “positive consequences” εστιάζει στην εξωτερική ικανοποίηση, δηλαδή στην ανταμοιβή του ατόμου με έπαινο ή μπόνους (Keller, 2009). Έτσι, παρακινείται η θετική ενίσχυση για διαμόρφωση της συμπεριφοράς του επιμορφωμένου για να εφαρμόσει μελλοντικά όσα έμαθε (Orji, et al., 2019). Στην τελική σελίδα του escape room «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» χορηγείται έπαινος για την επιτυχή διάσωση των δικαιωμάτων του παιδιού μέσα από την προσπάθεια που κατέβαλαν τα ζευγάρια. Η τρίτη στρατηγική της ικανοποίησης ονομάζεται “equity” και αφορά την ίση ανταμοιβή όλων των συμμετεχόντων καθώς πολλοί συγκρίνουν τις προσωπικές τους φιλοδοξίες με άλλους και τις ανταμοιβές τους (Keller, 2009). Συνεπώς, η άνιση επιβράβευση συνεπάγει την χαμηλού επιπέδου ικανοποίηση του/της μαθητευόμενου/-ης.

2.4.2. Gamification και στρατηγικές

Τα τελευταία χρόνια η παιχνιδοποίηση λαμβάνει όλο και περισσότερη αναγνωσιμότητα στην ψηφιακή μάθηση λόγω της εμπλοκής και της επιτυχούς μάθησης που προσφέρει (Coccoli et al., 2015). Η παιχνιδοποίηση συνδέει την διδασκαλία με την χρήση εργαλείων, παιγνιώδους χαρακτήρα, που μπορούν να αξιοποιηθούν παρέχοντας το κίνητρο για μάθηση (Ratinho & Martins, 2023). Το κίνητρο παρέχεται μέσα από την αλληλεπίδραση

του ατόμου με το υλικό και το στοιχείο της πρόκλησης που διακρίνει τις δραστηριότητες (Razali, et al., 2024). Στο τρέχον διδακτικό σενάριο το άβαταρ-πράκτορας χρησιμοποιεί στο λόγο του την ανάγκη ορθής διεκπεραίωσης των δραστηριοτήτων για εύρεση της μυστικής λέξης-κωδικού ώστε να μπορέσει ο/η εκπαιδευόμενος/-η να εισέλθει στην επόμενη αποστολή (Ratinho & Martins, 2023). Επιπρόσθετα, ο χρήστης, κατά την αλληλεπίδραση, επιλέγει τις κινήσεις που θα πραγματοποιήσει για την επίτευξή του στόχου. Για παράδειγμα, στη τρίτη φάση του διδακτικού σεναρίου ο/η εκπαιδευόμενος/-η έχει την δυνατότητα επιλογής της εξελικτικής πορείας της κάθε μελέτης περίπτωσης, ώστε να επιτευχθεί η εύρεση του γρίφου και η απάντηση σε αυτόν για να σπάσουν οι αλυσίδες και να επιστρέψουν τα δικαιώματα που χάθηκαν.

Η ύπαρξη ποικιλίας ψηφιακών εκπαιδευτικών πλατφορμών μάθησης συμβάλλουν στην παιγνιώδη μάθηση (Ratinho & Martins, 2023) και αξιοποιούνται κάποια από αυτά στο παρόν διδακτικό σενάριο, για παράδειγμα το genially και το wordwall όπου επιτρέπεται η δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού σε παιγνιώδης μορφή. Η παιχνιδοποίηση διακρίνεται από την μορφή της δυναμικής, που διαμορφώνεται από μηχανισμούς και υλοποιείται με συστατικά (Coccoli et al., 2015). Η δυναμική αφορά την συνολική εμπειρία που συγκροτείται μέσα από την αφήγηση, την πρόοδο, την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων και τα συναισθήματα που δημιουργεί αυτή η εμπειρία (Werbach & Hunter, 2012, σε Coccoli et al., 2015). Οι μηχανισμοί καθοδηγούν τις κινήσεις του χρήστη σαν ανατροφοδότηση, όπως είναι η ανταμοιβή, οι πόντοι και τα σήματα (Toda et al., 2019). Επιπρόσθετα, τα συστατικά στοιχεία είναι συγκεκριμένες μορφές εφαρμογής των μηχανισμών και δυναμικών, όπως είναι τα άβαταρς, τα σήματα επιβράβευσης και οι αποστολές (Werbach & Hunter, 2012, σε Coccoli et al., 2015).

2.5. Τεχνητή νοημοσύνη και εκπαίδευση

Στη σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα έχει ενταχθεί η χρήση των ψηφιακών εργαλείων άβαταρ για παιδαγωγικούς λόγους ως καθοδηγητές την μάθησης και ως μέσα παρακίνησης των εκπαιδευόμενων (Kim & Baylor, 2016). Τα AI avatars διακρίνονται σε τρεις εκπαιδευτικούς ρόλους (Fink et al., 2024). Ο πρώτος ρόλος είναι ο μαθησιακός όπου το avatar καθοδηγεί και αξιολογεί τις ικανότητες των επιμορφωμένων. Ακολουθεί, ο ρόλος του βοηθού που συμβάλλει στην απλοποίηση της μάθησης (Fink et al., 2024) και ο ρόλος του μέντορα ο οποίος καθοδηγεί παρέχοντας το αίσθημα της συνεργασίας για να

επιτευχθούν οι επιδιωκόμενοι στόχοι (Kim & Baylor, 2016). Στο escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων” το avatar με την ονομασία «Φινέας» καθοδηγεί την μάθηση μέσω της εκφώνησης των δραστηριοτήτων διατηρώντας την ροή της μαθησιακής διαδικασίας.

Το pedagogical agent έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον πολλών για τον ρόλο που διαδραματίζει στην επίτευξη των μαθησιακών αποτελεσμάτων (Sakellariou et al., 2024). Στα ψηφιακά περιβάλλοντα που εντάσσονται διακρίνονται σε κατηγορίες ως ειδικοί, παρακινητές και καθοδηγητές. Οι ειδικοί χαρακτηρίζονται από την παροχή της πληροφορίας με μονότονη φωνή, ενώ οι παρακινητές μιλούν με συναισθηματική χροιά δίνοντας θάρρος στον/στην ακροατή/-τρια. Η επόμενη κατηγορία είναι οι καθοδηγητές οι οποίοι αποτελούν ένα συνδυασμό των προηγούμενων καθώς παρέχουν την πληροφορία με συναισθηματική χροιά στο τόνο της φωνής τους, δίνοντας θάρρος στον/στην μαθητευόμενο/-η (Kim & Baylor, 2016).

Συμπληρωματικά, η μορφή τους βασίζεται στις αρχές σχεδιασμού του pedagogical agent με την επιλογή της εμφάνισής του avatar σε άνθρωπο ή ζώο αλλά και την επιλογή του τύπου avatar, animation ή όχι (Sakellariou et al., 2024). Εμφανισιακά δίνεται μεγάλη έμφαση στην ηλικία του ψηφιακού πράκτορα ο οποίος σύμφωνα με έρευνες πρέπει να είναι μεγαλύτερος από τον ηλικιακό στόχο των εκπαιδευομένων και όχι υπερβολικά επίσημα ντυμένος (Kim & Baylor, 2016). Ο πράκτορας «Φινέας» είναι ηλικιακά μεγαλύτερος από τους μαθητές/-τριες της δευτέρας δημοτικού και ο ρουχισμός του αντιστοιχεί στο πρότυπο του ένδυσης της δουλειάς του. Η εικόνα του δεν είναι σταθερή αφού κατά την διάρκεια της ομιλίας του ανοιγοκλείνει το στόμα του και έχει προσαρμοστεί η άρθρωσή του στην ελληνική διάλεκτο. Δίνει θάρρος στους μαθητές/-τριες να συνεχίσουν την έρευνα για την διάσωση των δικαιωμάτων τους, πληροφορώντας τους για την κάθε αποστολή τους.

2.6. Περιγραφή του περιβάλλοντος ηλεκτρονικής μάθησης

Η διδακτική παρέμβαση δημιουργήθηκε σε ψηφιακό περιβάλλον, web 2.0., και για την φιλοξενία του ψηφιακού της υλικού επιλέχθηκε η πλατφόρμα φιλοξενίας του Wix. Το Wix αποτελεί ένα ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον διερεύνησης των νέων πληροφοριών σε συνδυασμό με τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και την εκμάθηση εντοπισμού των στοιχείων παραβίασης των δικαιωμάτων με τα ενσωματωμένα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία. Η μαθησιακή διαδικασία πραγματοποιείται στο πλαίσιο της μεικτής διδασκαλίας, όπου ο/η

εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή και υποστηρικτή της μάθησης. Παράλληλα, προβάλλει τα βήματα που εκφωνούνται από το avatar σε κοινό διαμοιρασμό της οθόνης, ώστε τα παιδιά να μπορούν να ανταποκριθούν πιο εύκολα. Με την σειρά τους οι μαθητές/-τριες κατέχουν ενεργό ρόλο, ανταποκρινόμενοι στη διαδικασία εξερεύνησης και οικοδόμησης της νέας γνώσης.

2.6.1. Η πλατφόρμα Wix

Η πανδημία του Covid-19 αποτέλεσε ορόσημο της αυξανόμενης δημιουργίας και χρήσης ψηφιακών μαθημάτων, μέσα σε ένα φιλικό περιβάλλον, αποτελώντας ένα εξαιρετικό εργαλείο μάθησης και αξιολόγησης (Holland, 2020). Η πλατφόρμα του wix αποτελεί ένα διαδικτυακό περιβάλλον φιλοξενίας εκπαιδευτικού υλικού και αξιοποίησής του. Το site προσφέρει την δυνατότητα δοκιμαστικής προβολής των υπο-κατασκευή σελίδων σε θέαση δημιουργού και εκπαιδευόμενου, ώστε να συμπληρωθεί ή να αντικατασταθεί ότι λείπει (Holland, 2020). Η παρούσα ψηφιακή πλατφόρμα προσφέρει την δυνατότητα ενσωμάτωσης κώδικα (embed coding) για προσθήκη του ψηφιακού επιμορφωτικού υλικού, από άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα, και την αξιοποίηση αυτού σε πραγματικό χρόνο χωρίς να απαιτείται το άτομο να μεταφερθεί σε άλλη σελίδα. Η προσθήκη πολυμέσων συμβάλλει στην εμπλοκή του ατόμου στην εκπαιδευτική διαδικασία (Putra & Afrina, 2023). Παράλληλα, δίνεται η ευκαιρία προσθήκης υπερ-συνδέσμων για επίσκεψη σε άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης. Γενικότερα, παρέχεται η ευκαιρία χρήσης οπτικο-ακουστικού υλικού για μάθηση και εξερεύνηση. Η κατασκευή του είναι τόσο εύκολη που μπορεί να πειραματιστεί με αυτό και ο ενήλικας εκπαιδευόμενος (Holland, 2020).

2.6.2. Ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων

Για τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων” ενσωματώθηκαν κώδικες (embedded codes) για προσθήκη του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού από άλλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα παιγνιώδους μάθησης. Η χρήση διαδραστικών πολυμέσων μάθησης διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία (Putra & Afrina, 2023). Τέτοιου είδους περιβάλλοντα είναι το Genially, το Wordwall, το Mentimeter, το Padlet και το Lumi.

Το “Genially”, το “Wordwall” και το “Lumi” αξιοποιήθηκαν για την δημιουργία δραστηριοτήτων βιωματικών δωματίων, branching scenarios, άσκηση αντιστοίχισης και

διαδραστικών βίντεο με στόχο την ενεργό συμμετοχή και συνεργασία των μαθητών/-τριών στην μαθησιακή διαδικασία. Το “Mentimeter” και το “Padlet” χρησιμοποιήθηκαν για καταγραφή των απόψεων και ιδεών της κάθε ομάδας κατά την διάρκεια διεξαγωγής του εκπαιδευτικού escape room αλλά και για την δημιουργική έκφραση των ζευγαριών σχετικά με την ελευθερία, εμπνεόμενοι από όσα έχουν διδαχθεί. Η ενσωμάτωση των διαδραστικών πολυμεσικών εργαλείων μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως τρόπος ενίσχυσης της κριτικής σκέψης συμβάλλοντας σε μία πιο αποτελεσματική διαδικασία μάθησης (Putra & Afrina, 2023). Συμπληρωματικά, έγινε ενσωμάτωση του “pedagogical agent” με την μορφή ανθρώπου από την εφαρμογή δημιουργίας οπτικο-ακουστικού υλικού HeyGen με την αξιοποίηση του AI περιβάλλοντός. Τέλος, το αξιολογικό μέρος της εργασίας υλοποιήθηκε με ενσωματωμένα ερωτηματολόγια από το “Google Forms”.

2.7. Βιβλιογραφική επισκόπηση

Η βιβλιογραφική έρευνα που προηγήθηκε αποδεικνύει το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο στηρίχθηκε η παρούσα μελέτη και η διδακτική παρέμβαση ώστε να δομηθεί ορθά. Εξετάστηκε η εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM και η αποτελεσματική της αξιοποίηση σε ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης. Στη συνέχεια, αναλύθηκε το παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού ARCS και οι στρατηγικές που εφαρμόζονται για την επίτευξη της παρακίνησης σε συνδυασμό με την στρατηγική της παιχνιδοποίησης.

Συγχρόνως, ερευνήθηκαν αντίστοιχες έρευνες αξιοποίησης των παραπάνω παιδαγωγικών μοντέλων και στρατηγικών στοχεύοντας στην ενίσχυση της εμπλοκής των επιμορφωμένων. Η παιδαγωγική προσέγγιση STEAM αποτέλεσε το βασικό πλαίσιο που προωθεί την εμπλοκή και την βιωματικότητα, μέσω αυθεντικών δραστηριοτήτων που συνδέονται με καταστάσεις της πραγματικότητας των παιδιών, σε όλες τις φάσεις του διδακτικού σεναρίου. Το παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού ARCS εφαρμόστηκε με απώτερο σκοπό την επίτευξη της παρακίνησης των μαθητών και μαθητριών, βάση των φάσεων από τις οποίες διακρίνεται και των στρατηγικών που το υπηρετούν.

Εξίσου, σημαντική είναι η χρήση του AI avatar ως καθοδηγητή της εκπαιδευτικής πορείας με στόχο την απλοποίησή της. Το καινοτόμο στοιχείο του “pradagogical agent” αναγνωρίζεται ως προς την αξία της ενσωμάτωσής του σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μάθησης από αντίστοιχες μελέτες που έχουν υλοποιηθεί και καταγραφεί παραπάνω. Τέλος, περιεγράφηκε το ψηφιακό περιβάλλον φιλοξενίας υλικού, Wix, και τα εργαλεία

που ενσωματώθηκαν σε αυτό ώστε να δημιουργηθεί το εκπαιδευτικό περιεχόμενο του escape room.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

3.1. Στόχος της ερευνητικής προσέγγισης

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος (e-course) με την μορφή escape rooms, για μαθητές/-τριες της Δ΄ Δημοτικού, σχετικά με την εκμάθηση των δικαιωμάτων των παιδιών. Το παρόν e-course ακολουθεί τις αρχές της εκπαίδευσης STEAM και του παιδαγωγικού μοντέλου ARCS (attention, relevance, confidence, satisfaction) του John Keller. Οι στρατηγικές παιχνιδοποίησης και οι συνεργατικές τεχνικές που θα αξιοποιηθούν αποσκοπούν στην επίτευξη των προσδοκώμενων στόχων κατά την ολοκλήρωσή του.

Ειδικότερα, η μελέτη εστιάζει:

- Στην γνωστική και συμπεριφορική εμπλοκή των εκπαιδευομένων καθ' όλη την διάρκεια του διδακτικού σεναρίου, μέσω ορισμένων αποστολών STEAM (engagement)
- στη καλλιέργεια κριτικής σκέψης, μέσω των προκλήσεων, της εξερεύνησης και της επίλυσης των δραστηριοτήτων, ώστε να επιτευχθεί η ευαισθητοποίηση σχετικά με αυτό το κοινωνικό ζήτημα (effectiveness)

Το επιμορφωτικό escape room εφαρμόζεται με το μοντέλο της μεικτής μάθησης (blending learning) στο πλαίσιο του μαθήματος «Εργαστήριο Δεξιοτήτων» της Δ΄ τάξης της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, συνολικής διάρκειας επτά διδακτικών ωρών.

3.2. Ερευνητικά ερωτήματα

Στο πλαίσιο του σχεδιασμού, ανάπτυξης και αξιολόγησης του e-course “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων”, η διπλωματική εργασία εστιάζει στη μελέτη της αποτελεσματικότητας του “educational escape room”, μέσα στη σχολική τάξη, για την καλλιέργεια της γνώσης και της ενσυναίσθησης του ατόμου για τα δικαιώματα του παιδιού. Συγχρόνως, προάγει δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και κριτικής σκέψης που θεωρούνται απαραίτητες για τα δεδομένα του 21^{ου} αιώνα. Στη συνέχεια, τίθενται δύο ερευνητικά ερωτήματα ως προς την εμπλοκή των μαθητών/-τριών στην εκπαιδευτική διαδικασία και ως προς την

αποτελεσματικότητα αυτής ώστε να διαπιστωθεί η επίτευξη του προσδοκώμενου στόχου.

1^ο ερευνητικό ερώτημα: (RQ1: Εμπλοκή – engagement)

RQ1. Σε ποιο βαθμό ο σχεδιασμός του ψηφιακού εκπαιδευτικού escape room καταφέρνει να κινητοποιήσει τους εκπαιδευομένους, μετατρέποντάς τους από παθητικούς δέκτες της γνώσης σε ενεργούς;

RQ1.1.: Σε ποιο βαθμό, το παρόν ψηφιακό e-course, επέτρεψε στο/στη μαθητή/-τρια να παρεμβαίνει ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, μέσα από ευκαιρίες για λήψη αποφάσεων και δράσεων; (agentic engagement)

RQ1.2.: Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό σενάριο συμβάλλει στην γνωστική κατανόηση των παιδικών δικαιωμάτων, μέσω της παρακίνησης; (cognitive engagement)

RQ1.3.: Πόσο ενισχύθηκε η ενσυναίσθηση του/της μαθητή/-τριας στην διεξαγωγή του επιμορφωτικού ψηφιακού μαθήματος με τη χρήση των οπτικών ερεθισμάτων και των δραστηριοτήτων; (behavioral engagement)

2^ο ερευνητικό ερώτημα: (RQ2: Αποτελεσματικότητα – effectiveness)

RQ2. Πόσο αποτελεσματικός είναι σχεδιασμός του παρόντος διδακτικού σεναρίου ως προς την επίτευξη κατανόησης της αξίας των δικαιωμάτων του παιδιού και την καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων του 21ου αιώνα;

RQ2.1.: Σε ποιο βαθμό το παρόν ψηφιακό escape room συμβάλλει στην ενίσχυση της κριτικής σκέψης και έκφρασης του/της μαθητή/-τριας;

RQ2.2.: Σε ποιο βαθμό καλλιεργήθηκε η συνεργασία και επικοινωνία στο πλαίσιο της ολομέλειας της τάξης μέσω της εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM;

3.3. Περιγραφή διαδικασίας έρευνας

Για την συγγραφή, τον αποτελεσματικό σχεδιασμό και την ανάπτυξη της εργασίας εφαρμόστηκε η ποιοτική και περιγραφική προσέγγιση, όπου αξιοποιήθηκαν η θεωρία της εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM, η οποία εντάσσεται στην κοινωνική κονστρουκτιβιστική θεωρία μάθησης, με το παιδαγωγικό μοντέλο σχεδιασμού ARCS του John Keller. Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η εκμάθηση των

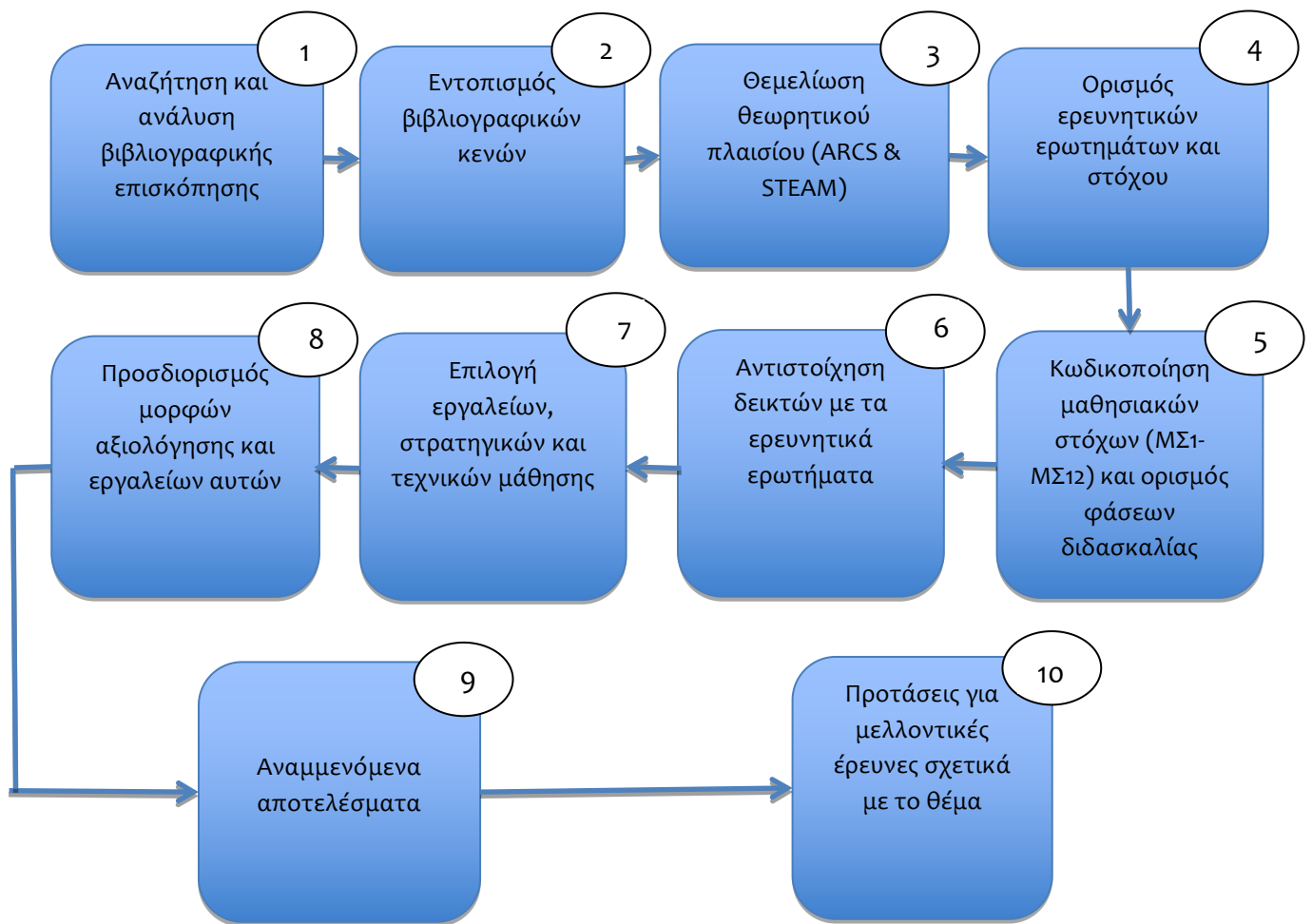
δικαιωμάτων των παιδιών, με τους/τις μαθητές/-τριες να έχουν τον ρόλο του εξερευνητή και ο/η εκπαιδευτικός σε συνδυασμό με το άβαταρ του escape room να καθοδηγούν την μαθησιακή διαδικασία, ώστε να καλλιεργήσουν την γνώση και την ενσυναίσθηση του παιδιού για τα δικαιώματά του.

Στο μεθοδολογικό μέρος, προσέγγισης, της παρούσας έρευνας ακολουθήθηκε η λογική του Design-Based Research (DBR) για σύνδεση της ανάλυσης, του σχεδιασμού και της αξιολόγησης με την αποτελεσματική εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου. Ως προς τον ορθό σχεδιασμό της εργασίας υπήρξε βιβλιογραφική επισκόπηση, επιλογή και αποδελτίωση των άρθρων που επιλέχθηκαν, σχετικά με το μοντέλο ARCS, την θεωρία του κοινωνικού κονστρακτιβισμού, την εκπαιδευτικής προσέγγισης STEAM και της σύμβασης των δικαιωμάτων του παιδιού, αλλά και των συγγραμμάτων που μελετήθηκαν. Μέσα από την αποδελτίωση εντοπίστηκε το ερευνητικό κενό, το δείγμα και ορίστηκε ο στόχος με τα ερευνητικά του ερωτήματα, τις συνεργατικές τεχνικές και τις στρατηγικές παρακίνησης και παιχνιδοποίησης που τον εξυπηρετούν. Έτσι, υλοποιήθηκε το μεθοδολογικό μέρος της εργασίας στο ψηφιακό περιβάλλον Wix (web 2.0.) όπου σχεδιάστηκε το e-course «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» το οποίο αποτελείται από τέσσερα δωμάτια διαφυγής με το καθ' ένα από αυτά να διακρίνεται από τρεις αποστολές, οι οποίες πρέπει να περατωθούν επιτυχώς για να βρεθεί η λέξη-κλειδί ή αριθμός που ξεκλειδώνει το επόμενο δωμάτιο. Οι αποστολές του σεναρίου συνδέονται μεταξύ τους γραμμικά μέσω μυστικών κωδικών, η ανακάλυψη των οποίων κρίνεται απαραίτητη για την είσοδο στον επόμενο θάλαμο. Πιο αναλυτικά, το πρώτο δωμάτιο εστιάζει στην επιβίωση όπου εμπεριέχονται τα δικαιώματα στην οικογένεια και στην πρόσβαση σε ιατρική περίθαλψη. Το δεύτερο δωμάτιο αφορά το δικαίωμα του παιδιού στην προστασία από την εκμετάλλευση και την κακοποίηση. Στο τρίτο θάλαμο αναλύεται το δικαίωμα στην ελεύθερη έκφραση και συμμετοχή. Στο τελευταίο θάλαμο δράσης γίνεται εστίαση στα δικαιώματα της μόρφωσης και του παιχνιδιού.

Σε κάθε θάλαμο υπάρχει μία δραστηριότητα-αποστολή, με αριθμό δύο, που αντιστοιχεί άμεσα σε μία κατηγορία του STEAM. Με εξαίρεση το δεύτερο δωμάτιο, το οποίο εμπεριέχει μία αποστολή, που ανταποκρίνεται σε δύο κατηγορίες της παρούσας εκπαιδευτικής προσέγγισης. Ειδικότερα, στο δωμάτιο της επιβίωσης αξιοποιείται η κατηγορία επιστήμη (Science) και στο δωμάτιο της προστασίας τα μαθηματικά (Maths)

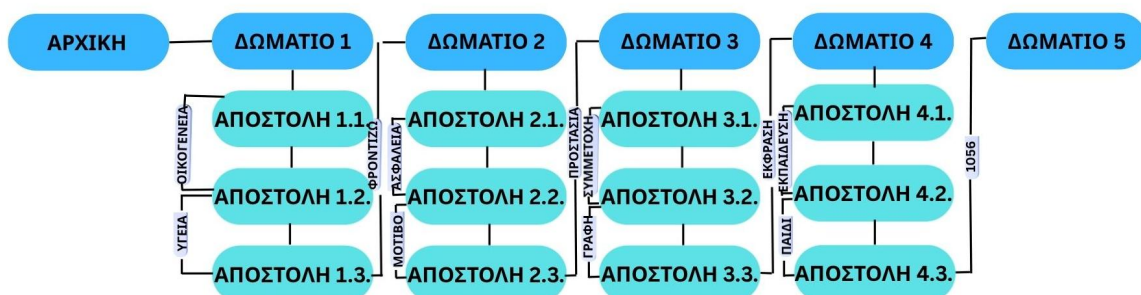
και η τεχνολογία (Technology). Ακολουθώντας, στο δωμάτιο της ελεύθερης έκφρασης και συμμετοχής εφαρμόζεται η τέχνη (Arts). Τέλος, στο δωμάτιο της ανάπτυξης υπάρχει δραστηριότητα που αντιστοιχεί στην κατηγορία της μηχανικής (Engineer).

Με δεδομένο την πρόταση για μελλοντική εφαρμογή του εκπαιδευτικού escape room στο πλαίσιο διδασκαλίας του μαθήματος «Εργαστήριο δεξιοτήτων» της Δ' δημοτικού έχουν ενσωματωθεί δύο ερωτηματολόγια κλειστού τύπου σε αυτό. Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων θα γίνει με τον/την εκπαιδευτικό να εκφωνεί τα ερωτήματα και τους/τις μαθητές/-τριες να συμπληρώνουν τις απαντήσεις τους ατομικά. Πιο συγκεκριμένα, το πρώτο ερωτηματολόγιο βρίσκεται στην αρχική σελίδα για εντοπισμό της ήδη υπάρχουσας γνώσης των εκπαιδευομένων ως προς την γνώση και ευαισθητοποίησή τους για το θέμα. Το δεύτερο ερωτηματολόγιο θα συμπληρωθεί μετά την επιτυχή ολοκλήρωση των τεσσάρων δωματίων διαφυγής, όπου θα αξιολογηθεί η νέα γνώση και ευαισθητοποίηση του επιμορφώμενου, που δομήθηκε μέσα από τις δραστηριότητες οι οποίες απαιτούν κριτική σκέψη, συνεργασία και επικοινωνία. Στο τέλος υπάρχει εκτός από το ερωτηματολόγιο του παιδιού και μία ρουμπρίκα, αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας του escape room ως προς τους δείκτες αξιολόγησης.



Σχήμα 1. Ροή ερευνητικού σχεδιασμού

Αξίζει να σημειωθεί ότι η δομή των δωματίων είναι ενιαία με το κάθε ένα από αυτά να αποτελείται από τρεις αποστολές, οι οποίες αλληλοσυνδέονται μέσω μυστικών κωδίκων που το παιδί θα ανακαλύψει κατά την επίλυσή τους.



Σχήμα 2. Δομή δωματίων e-course

Παρακάτω διατυπώνονται κωδικοποιημένοι και με σαφήνεια οι μαθησιακοί στόχοι της εκπαιδευτικής παρέμβασης ως προς την ανάπτυξη δεξιοτήτων κοινωνικής ζωής. Με την κωδικοποίηση των μαθησιακών στόχων θα διατυπωθεί πιο εύκολα, παρακάτω, η σύνδεση του κάθε στόχου με τις αντίστοιχες φάσεις του σεναρίου, τα ερευνητικά ερωτήματα και τους δείκτες αξιολόγησής τους.

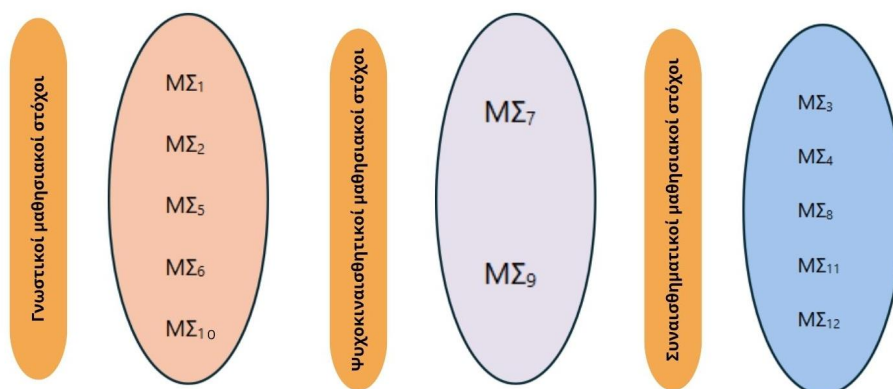
Πίνακας 1. Κωδικοποιημένοι στόχοι του e-course

Κωδικός στόχου	Περιγραφή στόχου
ΜΣ1	Ο/Η μαθητής/-τρια να αναγνωρίσει τα δικαιώματα του παιδιού στην καθημερινότητά του.
ΜΣ2	Ο/Η μαθητής/-τρια να αναγνωρίσει την οικουμενικά αναφαίρετη φύση των δικαιωμάτων του παιδιού.
ΜΣ3	Ο/Η μαθητής/-τρια να αντιληφθεί την σοβαρότητα καταπάτησης των παιδικών δικαιωμάτων.
ΜΣ4	Ο/Η μαθητής/-τρια να κατανοήσει της αξία των δικαιωμάτων του παιδιού.
ΜΣ5	Ο/Η μαθητής/-τρια να διακρίνει τις ανάγκες από τις επιθυμίες.
ΜΣ6	Ο/Η μαθητής/-τρια να διακρίνει το προνόμιο από το δικαίωμα.
ΜΣ7	Ο/Η μαθητής/-τρια να συμμετέχει ενεργά στο μάθημα εκφράζοντας την γνώμη του/της.
ΜΣ8	Ο/Η μαθητής/-τρια να καλλιεργήσει το αίσθημα του δικαιώματος στην αξιοπρέπεια ως προς τον εαυτό του/της και ως προς τους άλλους.
ΜΣ9	Ο/Η μαθητής/-τρια να αναλάβει πρωτοβουλία για την εφαρμογή αυτών των δικαιωμάτων.
ΜΣ10	Ο/Η μαθητής/-τρια να εντοπίσει περιπτώσεις παραβίασης των παιδικών δικαιωμάτων.
ΜΣ11	Ο/Η μαθητής/-τρια να καλλιεργήσει την ενσυναίσθηση σε περιπτώσεις απουσίας των δικαιωμάτων.
ΜΣ12	Ο/Η μαθητής/-τρια να αποκτήσει το αίσθημα της αυτοπεποίθησης, στην λήψη αποφάσεων, για δράση σε αντίστοιχες περιπτώσεις.

Οι μαθησιακοί στόχοι έχουν τον κωδικό (ΜΣ) που αποτελεί το ακρωνύμιό τους και είναι στοιχισμένοι βάση της ταξινομίας του Bloom. Ειδικότερα, οι στόχοι (ΜΣ1-ΜΣ2) αντιστοιχούν στην κατηγορία “remember”, οι στόχοι (ΜΣ3-ΜΣ6) ανήκουν στο “understand”, οι στόχοι (ΜΣ7-ΜΣ9) στο “apply”, ο στόχος ΜΣ10 κατατάσσεται στο “analyze” και ο στόχος ΜΣ11 στο “evaluate”.

Στη συνέχεια, γίνεται διαχωρισμός των στόχων σε δύο κατηγορίες. Στη πρώτη κατηγορία τοποθετούνται οι μαθησιακοί στόχοι που αντιστοιχούν σε γνωστικές δεξιότητες όπως είναι η κατανόηση και η διάκριση εννοιών. Η δεύτερη κατηγορία αφορά τους ψυχοκινησιαστικούς στόχους μάθησης όπου το παιδί μαθαίνει μέσω της συμμετοχής. Στη

τρίτη κατηγορία εντάσσονται οι συναισθηματικοί στόχοι οι οποίοι αφορούν την καλλιέργεια την συναισθηματικής ικανότητας των εκπαιδευομένων.



Σχήμα 3. Κατηγοριοποίηση στόχων

Για την ενίσχυση της μεθοδικής τεκμηρίωσης της αντιστοιχίας μεταξύ των μαθησιακών στόχων με τις φάσεις και τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας δημιουργήθηκε ο παρακάτω πίνακας.

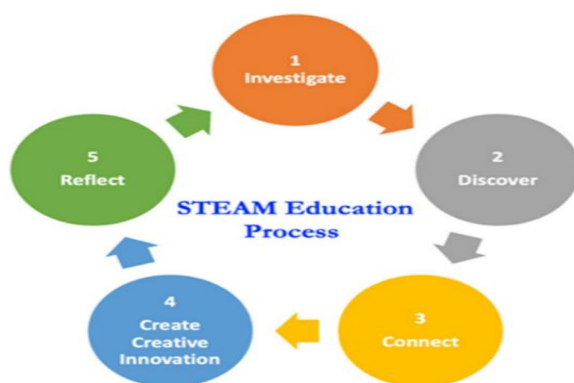
**Πίνακας 2. Πίνακας αντιστοίχισης φάσεων, μαθησιακών στόχων, δραστηριοτήτων και
ερευνητικών ερωτημάτων**

Κωδικός στόχου	Περιγραφή στόχου	Κύρια Φάση/ Δραστηριότητα	Σχετιζόμενα RQ
MΣ1	Αναγνώριση των δικαιωμάτων του παιδιού στην καθημερινότητά του.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2., 4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3., 3.3.,4.3.)	RQ_1.2.
MΣ2	Αναγνώριση της οικουμενικά αναφαίρετης φύσης των δικαιωμάτων του παιδιού.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2., 4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3., 3.3.,4.3.)	RQ_1.2.
MΣ3	Αντίληψη της σοβαρότητας καταπάτησης των παιδικών δικαιωμάτων.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 2.2.,4.2) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,4.3.)	RQ_1.2.
MΣ4	Κατανόηση της αξία των δικαιωμάτων του παιδιού.	ΦΑΣΗ 1 (Αποστολές: 1.1.,2.1.,3.1.,4.1.) ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2.,4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,3.3.,4.3.)	RQ_1.2./ RQ_2.1.
MΣ5	Διάκριση των αναγκών από τις επιθυμίες.	ΦΑΣΗ 1 (Αποστολή:1.1.)	RQ_1.2.
MΣ6	Διάκριση του προνομίου από το δικαίωμα.	ΦΑΣΗ 3 (Αποστολή: 4.3.)	RQ_1.2.
MΣ7	Ενεργή συμμετοχή στο μάθημα εκφράζοντας την γνώμη του/της.	ΦΑΣΗ 1 (Αποστολές: 1.1.,2.1.,3.1.,4.1.) ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2.,4.2.)	RQ_1.2./ RQ_2.1./ RQ_2.2.
MΣ8	Καλλιέργεια του αισθήματος του δικαιώματος στην αξιοπρέπεια ως προς τον εαυτό του/της και ως προς τους άλλους.	ΦΑΣΗ 1 (Αποστολές: 1.1.,2.1.,3.1.,4.1.) ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2.,4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,3.3.,4.3.)	RQ_1.3.

MΣ9	Ανάληψη πρωτοβουλίας για την εφαρμογή αυτών των δικαιωμάτων.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,3.2.,4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,3.3.,4.3.)	RQ_1.1./ RQ_2.2.
MΣ10	Εντοπισμός περιπτώσεων παραβίασης των παιδικών δικαιωμάτων.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,3.3.,4.3.)	RQ_1.2.
MΣ11	Καλλιέργεια της ενσυναίσθησης σε περιπτώσεις απουσίας των δικαιωμάτων.	ΦΑΣΗ 2 (Αποστολές: 1.2.,2.2.,4.2.) ΦΑΣΗ 3 (Αποστολές: 1.3.,2.3.,3.3.,4.3.)	RQ_1.3.

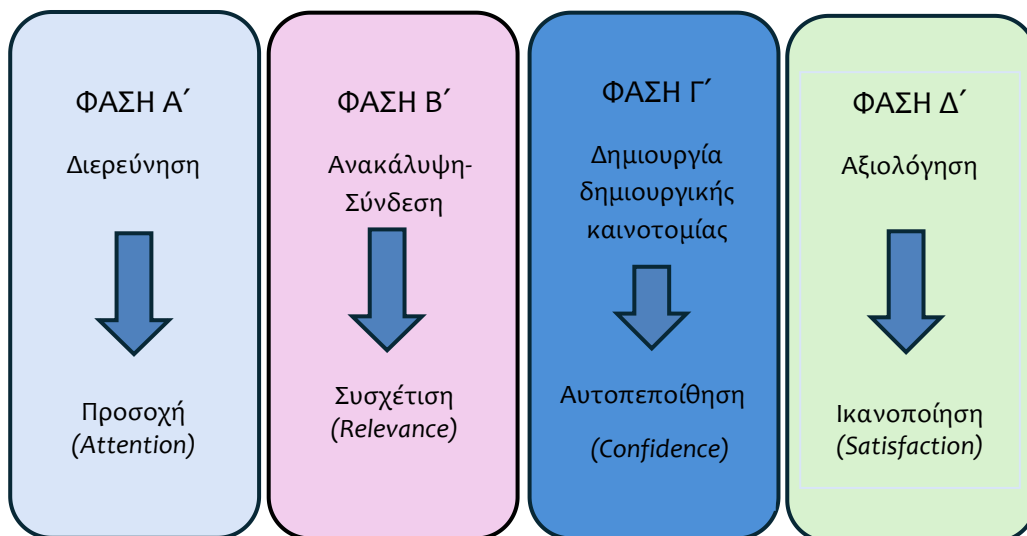
Η αντιστοίχιση αυτή επιβεβαιώνει την ισχύ των δεικτών, εμπλοκής και αποτελεσματικότητας, που επιλέχθηκαν για αξιολόγηση του τρέχοντος e-course. Να σημειωθεί ότι ο μαθησιακός στόχος με αριθμό 12 δεν αντιστοιχεί σε ερευνητικό ερώτημα επειδή αποτελεί μη μετρήσιμο μαθησιακό αποτέλεσμα.

Η εκπαίδευση STEAM διακρίνεται σύμφωνα με τους Wannapiroon & Pimdee (2022) από 5 φάσεις εφαρμογής της. Στη πρώτη φάση είναι η έρευνα όπου ο εκπαιδευόμενος ερευνά το θέμα ή το πρόβλημα. Ακολουθεί η δεύτερη φάση της ανακάλυψης, δηλαδή της διερεύνησης των νέων πληροφοριών για το ζήτημα. Στην τρίτη φάση είναι η σύνδεση των παικτών ή αλλιώς η συνεργασία τους για επίλυση πραγματικών προβλημάτων μέσω της μαθησιακής διαδικασίας. Η τέταρτη φάση είναι αυτή της δημιουργίας δημιουργικής καινοτομίας που εστιάζει στην εύρεση καινοτόμων ιδεών για αποτελεσματική επίλυση των ζητημάτων που έχουν προκύψει και η πέμπτη φάση καταλήγει με τον αναστοχασμό της δράσης.



Σχήμα 4. STEAM Education Process

Στο παρακάτω σχήμα φαίνεται πως συνδέονται οι φάσεις της εκπαιδευτική προσέγγισης STEAM με το παιδαγωγικό μοντέλο ARCS.

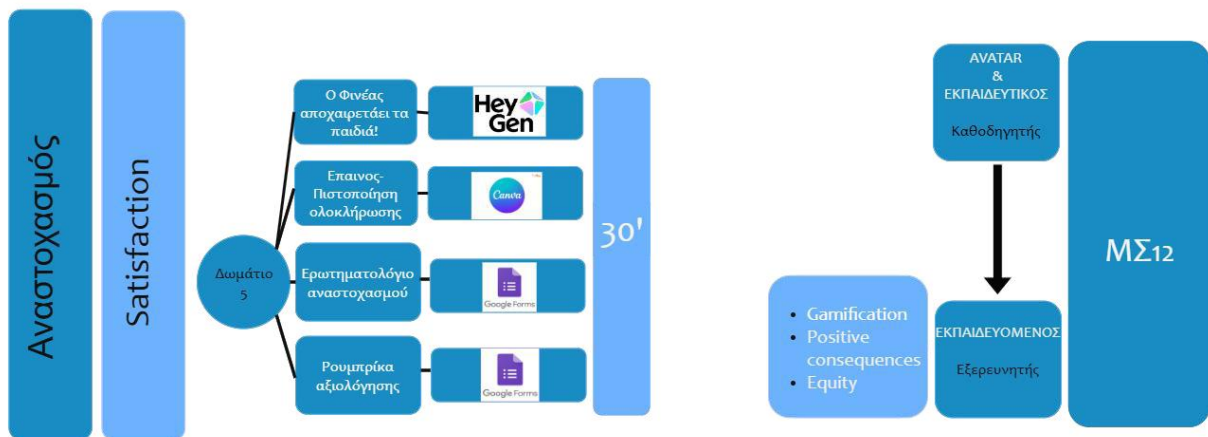


Σχήμα 5. Φάσεις σχεδιασμού διδακτικού σεναρίου

Ειδικότερα, στη πρώτη φάση η σύνδεση γίνεται μέσω του στοιχείου της αφόρμησης με διαδραστικά εργαλεία και ερωτοαπαντήσεις. Στη δεύτερη φάση βρίσκονται τα δωμάτια βιωματικής μάθησης STEAM όπου γίνεται η ανακάλυψη του προβλήματος και η σύνδεσή του με την καθημερινότητα του εκπαιδευομένου. Κατά την διάρκεια ολοκλήρωσης των δραστηριοτήτων, σε αυτή την φάση και την επόμενη, απαιτείται η συνεργασία μεταξύ των μαθητευομένων. Στη τρίτη φάση τα παιδιά καλούνται να αναλάβουν τα ίδια δράση βάση των νέων γνώσεων που απέκτησαν βρίσκοντας λύσεις στο νέο πρόβλημα που προέκυψε, ενισχύοντας την αυτοπεποίθησή τους, μέσω της πρωτοβουλίας και της επιβράβευσής αυτής. Στη τέταρτη φάση, η αξιολόγηση συνδέεται με την ικανοποίηση του ατόμου για όσα κατάφερε και για τον τίτλο που κατέκτησε.

Ακολουθεί η συσχέτιση των μαθησιακών στόχων με τα ερευνητικά ερωτήματα και τις φάσεις υλοποίησης του escape room με την μορφή διαγράμματος.

STEAM	ARCS Model	Περιβάλλον μάθησης	Δραστηριότητα	Εργαλεία	Χρόνος	Τεχνικές	Στρατηγικές	Ρόλοι	Στόχοι	Ερευνητικά ερωτήματα
Διερεύνηση	Attention	Διαμόρφωση 1	Ενημέρωση με τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	45'		• Gamification • Inquiry arousal	ΑΒΑΤΑΡ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ Καθοδηγητής		
			Ο κόσμος των στοιχείων! Τα δέντρα!	Wix						
			pre-test	Wix						
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Brainstorming Συζήτηση Think pair-share	• Gamification • Inquiry arousal • Variability		ΜΣ4	
			Η γνώση μου μετράει! (Part 1)	Wix						
			Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένειά!	Wix						
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Brainstorming Συζήτηση Think pair-share	• Gamification • Inquiry arousal • Variability		ΜΣ5	RQ1.2.
			Η γνώση μου μετράει! (Part 2)	Wix						RQ1.3.
			Πρέπει να προστατευόμαστε!	Wix						
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Brainstorming Συζήτηση Think pair-share	• Gamification • Inquiry arousal • Variability		ΜΣ7	RQ2.1.
Ανακάλυψη & σύνδεση	Relevance	Διαμόρφωση 2	Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Simulation Think pair-share	• Gamification • Motive matching • Familiarity	ΑΒΑΤΑΡ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ Καθοδηγητής	ΜΣ1	RQ1.1.
			Μικροί προγραμματιστές!	Wix					ΜΣ2	
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	30'	Simulation Think pair-share	• Gamification • Motive matching • Familiarity		ΜΣ3	RQ1.2.
			Ο κόσμος προστασίας μου!	Wix					ΜΣ4	
			Μικροί προγραμματιστές εν δράση!	Wix					ΜΣ7	RQ1.3.
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	25'	Simulation Think pair-share	• Gamification • Motive matching • Familiarity		ΜΣ8	RQ2.1.
			Μικροί καλλιτέχνες!	Wix					ΜΣ9	RQ2.2.
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Simulation Think pair-share	• Gamification • Motive matching • Familiarity	ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΣ Εξερευνητής	ΜΣ10	
			Μικροί μηχανικοί!	Wix					ΜΣ11	
Δημιουργία	Confidence	Διαμόρφωση 3	Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	30'	Case study Pair-programming	• Gamification • Learning requirements • Success opportunities • Personal control	ΑΒΑΤΑΡ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ Καθοδηγητής	ΜΣ1	
			Αναλαμβάνω δράση!	Wix					ΜΣ2	RQ1.1.
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	30'	Case study Pair-programming	• Gamification • Learning requirements • Success opportunities • Personal control		ΜΣ3	RQ1.2.
			Εχω δικαίωμα να είμαι παιδί!	Wix					ΜΣ4	
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Case study Pair-programming	• Gamification • Learning requirements • Success opportunities • Personal control		ΜΣ6	RQ1.3.
			Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!	Wix					ΜΣ8	RQ2.1.
			Εκφώνηση αποστολής από τον πράκτορα Φινέα!	Hey Gen	15'	Case study Pair-programming	• Gamification • Learning requirements • Success opportunities • Personal control	ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΟΣ Εξερευνητής	ΜΣ9	
			Η τάξη περιμένει τα παιδιά!	Wix					ΜΣ10	RQ2.2.
									ΜΣ11	



Σχήμα 6. Ροή διαγράμματος μακροσενναρίου

3.4. Επιλογή στατιστικών κριτηρίων

Η παρούσα μελέτη εστιάζει στον αποτελεσματικό σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού escape room βάση ορισμένων αρχών και προτύπων διδασκαλίας αποβλέποντας στη μελλοντική του εφαρμογή στο πλαίσιο του μαθήματος «Εργαστήριο Δεξιοτήτων» της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Επομένως, στη παρούσα έρευνα δεν θα πραγματοποιηθεί πειραματική εφαρμογή και αξιολόγηση από πραγματικό δείγμα-στόχο. Η αξιολόγηση της τρέχουσας εκπαιδευτικής παρέμβασης προτείνεται να γίνει μέσω της περιγραφικής στατιστικής ως προς τα ποσοτικά δεδομένα, συμπλήρωση των ερωτηματολογίων από το δείγμα και της ρουμπρίκας αξιολόγησης από τους εκπαιδευτικούς, και ως προς τα ποιοτικές πληροφορίες, παρατήρηση της εξέλιξης της μαθησιακής διαδικασίας μέσα από τις δραστηριότητες που θα διεκπεραιωθούν. Η αξιολόγηση να γίνει ως προς τους δείκτες της εμπλοκής και της αποτελεσματικότητας, ώστε τα αποτελέσματα να είναι τεκμηριωμένα.

3.5. Το δείγμα μελέτης

3.5.1. Συμμετέχοντες

Η εκπαιδευτική παρέμβαση σχεδιάστηκε για να εφαρμοστεί σε μαθητές/-τριες Δ' Δημοτικού, 9-10 ετών. Θεωρείται κατάλληλη η αξιοποίησή της σε αυτή την ηλικιακή ομάδα, λόγω της χρήσης των σύντομων οδηγιών και των βιωματικών δραστηριοτήτων που απαιτούν την ενεργό τους εμπλοκή, ώστε να μην χάσουν το ενδιαφέρον τους και σταματήσουν να συμμετέχουν. Επιπρόσθετα, η χρήση των στοιχείων της παιχνιδοποίησης, όπως είναι τα οπτικο-ακουστικά στοιχεία, η άμεση ανατροφοδότηση,

οι σαφείς οδηγίες και ο έπαινος, ελκύουν το ενδιαφέρον των παιδιών για συμμετοχή. Συγχρόνως, απαιτείται συλλογική δράση για την επίλυση των αποστολών μέσω της αλληλεπίδρασης και της επικοινωνίας που ευνοούν την κοινωνική μάθηση σε αυτή την ηλικία.

Για την πραγμάτωση της πιλοτικής παρέμβασης προτείνεται η επιλογή ενός τμήματος της Δ' Δημοτικού, 15 έως 20 μαθητών/-τριών, σε ένα δημοτικό σχολείο τυπικής εκπαίδευσης μιας αστικής περιοχής. Η επιλογή της ομάδας-στόχου προτείνεται να γίνει με δειγματοληψία ευκολίας και την έγγραφη συγκατάθεση των γονέων/κηδεμόνων για έγκυρη συμμετοχή των παιδιών τους στη πιλοτική έρευνα, αλλά και τη δυνατότητα αποχώρησής τους από αυτή σε οποιαδήποτε στιγμή της διεξαγωγής της. Εξίσου, σημαντική είναι η διασφάλιση της ανωνυμίας των συμμετεχόντων και της άδειας υλοποίησης της έρευνας από την διεύθυνση της σχολικής μονάδας και την διεύθυνση πρωτοβάθμιας της περιφέρειας όπου θα διεξαχθεί.

3.5.2. Περιορισμοί

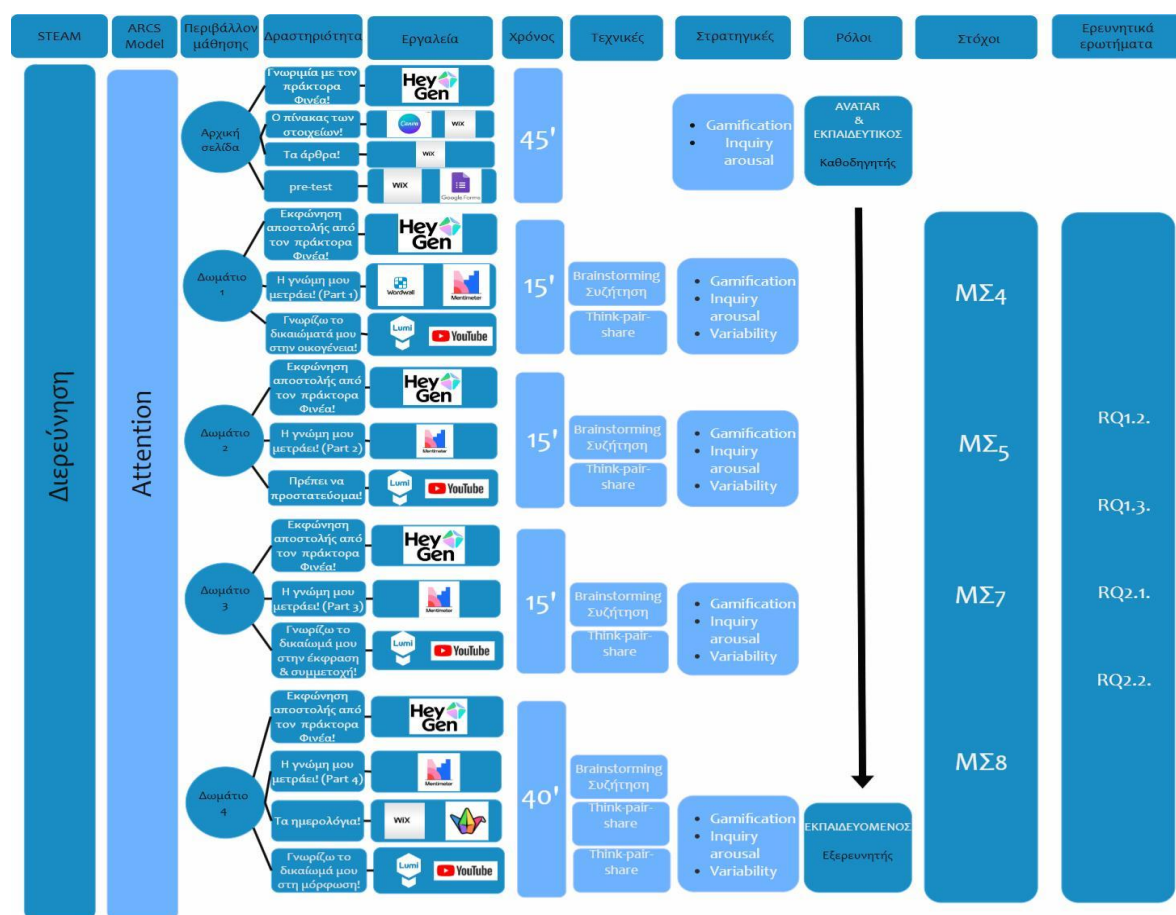
Παρόλο που η τρέχουσα μελέτη δομήθηκε με σκοπό την εφαρμογή της στο πλαίσιο της τάξης, ως διδακτική παρέμβαση, περιορίζεται ως προς την απουσία της φάσης υλοποίησής της σε πραγματικό δείγμα.

Σε περίπτωση μελλοντικής εφαρμογής του παρόντος εκπαιδευτικού escape room, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να κατέχει βασικές δεξιότητες χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Παράλληλα, η αίθουσα πληροφορικής στην οποία θα διεξαχθεί η πιλοτική παρέμβαση κρίνεται απαραίτητο να διαθέτει σύνδεση στο διαδίκτυο και αρκετούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές που να αντιστοιχούν στον αριθμό των μαθητών/-τριών.

3.6. Εκπαιδευτικό υλικό και ροή

Στη παρούσα ενότητα παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό υλικό και η ροή του σεναρίου «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» βάση των τεσσάρων φάσεων που δομήθηκε. Στη συνέχεια, παρουσιάζεται το μακροσενάριο το οποίο συμπληρώνεται πιο αναλυτικά από το μικροσενάριο, όπου αναφέρονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι, οι τεχνικές και οι στρατηγικές που συνδέονται με το μοντέλο ARCS και την εκπαιδευτική προσέγγιση STEAM. Επιπρόσθετα, σημειώνονται οι στρατηγικές και οι τεχνικές που θα αξιοποιηθούν για την κάθε δραστηριότητα.

3.6.1. Μακροσενάριο



Σχήμα 7. Ροή δραστηριοτήτων πρώτης φάσης

Πίνακας 3: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης

Φάση STEAM: 1. Investigate

Φάση ARCS: 1. Attention

Εκπαιδευτικοί στόχοι: ΜΣ4, ΜΣ5, ΜΣ7, ΜΣ8

Θεωρητική σύνδεση: STEAM: Ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος για έρευνα και κατ' επέκταση την συμμετοχή στην μάθηση. **ARCS:** Οι δραστηριότητες εισάγουν τους/τις μαθητές/τριες στην θεματική του escape room, μέσω των αποστολών εξερεύνησης πληροφοριών, ελκύοντας το ενδιαφέρον για συμμετοχή.

Παιδαγωγικός σκοπός: Οι δραστηριότητες στοχεύουν στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών/-τριων για ενεργό συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία μέσω της συνεχούς διάδρασης. Με αυτό τον τρόπο εισάγονται τα παιδιά στο ζήτημα της έλλειψης των παιδικών δικαιωμάτων στην αρχική σελίδα αλλά και σε κάθε δωμάτιο του escape room.

ARCS strategies: Inquiry arousal, Variability

Gamification strategy: avatar, attention trigger, immediate feedback

Τεχνικές διδασκαλίας: Brainstorming, think-pair-share, συζήτηση

Μέθοδος μάθησης: Μεικτή διδασκαλία

Ρόλος μαθητή/-τριας: Εξερευνητής/-τρια

Σύνδεση STEAM: Η σύνδεση είναι έμμεση: **Science** (Δραστηριότητες: “Ο πίνακας των στοιχείων” και “Τα άρθρα!”) **Technology** (Δραστηριότητα: Pre-test)

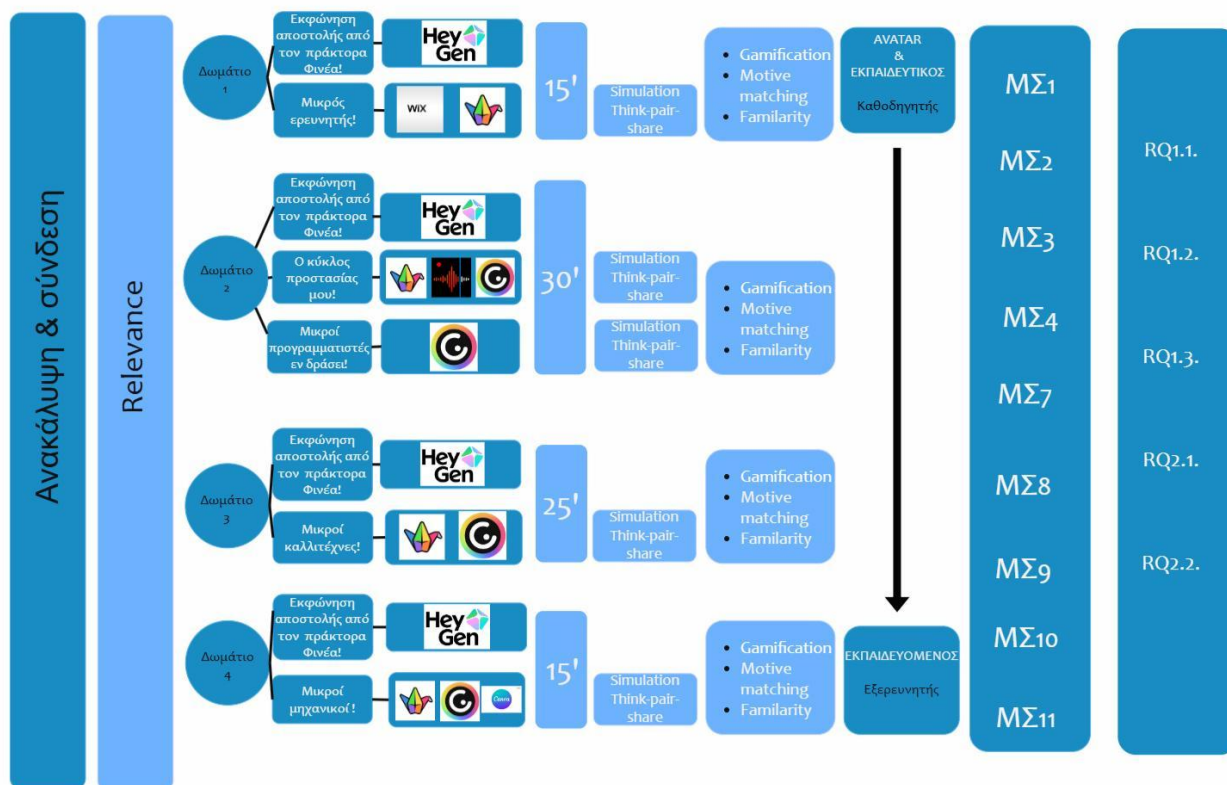
Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen, Canva, Lumi, Wordwall, Wix, Mentimeter, Youtube, Padlet, Google Forms

Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση είναι αυθεντική, πραγματοποιείται στο τέλος της αρχικής σελίδας και στην αρχή των δωματίων διαφυγής, αποσκοπεί στη συλλογή δεδομένων σχετικά με τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των εκπαιδευομένων.

ΦΑΣΗ 1:

Η αρχική σελίδα περιλαμβάνει ένα pre-test αξιολόγησης των πρότερων γνώσεων των εκπαιδευομένων, ένα πίνακα πορείας των δωματίων που πρέπει να ξεκλειδώσει και λίγα λόγια για το στόχο του escape room. Στη συνέχεια, της σελίδας παρουσιάζονται ένας πίνακας με τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης με κυκλωμένους του στόχους που αντιστοιχούν στο παρόν e-course αλλά και άρθρα με τα δικαιώματα των παιδιών σχετικά με τα δωμάτια διαφυγής. Επιπλέον, το άβαταρ-πράκτορας εκφωνεί το σκοπό της παρούσας έρευνας.

Η πρώτη φάση αντιστοιχεί στη πρώτη αποστολή του κάθε δωματίου ακολουθώντας τους ίδιους στόχους, στρατηγικές και τεχνικές περάτωσης αυτών. Σε αυτή τη φάση επιδιώκεται στις πρώτες αποστολές (έχουν τον αριθμό 1) των τεσσάρων δωματίων να δοθεί το έναυσμα μέσα από το mentimeter, για καταγραφή των απόψεων-γνώσεων σε αναστοχαστικές ερωτήσεις σχετικά με το εκάστοτε δικαίωμα, και με την χρήση διαδραστικών βίντεο ενημέρωσης για το κάθε ένα από αυτά, με ασκήσεις κατανόησης για την κοινωνική αφύπνιση και προσέλκυση του ενδιαφέροντος του μαθητή/-τριας σχετικά με την αξία των δικαιωμάτων του/της. Με την επιτυχή ολοκλήρωση των πρώτων αποστολών (Αποστολή 1) του κάθε δωματίου τα παιδιά εισέρχονται με το μυστικό κωδικό που βρήκαν στην επόμενη αποστολή (Αποστολή 2) η οποία ανήκει στην επόμενη φάση.



Σχήμα 8. Ροή δραστηριοτήτων δεύτερης φάσης

Πίνακας 4: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης

Φάση STEAM: 2. Discover - Connect

Φάση ARCS: 2. Relevance

Εκπαιδευτικοί στόχοι: ΜΣ1, ΜΣ2, ΜΣ3, ΜΣ4, ΜΣ7, ΜΣ8, ΜΣ9, ΜΣ10, ΜΣ11

Θεωρητική σύνδεση: STEAM: Ανακάλυψη πληροφοριών και τρόπων παροχής βοήθειας σε παιδιά που έχουν ανάγκη. Παράλληλα, προάγεται η συνεργασία των μαθητών/-τριών μέσω των απαιτήσεων των δραστηριοτήτων. **ARCS:** Οι δραστηριότητες αξιοποιούν εμπειρίες από την καθημερινότητα των παιδιών και την αποτύπωση αυτών στις πράξεις επίλυσης των εκάστοτε προκλήσεων.

Παιδαγωγικός σκοπός: Οι δραστηριότητες στοχεύουν στην σύνδεση των προσωπικών εμπειριών και αυθεντικών καταστάσεων, των μαθητευόμενων, με τη γνώση για συγκρότηση στάσεων και δεξιοτήτων προστάσιας των δικαιωμάτων τους.

ARCS strategies: Motive matching, Familiarity

Gamification strategy: avatar, challenges, surprise elements, feedback

Τεχνικές διδασκαλίας: Simulation, Think-pair-share

Μέθοδος μάθησης: Μεικτή διδασκαλία

Ρόλος εκπαιδευτικού και Avatar: Καθοδηγητικός-συντονιστικός

Ρόλος μαθητή/-τριας: Εξερευνητής/-τρια

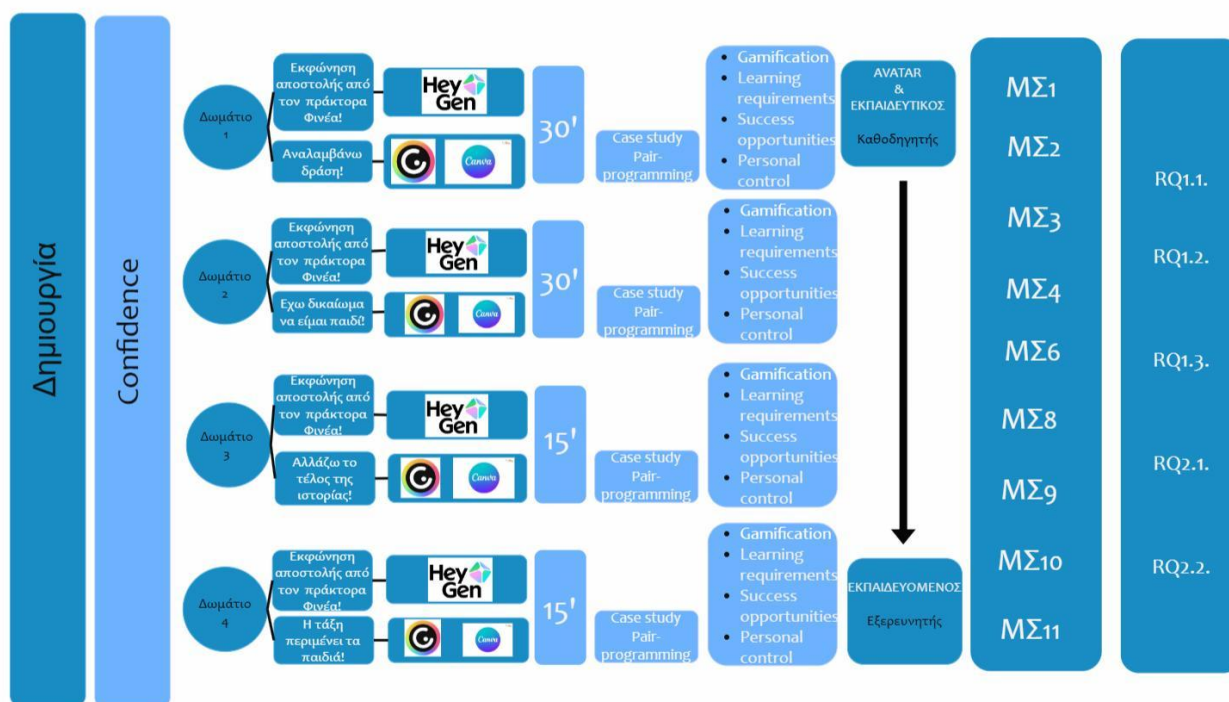
Σύνδεση STEAM: Η σύνδεση είναι άμμεση: **Science** (Δραστηριότητα: Μικρός ερευνητής!), **Technology** (Δραστηριότητα: Ο κύκλος προστασίας μου!), **Maths** (Δραστηριότητα: Μικροί προγραμματιστές εν δράσει!), **Arts** (Δραστηριότητα: Μικροί καλλιτέχνες!), **Engineer** (Δραστηριότητα: Μικροί μηχανικοί!)

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen, Canva, Wix, Padlet, Ηχογράφηση Φωνής

Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική, πραγματοποιείται κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων, μέσω της παρατήρησης της συμμετοχής των μαθητών/-τριων στις δραστηριότητες και του υλικού που αναρτείται στο padlet από τις ομάδες.

ΦΑΣΗ 2:

Στη δεύτερη φάση του σεναρίου ο/η επιμορφωμένος/η εισέρχεται με το μυστικό κωδικό που ανακάλυψε στη προηγούμενη αποστολή (Φάση 1) και γίνεται εστίαση στην σύνδεση του κάθε δικαιώματος με την καθημερινότητα του παιδιού μέσα από τα δωμάτια STEAM. Σκοπός είναι η υιοθέτηση ορθών στάσεων ζωής μέσα από τη καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης και της ενσυναίσθησης, αλληλεπιδρώντας με τους συνομηλίκους και τον ενήλικα του τμήματος. Με την επιτυχή ολοκλήρωση των αποστολών της δεύτερη φάσης εμφανίζεται ο μυστικός κωδικός για την έναρξη της επόμενης αποστολής (Φάση 3).



Σχήμα 9. Ροή δραστηριοτήτων τρίτης φάσης

Πίνακας 5: Στόχοι, στρατηγικές, τεχνικές και ρόλοι πρώτης φάσης

Φάση STEAM: 3. Create Creative Innovation

Φάση ARCS: 3. Confidence

Εκπαιδευτικοί στόχοι: ΜΣ1, ΜΣ2, ΜΣ3, ΜΣ4, ΜΣ6, ΜΣ8, ΜΣ9, ΜΣ10, ΜΣ11

Θεωρητική σύνδεση: STEAM: Τα παιδιά καλούνται να αναλάβουν τα ίδια δράση βάση των νέων γνώσεων που απέκτησαν βρίσκοντας λύσεις στο νέο πρόβλημα που προέκυψε. **ARCS:** Οι δραστηριότητες ενισχύουν την αυτοπεποίθησή των συμμετεχόντων, μέσω της διαδικασίας επιλογής των εντολών και των εικόνων που τις πλαισιώνουν, προάγοντας την πρωτοβουλία και την επιβράβευσή τους.

Παιδαγωγικός σκοπός: Μέσα από την επιτυχή πορεία προσφοράς βοήθειας στα παιδιά του κάθε θαλάμου, αυξάνεται η αυτοπεποίθησή και το κίνητρο για να συνεχίσουν την ενεργό εμπλοκή του/της στη μαθησιακή διαδικασία.

ARCS strategies: Learning requirements, Success opportunities, Personal control

Gamification strategy: avatar, challenges, surprise elements, feedback, reward, storyline progression

Τεχνικές διδασκαλίας: Case study, Pair programming

Μέθοδος μάθησης: Μεικτή διδασκαλία

Ρόλος εκπαιδευτικού και Avatar: Καθοδηγητής-συντονιστής

Ρόλος μαθητή/-τριας: Εξερευνητής/-τρια

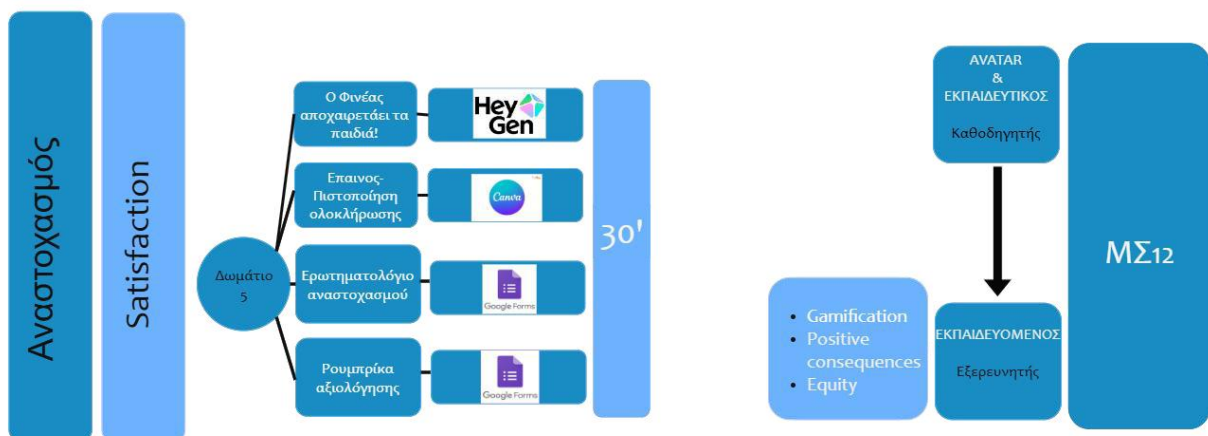
Σύνδεση STEAM: Η σύνδεση είναι έμμεση μέσω της ανταπόκρισης σε περιπτώσεις απουσίας των δικαιωμάτων: **Science** (Δραστηριότητα: Αναλαμβάνω δράση!), **Technology** και **Maths** (Δραστηριότητα: Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!), **Arts** (Δραστηριότητα: Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!), **Engineer** (Δραστηριότητα: Η τάξη περιμένει τα παιδιά!)

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen, Canva, Wix, Padlet, Ηχογράφηση Φωνής

Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική, πραγματοποιείται κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων, μέσω της παρατήρησης της συμμετοχής των μαθητών/-τριων στις δραστηριότητες και της αλληλεπίδρασης με το ζευγάρι τους.

ΦΑΣΗ 3:

Στη τρέχουσα φάση ο/η μαθητής/-τρια εισέρχεται με το μυστικό κωδικό της αποστολή 2 (Φάση 2) και καλείται να διεκπεραιώσει δραστηριότητες που απαιτούν την λήψη πρωτοβουλιών για την ορθή ολοκλήρωσή τους. Οι δραστηριότητες αυτές είναι εξίσου βιωματικές και απαιτούν επικοινωνία, κριτική σκέψη και ενσυναίσθηση. Με το πέρας της επιτυχούς ολοκλήρωσής τους, τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν στο γρίφο που θα τους οδηγήσει στο επόμενο δωμάτιο. Μέσα από την επιτυχή πορεία προσφοράς βοήθειας στα παιδιά του κάθε θαλάμου, βάση των γνώσεων που ανέπτυξαν αλλά και της αλληλεπίδρασης με τους συνομηλίκους τους, αυξάνεται η αυτοπεποίθησή και το κίνητρο για να συνεχίσουν την ενεργό εμπλοκή του/της στη μαθησιακή διαδικασία.



Σχήμα 10. Ροή δραστηριοτήτων τέταρτης φάσης

Πίνακας 6: Στόχοι, στρατηγικές και ρόλοι πρώτης φάσης

Φάση STEAM: 4. Reflect
Φάση ARCS: 4. Satisfaction
Εκπαιδευτικοί στόχοι: ΜΣ12
Θεωρητική σύνδεση: STEAM: Τα παιδιά επιβραβεύονται για την επιτυχή περάτωση των αποστολών και καλούνται να αξιολογήσουν όσα έμαθαν. ARCS: Στη τελική σελίδα δίνεται το αίσθημα της ικανοποίησης του συμμετέχοντα ως προς τον εαυτό του, μέσω της επιβράβευσης για το θάρρος λήψης και εφαρμογής των αποφάσεών του.
Παιδαγωγικός σκοπός: Μέσα από την επιτυχή ολοκλήρωση του escape room οι μαθητές/-τριες νιώθουν την ικανοποίηση για την βοήθεια που παρείχαν στα παιδιά του κάθε δωματίου μέσω της δράσης τους.
ARCS strategies: Positive consequences, Equity
Gamification strategy: avatar, reward, badge, storyline progression
Μέθοδος μάθησης: Μεικτή διδασκαλία
Ρόλος εκπαιδευτικού και Avatar: Καθοδηγητικός-συντονιστικός
Ρόλος μαθητή/-τριας: Εξερευνητής/-τρια
Σύνδεση STEAM: Η σύνδεση είναι έμμεση: Technology (Δραστηριότητα: Έπαινος), Arts (Δραστηριότητες: Ερωτηματολόγιο και ρουμπρίκα αξιολόγησης)
Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen, Canva, Google Forms
Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση είναι τελική, πραγματοποιείται στο τέλος της σελίδας, μέσω της συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου από τους μαθητές/-τριες και της ρουμπρίκας αξιολόγησης του escape room από τον/την εκπαιδευτικό.
ΦΑΣΗ 4:

Στη τελευταία φάση βρίσκεται το μήνυμα επιβράβευσης του πράκτορα-άβαταρ ως προς τα παιδιά και χορηγείται ο έπαινος όπου αναγνωρίζεται επίσημα το κάθε παιδί ως

«Φύλακας των δικαιωμάτων». Συμπληρωματικά, το κάθε παιδί καλείται να απαντήσει σε ένα ερωτηματολόγιο αυτό-αξιολόγησης των γνώσεων και ικανοτήτων που απέκτησε. Εκτός από το ερωτηματολόγιο του παιδιού υπάρχει και η ρουμπρίκα αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας του διδακτικού σεναρίου από τον/την εκάστοτε εκπαιδευτικό. Η αίσθηση της επιτυχίας, μέσω της επιβράβευσης, αλλά και του θάρρους λήψης και εφαρμογής αποφάσεων αναπτύσσει την ικανοποίηση του κάθε ατόμου ως προς τον εαυτό του/της.

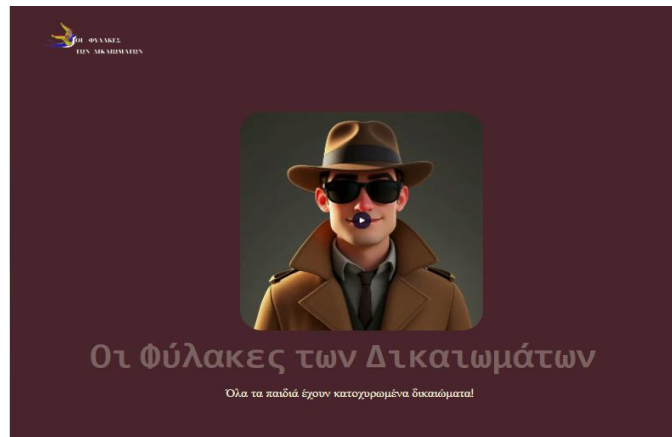
3.6.2. Μικροσενάριο

Στο ψηφιακό χώρο “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων” οι μαθητές/-τριες καλούνται να συνεργαστούν, σε ζευγάρια, για την επίλυση των δραστηριοτήτων και την ανακάλυψη της μυστικής λέξης ή του αριθμού που τις συνδέει. Η δομή των δωματίων είναι γραμμική και η είσοδος στο επόμενο προαπαιτεί την διαφυγή από το προηγούμενο. Για λόγους ευχρηστότητας πλοήγησης και αξιολόγησης της εργασίας δεν έχουν εφαρμοστεί οι περιορισμοί εισαγωγής των μυστικών λέξεων και κωδικών για να ανοίξουν οι αποστολές. Σημαντικό είναι ο/η εκπαιδευτικός πριν την έναρξη της κάθε διδακτικής ώρας να υπενθυμίζει στα παιδιά την χρήση των πλήκτρων διαστήματος (Space), διαγραφής (Backspace), αλλαγής γραμμάτων από κεφαλαία σε μικρά και το αντίστροφο (Caps Lock) καθώς και το τρόπο προσθήκης του τόνου, ειδικά στις δραστηριότητες “Η γνώμη μου μετράει”.

Η ηλεκτρονική διεύθυνση του εκπαιδευτικού escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων” είναι: <https://childrenrights.wixsite.com/guardians>

3.6.2.1. Αρχική σελίδα

Η αρχική σελίδα ανήκει στην πρώτη φάση του παιδαγωγικού σχεδιασμού που έχει επιλεχθεί και ξεκινάει με το καλώς όρισμα των εκπαιδευομένων από το άβαταρ το οποίο στη συνέχεια τους εισάγει στο ρόλο που θα διαδραματίσουν κατά την διάρκεια της απόδρασης από το escape room (Εικόνα 1).

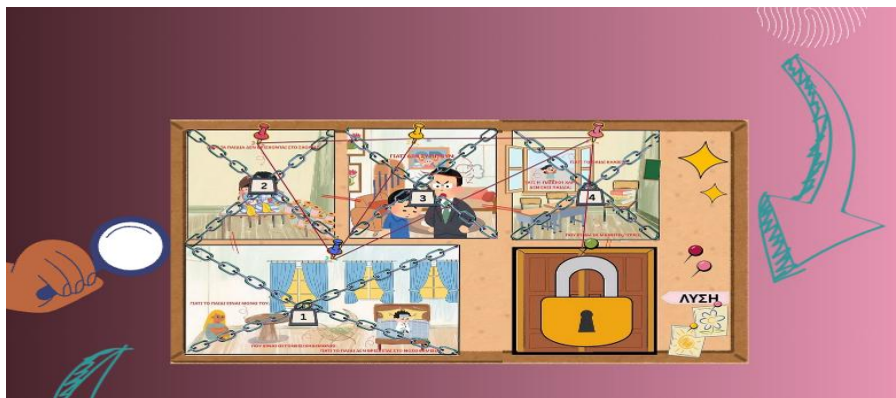


Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 “Γνωριμία με τον πράκτορα Φινέα!”¹

Εκφώνηση:

Μια μυστική οργάνωση προσπαθεί να εξαφανίσει για πάντα τα δικαιώματα των παιδιών. Στην προσπάθειά τους κατάφεραν να σκίσουν και να σκορπίσουν κάποιες από τις σελίδες που περιείχαν τα δικαιώματα αυτά. Οι δράστες άφησαν πίσω τους μόνο γρίφους. Αν δεν τους λύσετε, εγκαίρως, τα δικαιώματα θα χαθούν για πάντα! Είστε έτοιμοι να αναλάβετε δράση; (HeyGen, 2026)

Αφού ολοκληρωθεί η παρακολούθηση του εισαγωγικού βίντεο, τα παιδιά προχωρούν στην παρατήρηση του πίνακα των στοιχείων της επόμενης δραστηριότητας (Εικόνα 2).



Εικόνα 2: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 “Ο πίνακας των στοιχείων!”

Οι μαθητές/-τριες μαζί με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού παρατηρούν και συζητούν τι θεωρούν ότι συμβαίνει στο κάθε δωμάτιο (Εικόνα 2). Στη συνέχεια,

¹ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

παρατηρούν τον πίνακα των 17 στόχων βιώσιμης ανάπτυξης (Εικόνα 3). Ειδικότερα, ο/η δάσκαλος/-α διαβάζει το κείμενο που συνοδεύει τον πίνακα και συζητάει με την ολομέλεια της τάξης τους στόχους που παρουσιάζονται εστιάζοντας στους τέσσερις πρώτους.



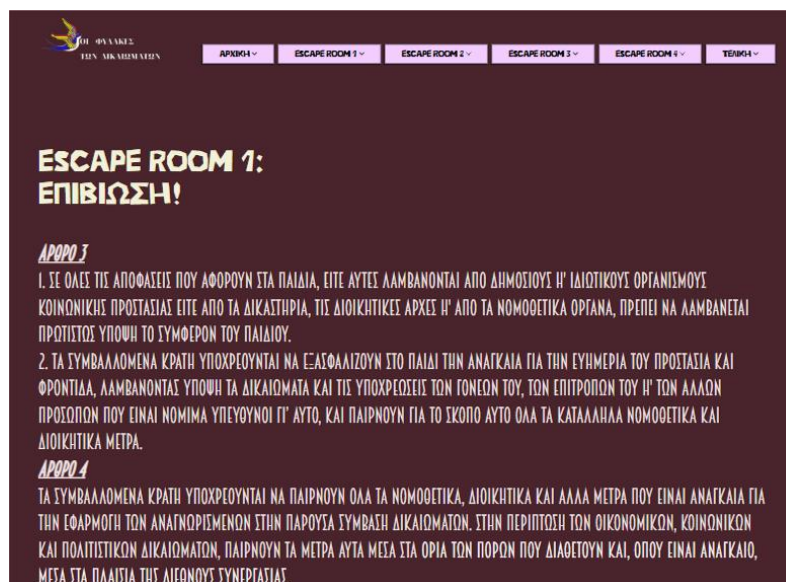
Εικόνα 3: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 “17 στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης”

Ακολουθεί, η γνωριμία με τα άρθρα που αφορούν τα δωμάτια διαφυγής του escape room (Εικόνα 4).



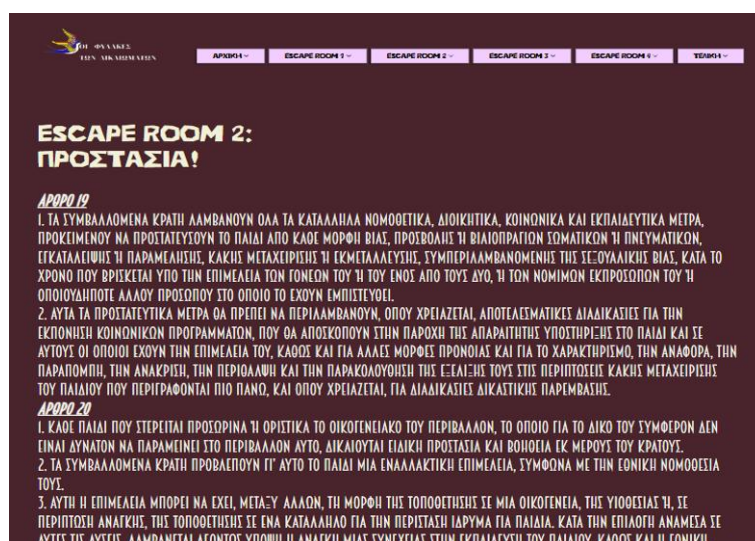
Εικόνα 4: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 “Τα άρθρα!”

Οι μαθητές/-τριες μαζί με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού παρατηρούν και συζητούν τι θεωρούν ότι συμβαίνει στο κάθε δωμάτιο. Πατούν το κουμπί “Escape Room: Επιβίωση!” και μεταφέρονται στην σελίδα με τα δικαιώματα που αφορούν το πρώτο δωμάτιο (Εικόνα 5).



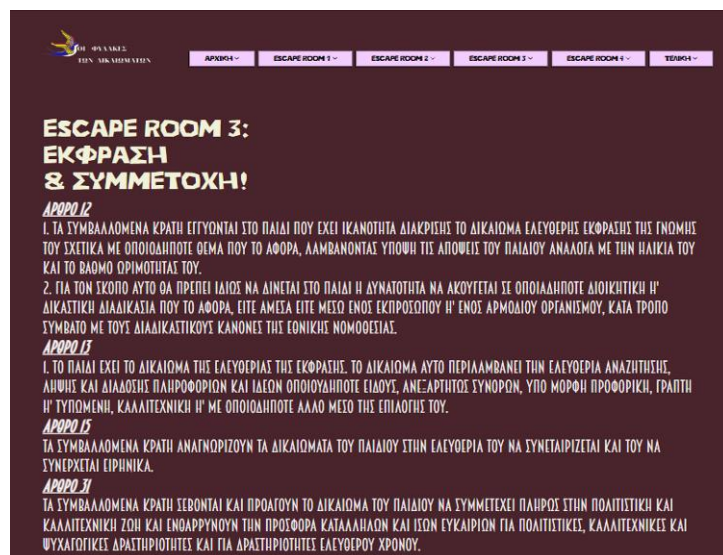
Εικόνα 5: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 1

Αφού, ολοκληρωθεί η γνωριμία με τα δικαιώματα που σχετίζονται με το πρώτο δωμάτιο διαφυγής, όπου ο/η εκπαιδευτικός περιγράφει τότε επιστρέφουν στην αρχική σελίδα και πατούν το επόμενο κουμπί από τα άρθρα “Escape Room 2: Προστασία!”. Μεταφέρονται στη σελίδα της παρακάτω εικόνας.



Εικόνα 6: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 2

Μόλις ολοκληρωθεί η γνωριμία με τα δικαιώματα και αυτού του δωματίου, ακολουθώντας την ίδια διαδικασία με το προηγούμενο, ο/η εκπαιδευτικός επιστρέφει στην αρχική σελίδα για να πατήσει το κουμπί “Escape Room 3: Έκφραση και συμμετοχή!”. Έτσι, μεταφέρεται σε άλλη σελίδα (Εικόνα 7).



Εικόνα 7: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 3

Ο/Η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την ίδια διαδικασία μάθησης και ολοκληρώνοντάς την επιστρέφει στην αρχική σελίδα, ώστε να πατήσει το επόμενο κουμπί των άρθρων “ESCAPE ROOM 4: ΑΝΑΠΤΥΞΗ!”. Με αυτό τον τρόπο εισάγεται στην επόμενη σελίδα (Εικόνα 8).



Εικόνα 8: Άρθρα σχετικά με το δωμάτιο διαφυγής 4

Ολοκληρώνοντας αυτή την δραστηριότητα επιστρέφουν στην αρχική σελίδα όπου προχωρούν στο ερωτηματολόγιο αξιολόγησης των πρότερων γνώσεών τους (Εικόνα 9).



Εικόνα 9: Εισαγωγική οθόνη Φάσης 1 “Pre-test”

Εισέρχονται στο σύνδεσμο του ψηφιακού περιβάλλοντος “Google Forms” όπου ο/η εκπαιδευτικός διαβάζει την εκφώνηση των οδηγιών απάντησης της φόρμας αξιολόγησης και στη συνέχεια, αφού βεβαιωθεί ότι όλοι το κατάλαβαν, προχωράει στην εκφώνηση του κάθε ερωτήματος. Για κάθε ερώτημα δίνεται χρονικό περιθώριο 1 λεπτό, ώστε ο/η κάθε μαθητής/-τρια να απαντήσει στο ερωτηματολόγιο “Τα δικαιώματά μου!” (Εικόνα 10).

Τα δικαιώματά μου!
 Με την βοήθεια του/της εκπαιδευτικού απάντησε στο παρόν ερωτηματολόγιο βάση της παρακάτω κλίμακας αξιολόγησης.

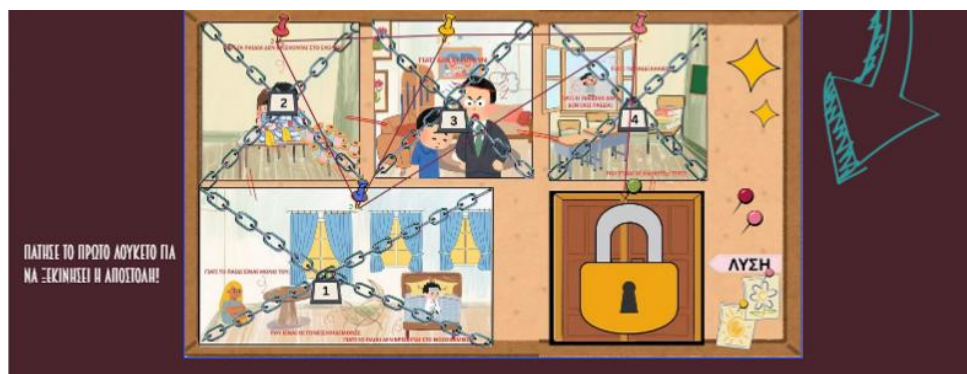
Διαφωνώ απόλυτα= 😞
 Διαφωνώ= 😐
 Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ= 😊
 Συμφωνώ= 😊
 Συμφωνώ απόλυτα= 😊

Οδηγίες συμπλήρωσης ερωτηματολογίου:
 1. Ο/Η εκπαιδευτικός επεξηγεί τον τρόπο συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου.
 2. Ο/Η εκπαιδευτικός εκφωνεί τα ερωτήματα.
 3. Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει περιθώριο 1 λεπτού για να απαντηθεί το κάθε ερώτημα και συνεχίζει.

* Υποδεικνύει απαιτούμενη ερώτηση

Εικόνα 10: Pre-test ερωτήματα

Μόλις ολοκληρωθεί και αυτή η δραστηριότητα περνούν στο πρώτο δωμάτιο διαφυγής μέσω του πίνακα των στοιχείων, πατώντας το λουκέτο με αριθμό 1 (Εικόνα 11).



Εικόνα 11: Είσοδος στο πρώτο δωμάτιο διαφυγής

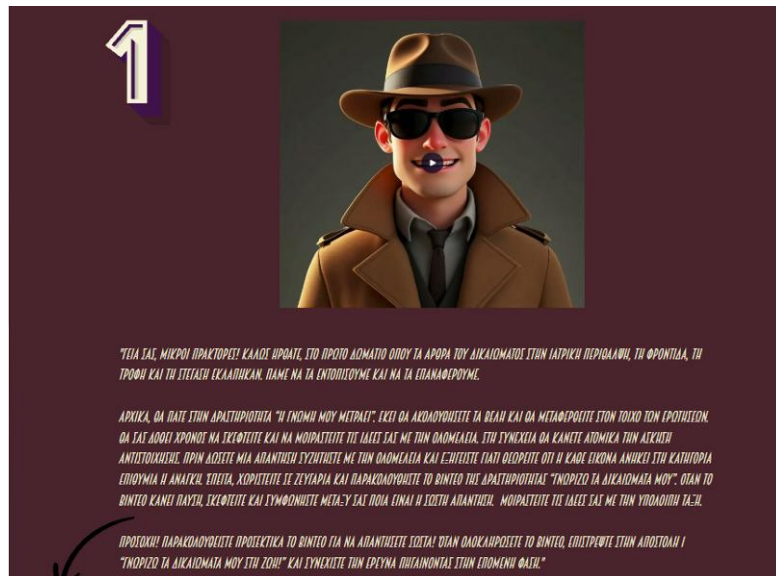
3.6.2.2. Escape room 1: Δικαίωμα στη επιβίωση

Τα παιδιά εισέρχονται στο πρώτο δωμάτιο με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού όπου βλέπουν στον πίνακα των στοιχείων, κυκλωμένο, το δωμάτιο στο οποίο βρίσκονται (Εικόνα 12).



Εικόνα 12: Δωμάτιο διαφυγής 1: Πορεία δράσης

Στη συνέχεια, προχωρούν στην αποστολή 1 του πρώτου δωματίου διαφυγής όπου πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση ή την διαβάζουν.



Εικόνα 13: Εκφώνηση των δραστηριοτήτων της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής^{1 2}

² Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Εκφώνηση:

Γειά σας, μικροί πράκτορες! Καλώς ήρθατε, στο πρώτο δωμάτιο όπου τα άρθρα του δικαιώματος στην ιατρική περίθαλψη, τη φροντίδα, τη τροφή και τη στέγαση εκλάπηκαν. Πάμε να τα εντοπίσουμε και να τα επαναφέρουμε.

Αρχικά, θα πάτε στην δραστηριότητα “Η γνώμη μου μετράει”. Εκεί θα ακολουθήσετε τα βέλη και θα μεταφερθείτε στον τοίχο των ερωτήσεων. Θα σας δοθεί χρόνος να σκεφτείτε και να μοιραστείτε τις ιδέες σας με την ολομέλεια.

Στη συνέχεια θα κάνετε ατομικά την άσκηση αντιστοίχισης. Πριν δώσετε μια απάντηση συζητήστε με την ολομέλεια και εξηγήστε γιατί θεωρείτε ότι η κάθε εικόνα ανήκει στη κατηγορία επιθυμία ή ανάγκη.

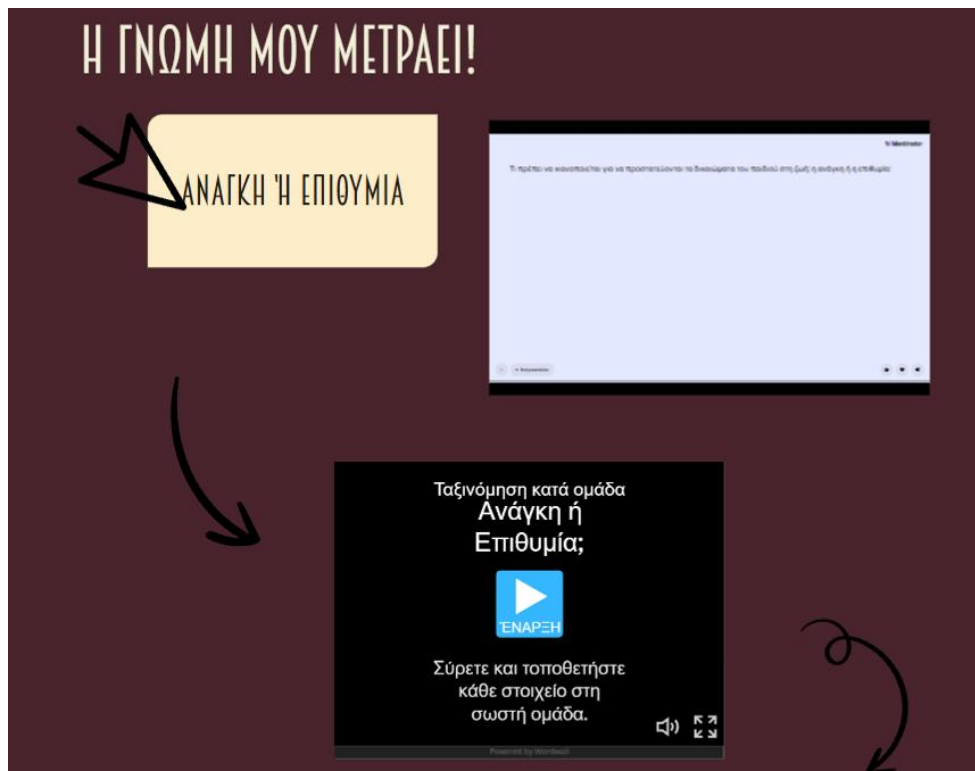
Έπειτα, χωριστείτε σε ζευγάρια και παρακολουθήστε το βίντεο της δραστηριότητας “Γνωρίζω τα δικαιώματά μου”. Όταν το βίντεο κάνει παύση, σκεφτείτε και συμφωνήστε μεταξύ σας ποια είναι η σωστή απάντηση. Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την υπόλοιπη τάξη. (HeyGen, 2026)

Προσοχή! Παρακολουθείστε προσεκτικά το βίντεο για να απαντήσετε σωστά! Όταν ολοκληρώσετε το βίντεο, επιστρέψτε στην αποστολή 1 “Γνωρίζω τα δικαιώματά μου στη ζωή!” και συνεχίστε την έρευνα πηγαίνοντας στην επόμενη φάση.

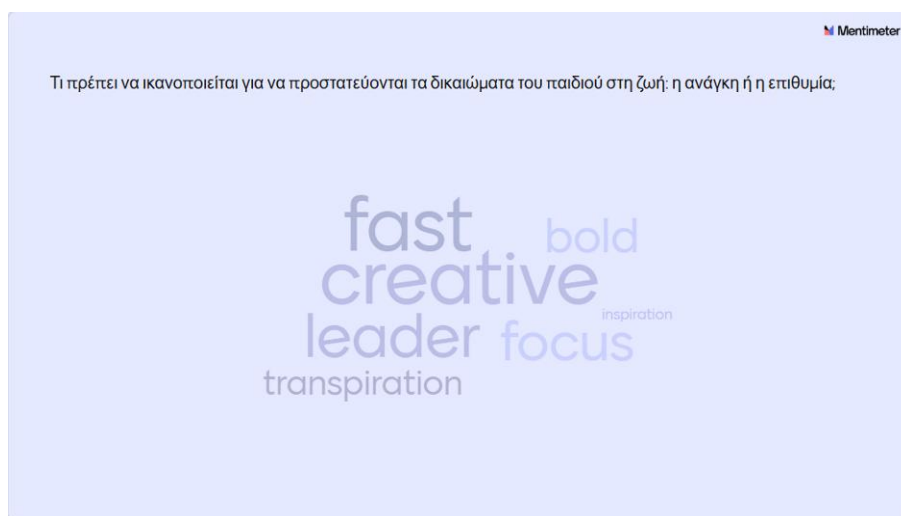
Περιγραφή:

Μόλις ολοκληρωθεί η ακρόαση του βίντεο τότε τα παιδιά προχωρούν στη πρώτη δραστηριότητα “Η γνώμη μου μετράει!” και πιο συγκεκριμένα θα πατήσουν το κουμπί “ΑΝΑΓΚΗ Ή ΕΠΙΘΥΜΙΑ” ώστε να μεταφερθούν στον τοίχο καταγραφής της αποψής τους και να την συζητήσουν (Εικόνα 15).

Δραστηριότητα: Η γνώμη μου μετράει!



Εικόνα 14. Δωμάτιο διαφυγής 1: Η γνώμη μου μετράει!



Εικόνα 15. Δωμάτιο διαφυγής 1: ΑΝΑΓΚΗ Ή ΕΠΙΘΥΜΙΑ!

Τα παιδιά απαντούν, μονολεκτικά, προφορικά και γραπτά στο ερώτημα “Τι πρέπει να ικανοποιείται για να προστατεύονται τα δικαιώματα του παιδιού στη ζωή: η ανάγκη ή η επιθυμία;” και αιτιολογούν τις απόψεις τους. Ολοκληρώνοντας τον καταιγισμό ιδεών και βάση της συζήτησης που προηγήθηκε, προχωρούν στην άσκηση του wordwall όπου καλούνται να κατηγοριοποιήσουν τις εικόνες βάση της ομάδας στην οποία ανήκουν,

ανάγκη ή επιθυμία (Εικόνα 16). Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει τον λόγο στον/στην εκάστοτε μαθητή/-τρια για να εκφράσει την αποψη του/της σχετικά με την ομάδα που ανήκει η κάθε εικόνα και γιατί πιστεύει ότι ανήκει εκεί. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β30-Β35.

0:20

Εικόνα 16. Δωμάτιο διαφυγής 1: Αντιστοίχιση εικόνων!

Αφού ολοκληρωθεί η άσκηση της αντιστοίχισης, οι μαθητές/-τριες προχωρούν με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού και των οδηγιών του άβαταρ στην παρακολούθηση και αλληλεπίδραση με το βίντεο “Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια!” (Εικόνα 17).

Δραστηριότητα: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια!

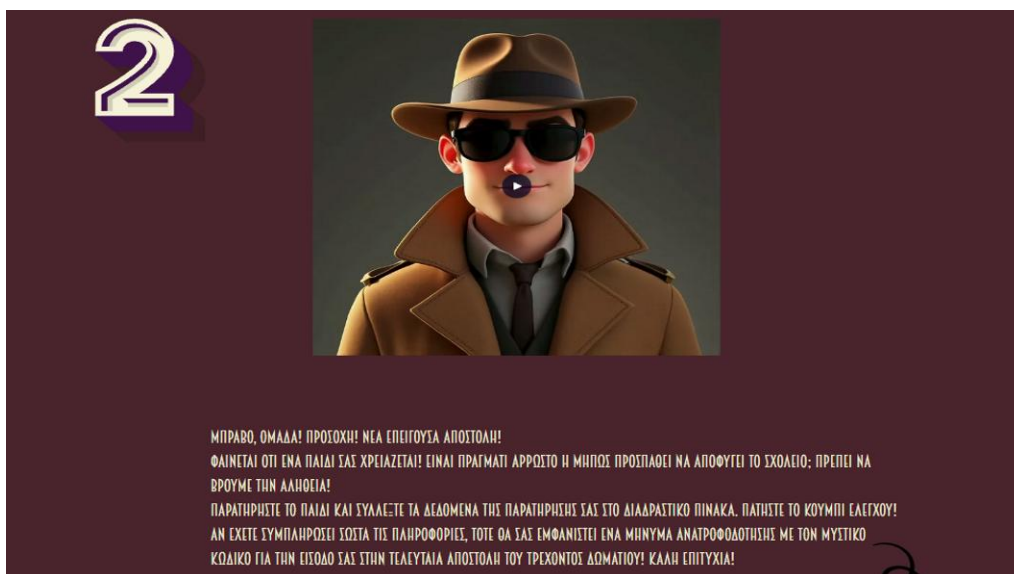


Εικόνα 17. Δωμάτιο διαφυγής 1: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια!

Κατά την διάρκεια του βίντεο πρέπει να ανταποκριθούν σε στοιχεία διάδρασης που έχουν ενσωματωθεί, ώστε να συνεχιστεί η παρουσίαση του υλικού και να φθάσουν στην ολοκλήρωση αυτού όπου εμφανίζεται η λέξη-κλειδί για την είσοδο στην επόμενη αποστολή του τρέχοντος δωματίου (Εικόνα 18).

Κωδικός: ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

Ακολουθώντας, πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 18).



Εικόνα 18: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής ³

Εκφώνηση:

Μπράβο, ομάδα! Προσοχή, νέα επείγουσα αποστολή!

Φαίνεται ότι ένα παιδί σας χρειάζεται! Είναι πράγματι άρρωστο ή μήπως προσπαθεί να αποφύγει το σχολείο; Πρέπει να βρούμε την αλήθεια!

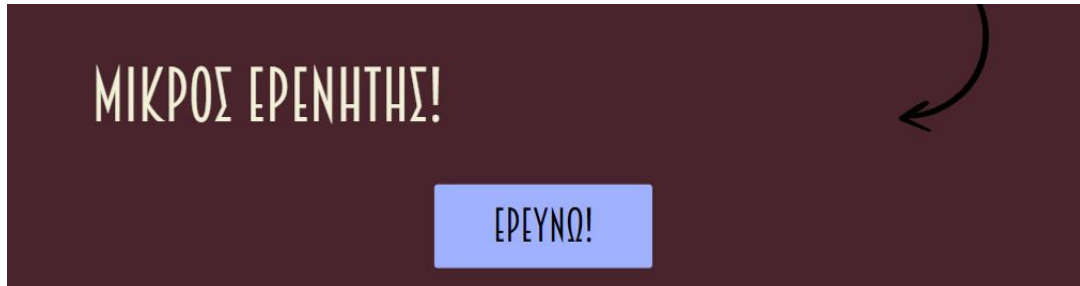
Παρατηρήστε το παιδί και συλλέξτε τα δεδομένα της παρατήρησής σας στο διαδραστικό πίνακα. Πατήστε το κουμπί ελέγχου! Αν έχετε συμπληρώσει σωστά τις πληροφορίες, τότε θα σας εμφανιστεί ένα μήνυμα ανατροφοδότησης με τον μυστικό κωδικό για την είσοδό σας στην τελευταία αποστολή του τρέχοντος δωματίου! Καλή επιτυχία! (HeyGen, 2026)

³ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

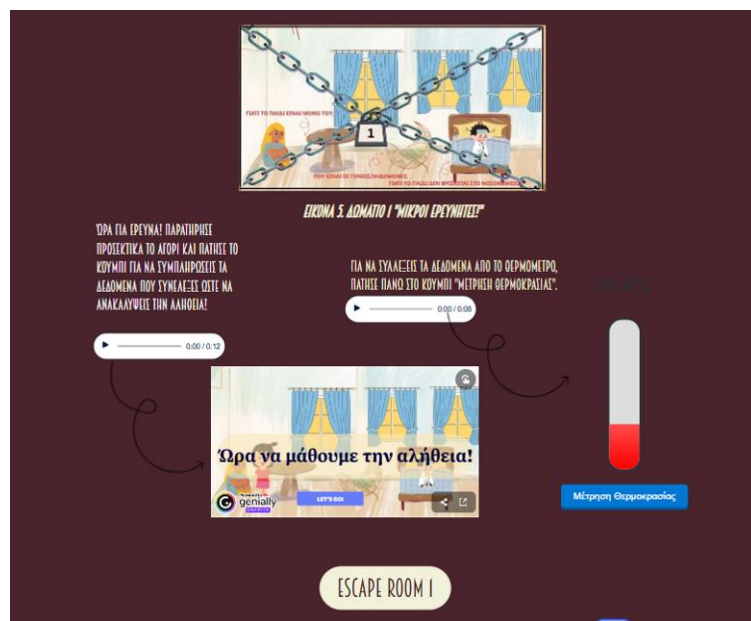
Περιγραφή:

Όταν ολοκληρωθεί η εκφώνηση ή ανάγνωση της δραστηριότητας, τα παιδιά σε ζευγάρια των δύο ατόμων πατούν το κουμπί “ΕΡΕΥΝΩ!” και εισέρχονται στην τρέχουσα δραστηριότητα (Εικόνα 20).

Δραστηριότητα: Μικρός ερευνητής!



Εικόνα 19. Δωμάτιο διαφυγής 1: Είσοδος στην δραστηριότητα “Μικρός ερευνητής!”



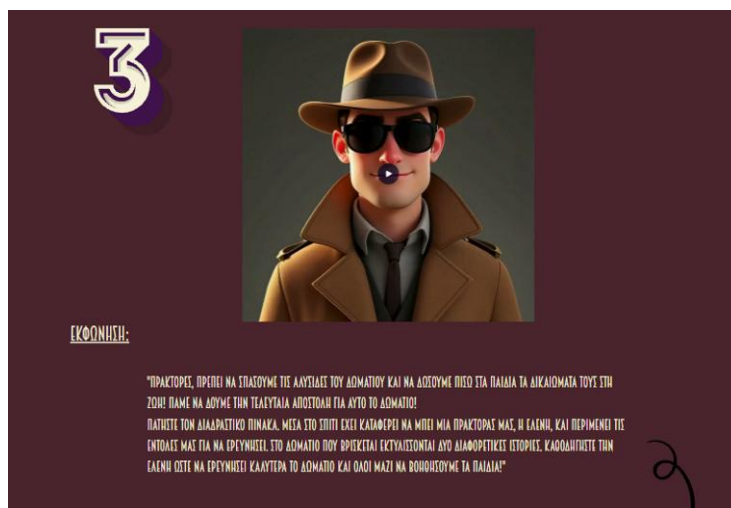
Εικόνα 20. Δωμάτιο διαφυγής 1: Μικρός ερευνητής!

Σε αυτή την αποστολή δίπλα από την εικόνα του παιδιού υπάρχει ένα διαδραστικό θερμόμετρο το οποίο βρίσκεται στη σωστή θερμοκρασία σώματος. Υπάρχει σαφής οδηγία, γραπτή και ηχητική, τα παιδιά σε ζευγάρια των δύο ατόμων να πατήσουν το θερμόμετρο το οποίο δείχνει σε πραγματικό χρόνο την αύξηση της θερμοκρασίας του σώματος του αγοριού και βγάζει μήνυμα ανατροφοδότησης για την καταστασή του. Στο διαδραστικό πίνακα εντάσσεται μία ψηφιακή φόρμα όπου τα ζευγάρια πρέπει να

συλλέξουν τα δεδομένα της παρατήρησής τους και να πατήσουν το κουμπί ελέγχου των στοιχείων τους. Πρέπει τα ζευγάρια να συνεργαστούν, να σκεφτούν, να μοιραστούν τις πληροφορίες που παρατηρούν στην εικόνα για να συμπληρώσουν την ψηφιακή φόρμα. Σε περίπτωση που έχουν συλλεχθεί όλα τα δεδομένα ορθά θα εμφανιστεί το μήνυμα ανατροφοδότησης και ο μυστικός κωδικός για την επόμενη δραστηριότητα. Η μαθησιακή πορεία δράσης συνεχίζεται με την επιστροφή στην σελίδα του πρώτου θαλάμου διαφυγής. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα B7-B8.

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΥΓΕΙΑ

Στη συνέχεια, πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν το κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 21).



Εικόνα 21: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 1 ⁴

Εκφώνηση:

Πράκτορες, πρέπει να σπάσουμε τις αλυσίδες του δωματίου και να δώσουμε πίσω στα παιδιά τα δικαιώματά τους στη ζωή! Πάμε να δούμε την τελευταία αποστολή για αυτό το δωμάτιο!

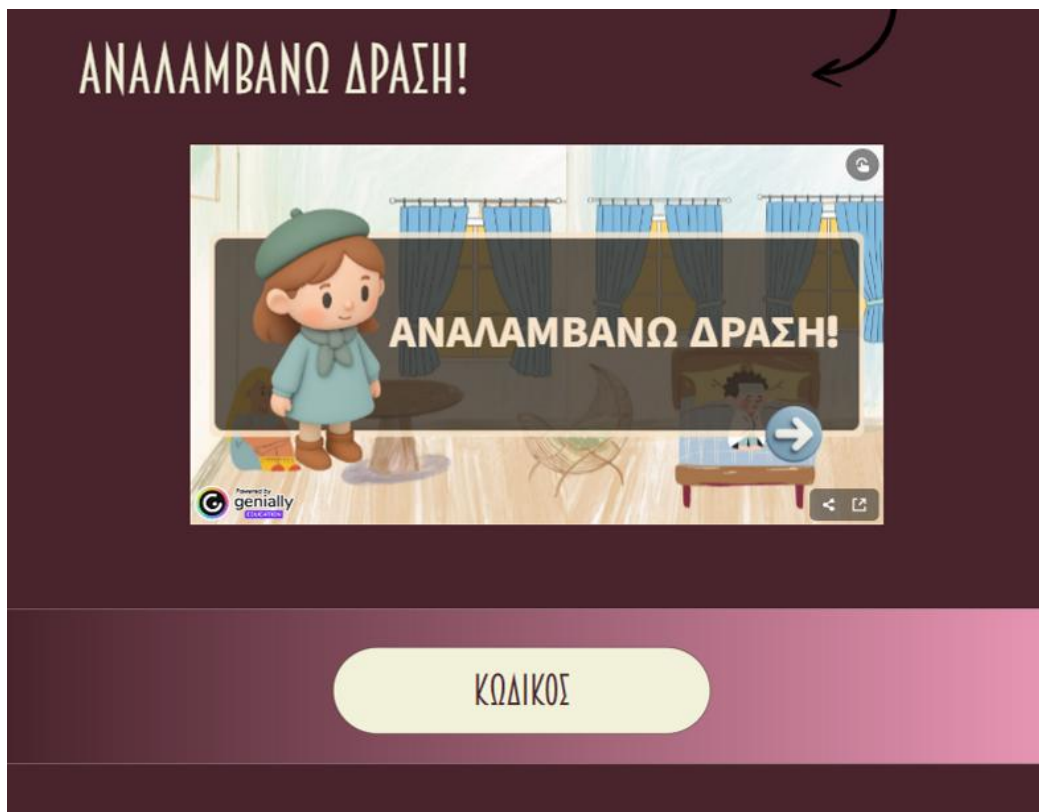
Πατήστε τον διαδραστικό πίνακα. Μέσα στο σπίτι έχει καταφέρει να μπει μία πράκτορας μας, η Ελένη, και περιμένει τις εντολές μας για να ερευνήσει. Στο δωμάτιο που βρίσκεται εκτυλίσσονται δύο διαφορετικές ιστορίες. Καθοδηγήστε την Ελένη ώστε να ερευνήσει καλύτερα το δωμάτιο και όλοι μαζί να βοηθήσουμε τα παιδιά! (HeyGen, 2026)

⁴ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Περιγραφή:

Με την ολοκλήρωση της ακρόασης του βίντεο ή της εκφώνησης, από τον/την δάσκαλο/-α και με την καθοδήγησή του/της, πατούν το βέλος που εμφανίζεται στο διαδραστικό πίνακα “Αναλαμβάνω δράση!” (Εικόνα 22).

Δραστηριότητα: Αναλαμβάνω δράση!



Εικόνα 22. Δωμάτιο διαφυγής 1: Αναλαμβάνω δράση!

Περιγραφή:

Μπαίνοντας στη τρέχουσα δραστηριότητα τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν το μυστικό κωδικό που βρήκαν στην προηγούμενη άσκηση και βάση όσων έχουν ειπωθεί, κατά την διάρκεια περάτωσης των προηγούμενων ασκήσεων, να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις ώστε να κατευθύνουν την Ελένη στην έρευνά της μέσα στο δωμάτιο που απεικονίζεται. Η δραστηριότητα εκτελείται με τους μαθητές/-τριες να βρίσκονται στα ήδη υπάρχοντα ζευγάρια τους όπου ο ένας να δίνει εντολή επιλογής και ο άλλος εκτελεί. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο γρίφος του οποίου η λύση ξεκλειδώνει το τρέχων δωμάτιο και επαναφέρει τα δικαιώματα που αφορούν το πρώτο θάλαμο (Εικόνα 23).



Εικόνα 23. Δωμάτιο διαφυγής 1: Γρίφος

Τέλος, πατούν το κουμπί “ΚΩΔΙΚΟΣ” και πληκτρολογούν την μυστική λέξη για να εισέλθουν στο δεύτερο δωμάτιο διαφυγής (Εικόνα 24). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β9-Β16.



Εικόνα 24. Δωμάτιο διαφυγής 1: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΦΡΟΝΤΙΖΩ

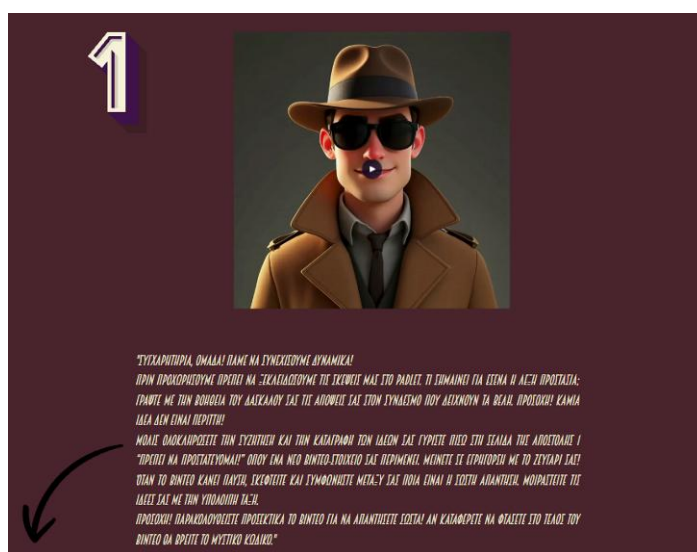
3.6.2.3. Escape room 2: Δικαίωμα στη προστασία

Συμπληρώνοντας τον μυστικό κωδικό οι μαθητές/-τριες εισέρχονται στο δεύτερο δωμάτιο δράσης. Έκει, εμφανίζεται ο πίνακας πορείας που δείχνει την πρόοδο που έχουν κάνει αλλά και το δωμάτιο στο οποίο βρίσκονται (Εικόνα 24).



Εικόνα 24. Δωμάτιο διαφυγής 2: Πορεία δράσης

Η μαθησιακή διαδικασία συνεχίζεται, πατώντας την έναρξη του βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν το κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 25).



Εικόνα 25: Εκφώνηση της δραστηριότητάς της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 2 ⁵

⁵ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Εκφώνηση:

Συγχαρητήρια, ομάδα! Πάμε να συνεχίσουμε δυναμικά!

Πριν προχωρήσουμε πρέπει να ξεκλειδώσουμε τις σκέψεις μας στο Padlet. Τι σημαίνει για εσένα η λέξη προστασία; Γράψτε με την βοήθεια του δασκάλου σας τις απόψεις σας στον σύνδεσμο που δείχνουν τα βέλη. Προσοχή! Καμία ιδέα δεν είναι περιττή!

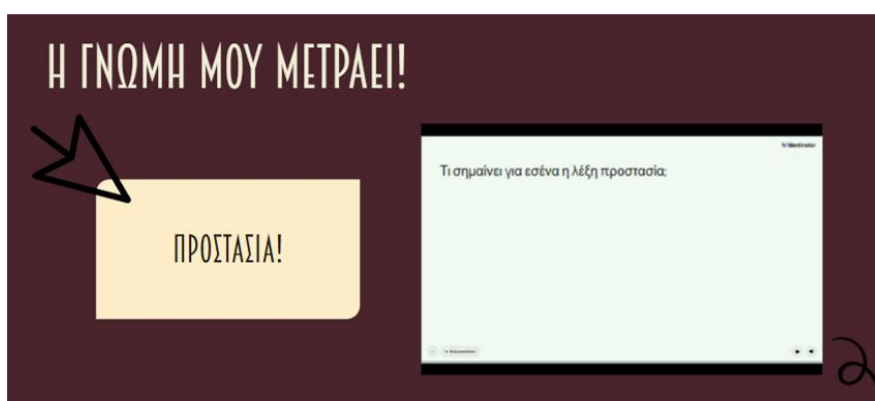
Μόλις ολοκληρώσετε την συζήτηση και την καταγραφή των ιδεών σας γυρίστε πίσω στη σελίδα της αποστολής 1 “Πρέπει να προστατεύομαι!” όπου ένα νέο βίντεο-στοιχείο σας περιμένει. Μείνετε σε εγρήγορση με το ζευγάρι σας! Όταν το βίντεο κάνει παύση, σκεφτείτε και συμφωνήστε μεταξύ σας ποια είναι η σωστή απάντηση. Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την υπόλοιπη τάξη. (HeyGen, 2026)

Προσοχή! Παρακολουθείστε προσεκτικά το βίντεο για να απαντήσετε σωστά! Αν καταφέρετε να φτάσετε στο τέλος του βίντεο θα βρείτε το μυστικό κωδικό.

Περιγραφή:

Μόλις ολοκληρωθεί η ακρόαση του βίντεο τότε τα παιδιά προχωρούν στη πρώτη δραστηριότητα “Η γνώμη μου μετράει!” και πιο συγκεκριμένα θα πατήσουν το κουμπί “ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ!” ώστε να μεταφερθούν στον τοίχο καταγραφής της αποψής τους και να την συζητήσουν με την ολομέλεια του τμήματος (Εικόνα 26).

Δραστηριότητα: Η γνώμη μου μετράει!



Εικόνα 26. Δωμάτιο διαφυγής 2: Η γνώμη μου μετράει!

Τα παιδιά απαντούν, μονολεκτικά, προφορικά και γραπτά στο ερώτημα “Τι σημαίνει για εσένα η λέξη προστασία;” και αιτιολογούν τις απόψεις τους. Ολοκληρώνοντας τον

καταιγισμό ιδεών προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα της πρώτης φάσης του διδακτικού σεναρίου “Πρέπει να προστατεύομαι!” (Εικόνα 27).

Δραστηριότητα: Πρέπει να προστατεύομαι!

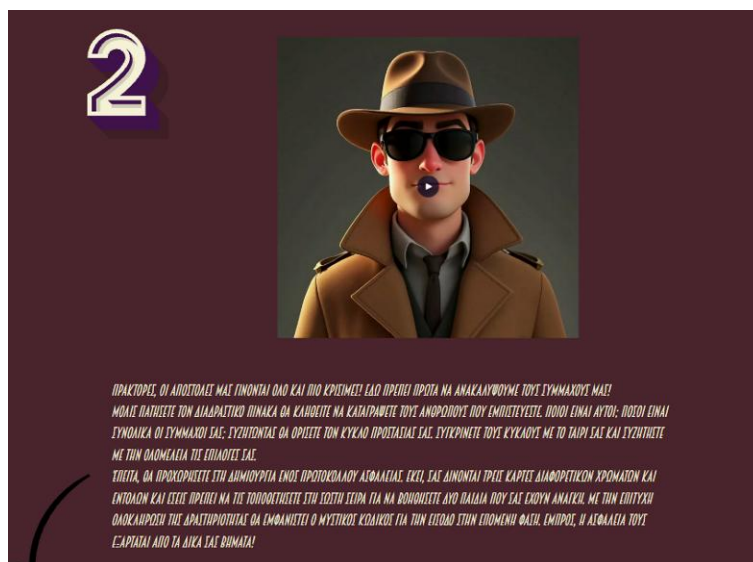


Εικόνα 27. Δωμάτιο διαφυγής 2: Πρέπει να προστατεύομαι!

Κατά την διάρκεια του βίντεο πρέπει να ανταποκριθούν σε στοιχεία διάδρασης που έχουν ενσωματωθεί, ώστε να συνεχιστεί η παρουσίαση του υλικού και να φθάσουν στην ολοκλήρωση αυτού όπου εμφανίζεται η λέξη-κλειδί για την είσοδο στην επόμενη αποστολή του τρέχοντος δωματίου (Εικόνα 28). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β17.

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Ακολουθώς, πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν το κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 28). Εδώ υπάρχουν δύο δραστηριότητες μαζί από τις οποίες η μία είναι συνέχεια της άλλης και για αυτό αποτελούν μία αποστολή.



Εικόνα 28: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής⁶

Εκφώνηση:

Πράκτορες, οι αποστολές μας γίνονται όλο και πιο κρίσιμες! Εδώ πρέπει πρώτα να ανακαλύψουμε τους συμμάχους μας!

Μόλις πατήσετε τον διαδραστικό πίνακα θα κληθείται να καταγράψετε τους ανθρώπους που εμπιστεύεστε. Ποιοι είναι αυτοί; Πόσοι είναι συνολικά οι σύμμαχοί σας; Συζητώντας θα ορίσετε το κύκλο προστασίας σας. Συγκρίνεται τους κύκλους με το ταίρι σας και συζητήστε με την ολομέλεια τις επιλογές σας.

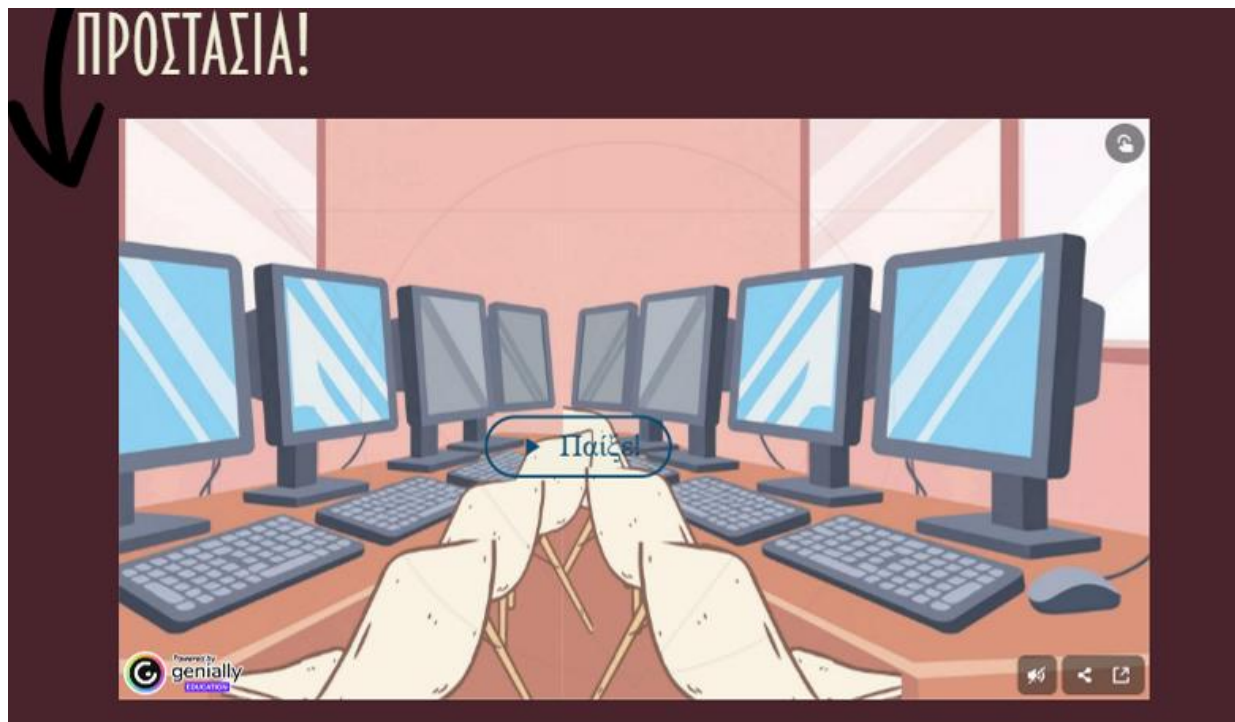
Έπειτα, θα προχωρήσετε στην δημιουργία ενός πρωτοκόλλου ασφαλείας. Εκεί, σας δίνονται τρεις κάρτες διαφορετικών χρωμάτων και εντολών και εσείς πρέπει να τις τοποθετήσετε στη σωστή σειρά για να βοηθήσετε δύο παιδιά που σας έχουν ανάγκη. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο μυστικός κωδικός για την είσοδο στην επόμενη φάση. Εμπρός, η ασφάλειά τους εξαρτάται από τα δικά σας βήματα! (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Όταν ολοκληρωθεί η εκφώνηση ή ανάγνωση της δραστηριότητας, τα παιδιά σε ζευγάρια των δύο ατόμων, εισέρχονται στην τρέχουσα δραστηριότητα, πατώντας το κουμπί “Παίξε!” (Εικόνα 29).

⁶ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

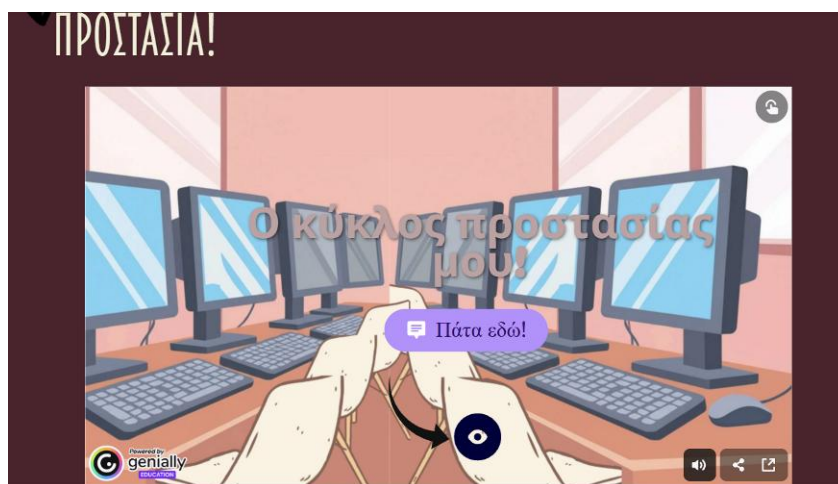
Δραστηριότητα 2: Προστασία!



Εικόνα 29. Δωμάτιο διαφυγής 2: Προστασία!

Περιγραφή:

2.1.: Ο κύκλος της προστασίας μου!



Εικόνα 30. Δωμάτιο διαφυγής 2: Κουμπί εισόδου στην δραστηριότητα “Ο κύκλος προστασίας μου!”

Ο εκπαιδευτικός δείχνει το κουμπί που πρέπει να πατηθεί από τις ομάδες (Εικόνα 30). Πληκτρολογούν τον κωδικό που εντόπισαν στην προηγούμενη αποστολή και πατούν το κουμπί “Πάτα εδώ!”. Έτσι, μεταφέρονται στον ψηφιακό τοίχο του radlet, όπου το κάθε

ζευγάρι με την βοήθεια του/της δασκάλου/-ας πρέπει να σκεφτεί, να συζητήσει και να καταγράψει τον κύκλο προστασίας που θεωρούν ότι έχουν (Εικόνα 31). Πιο συγκεκριμένα, πρέπει να απαντήσουν στις ερωτήσεις:

Α. Ποια άτομα από την οικογένειά σου μπορούν να σε βοηθήσουν;

Β. Ποια άτομα από το σχολείο σου μπορούν να σε βοηθήσουν;

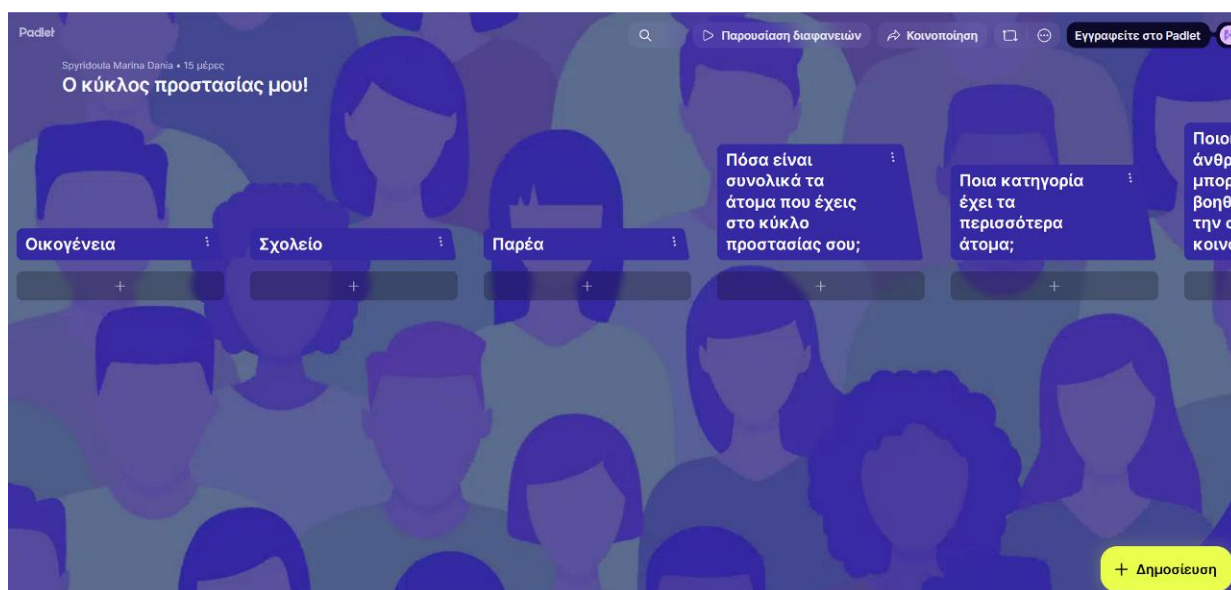
Γ. Ποια άτομα από το σχολείο σου μπορούν να σε βοηθήσουν;

Δ. Πόσα συνολικά είναι τα άτομα που έχεις στο κύκλο προστασίας σου;

Ε. Ποια κατηγορία έχει τα περισσότερα άτομα (π.χ. οικογένεια, σχολείο);

ΣΤ. Ποιοι και πόσοι άνθρωποι μπορούν να σε βοηθήσουν από την σχολική κοινότητα;

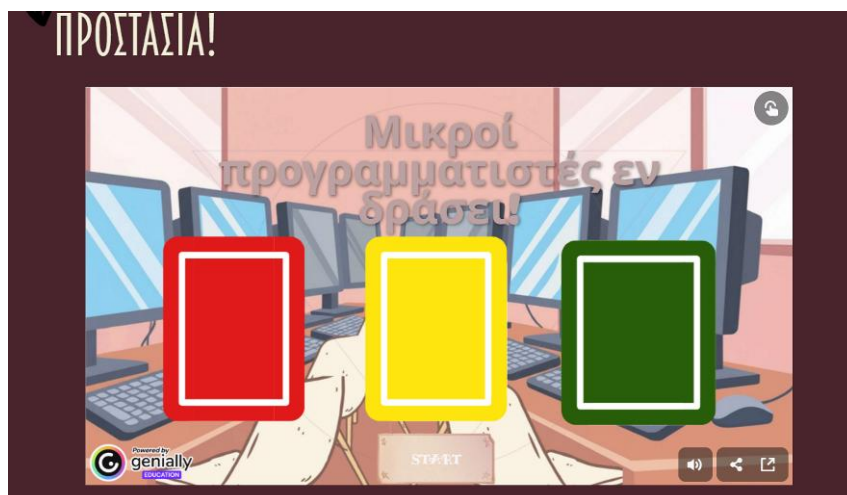
Όταν τελειώσουν την καταγραφή των απαντήσεών τους, τότε θα μοιραστούν με την ολομέλεια της τάξης τον κύκλο προστασίας τους.



Εικόνα 31. Δωμάτιο διαφυγής 2: Ο κύκλος προστασίας μου!

Έπειτα, επιστρέφουν στην σελίδα της δεύτερης αποστολής του δεύτερου δωματίου διαφυγής, πατούν πάνω στο μάτι που έχει εμφανιστεί και συνεχίζουν με την δραστηριότητα “Μικροί προγραμματιστές εν δράσει!”.

2.2.: Μικροί προγραμματιστές εν δράσει!



Εικόνα 32. Δωμάτιο διαφυγής 2: Μικροί προγραμματιστές εν δράσει!

Εδώ τα παιδιά πρέπει να κατανοήσουν την δομή του μοτίβου αλλά και την σημασία των σωστών βημάτων για να είναι ασφαλείς σε κάθε περίπτωση. Παρουσιάζονται τρεις κάρτες διαφορετικών χρωμάτων:

Κόκκινη κάρτα: Σταμάτα και σκέψου!

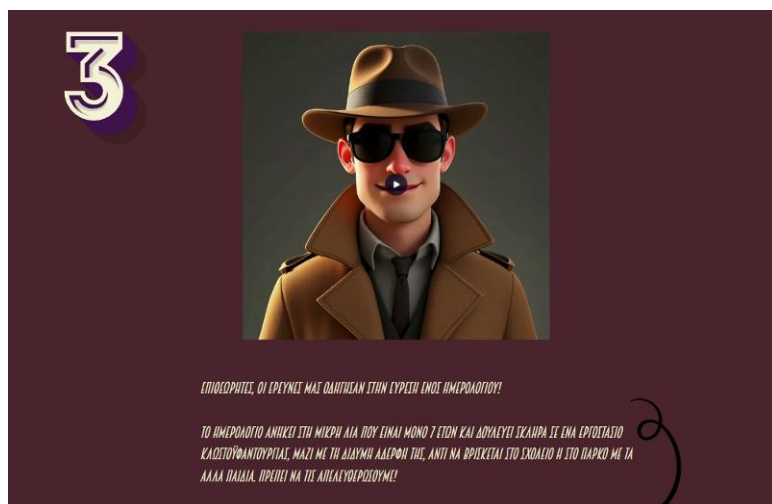
Κίτρινη κάρτα: Ζήτη βοήθεια!

Πράσινη κάρτα: Βρίσκω βοήθεια και ασφάλεια!

Οι μαθητές/-τριες θα πρέπει να συνεργαστούν με το ζευγάρι τους και να τοποθετήσουν σε σωστή σειρά τις κάρτες εντολών, ώστε στη πρώτη περίπτωση, να βοηθήσουν ένα παιδί που κακοποιείται στο οικογενειακό του περιβάλλον, και στη δεύτερη περίπτωση, να προσφέρουν βοήθεια στην Μαρία η οποία δέχεται σχολικό εκφοβισμό από τα μεγαλύτερα παιδιά. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο μυστικός κωδικός για την είσοδο στην επόμενη αποστολή. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα B18-B21.

ΚΩΔΙΚΟΣ: MOTIBO

Η μάθηση προχωρά με την εκφώνηση της νέας αποστολής από το άβαταρ ή την ανάγνωση του κειμένου που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 33).



Εικόνα 33: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής ²⁷

Εκφώνηση:

Επιθεωρητές, οι έρευνες μας οδήγησαν στην εύρεση ενός ημερολογίου! Το ημερολόγιο ανήκει στη μικρή Λία που είναι μόνο 7 ετών και δουλεύει σκληρά σε ένα εργοστάσιο κλωστοϋφαντουργίας, μαζί με την δίδυμη αδερφή της, αντί να βρίσκεται στο σχολείο ή στο πάρκο με τα άλλα παιδιά. Πρέπει να τις απελευθερώσουμε! (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Με την ολοκλήρωση της ακρόασης του βίντεο ή της εκφώνησης από τον/την δάσκαλο/-α και με την καθοδήγησή του/της πατούν το βέλος που εμφανίζεται στο διαδραστικό πίνακα “Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!” (Εικόνα 34).

²⁷ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Δραστηριότητα: Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!



Εικόνα 34. Δωμάτιο διαφυγής 2: Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!

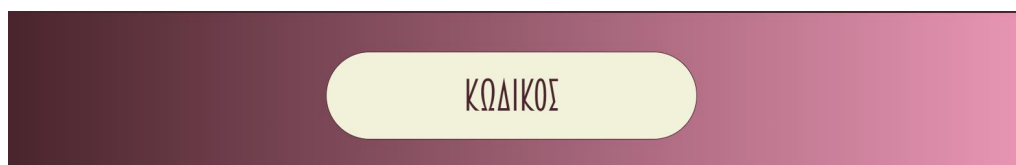
Περιγραφή:

Μπαίνοντας στη τρέχουσα δραστηριότητα τα ζευγάρια καλούνται να συμπληρώσουν το μυστικό κωδικό και βάση όσων έχουν ειπωθεί, κατά την διάρκεια περάτωσης των προηγούμενων δραστηριοτήτων, να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις ώστε να κατευθύνουν την Ελένη στην ερευνά της μέσα στο δωμάτιο που απεικονίζεται. Για την εκτέλεση της δραστηριότητας ο ένας από τους δύο δίνει εντολή επιλογής και ο άλλος εκτελεί. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο γρίφος του οποίου η λύση ξεκλειδώνει το τρέχων δωμάτιο και επαναφέρει το δικαίωμα που αφορά το δεύτερο θάλαμο (Εικόνα 35). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β22-Β27.



Εικόνα 35. Δωμάτιο διαφυγής 2: Γρίφος

Για να σπάσουν τις αλυσίδες του δωματίου πατούν το κουμπί “ΚΩΔΙΚΟΣ” όπου εισάγουν την μυστική λέξη που απαντάει στο γρίφο και εισέρχονται στο επόμενο δωμάτιο (Εικόνα 39).



Εικόνα 39. Δωμάτιο διαφυγής 2: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ

3.6.2.4. Escape room 3: Δικαίωμα στη συμμετοχή & έκφραση

Συμπληρώνοντας τον μυστικό κωδικό οι μαθητές/-τριες εισέρχονται στο τρίτο δωμάτιο δράσης. Εκεί, εμφανίζεται ο πίνακας πορείας που δείχνει την πρόοδο που έχουν κάνει αλλά και το δωμάτιο στο οποίο βρίσκονται (Εικόνα 40).



Εικόνα 40. Δωμάτιο διαφυγής 3: Πορεία δράσης

Η μαθησιακή διαδικασία συνεχίζεται, πατώντας την έναρξη του βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 41).



Εικόνα 41: Εκφώνηση της δραστηριότητας της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής⁸

Εκφώνηση:

Προσοχή, ομάδα! Νέο σήμα από το αρχηγείο! Ακολουθήστε τα βέλη και απαντήστε σε μία κρίσιμη έρευνα. Τι σημαίνει για εσάς ελευθερία; Κάθε σκέψη σας αποτελεί πολύτιμο στοιχείο, γι' αυτό μοιραστείτε την ελεύθερα!

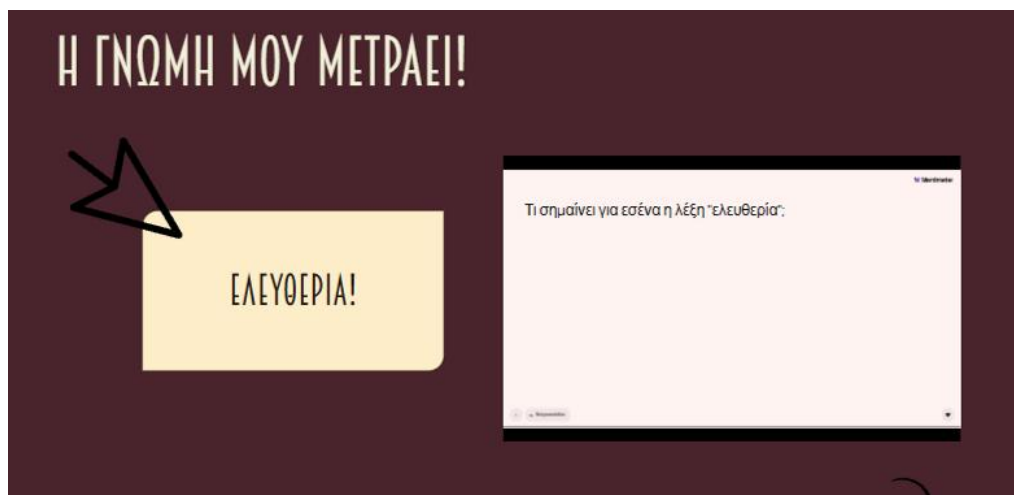
Συνεχίστε, παρακολουθώντας το βίντεο σχετικά με το δικαίωμα στην ελεύθερη έκφραση και συμμετοχή. Μείνετε σε εγρήγορση με το ζευγάρι σας! Όταν το βίντεο κάνει παύση, σκεφτείτε και συμφωνήστε μεταξύ σας ποια είναι η σωστή απάντηση. Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την υπόλοιπη τάξη. Αν απαντήσετε σωστά σε όλα ο μυστικός κωδικός για την επόμενη αποστολή θα εμφανιστεί. (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Μόλις ολοκληρωθεί η ακρόαση του βίντεο τότε τα παιδιά προχωρούν στη πρώτη δραστηριότητα “Η γνώμη μου μετράει!” και πιο συγκεκριμένα θα πατήσουν το κουμπί “ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ!” ώστε να μεταφερθούν στον τοίχο καταγραφής της άποψής τους και να την συζητήσουν με την ολομέλεια του τμήματος (Εικόνα 42).

Δραστηριότητα: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην ελευθερία έκφρασης!

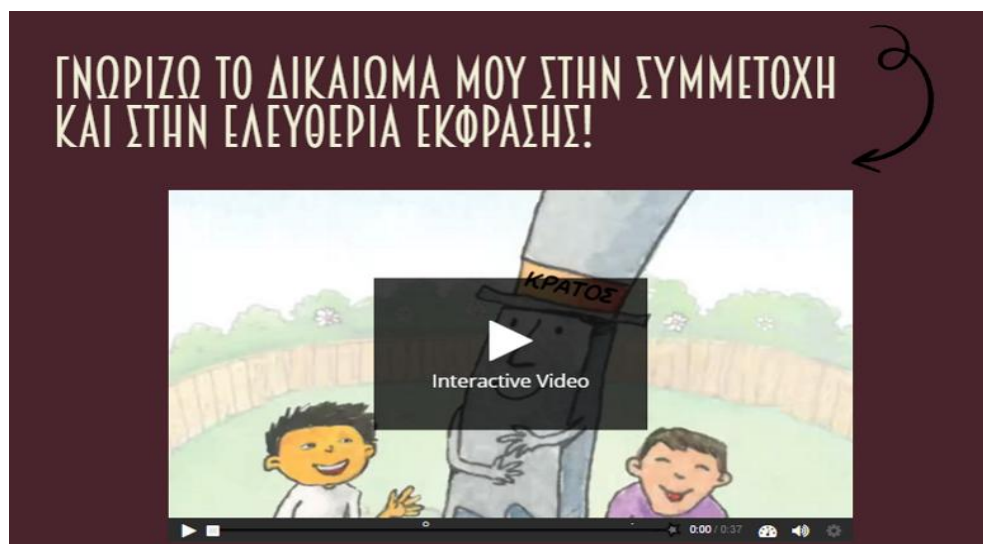
⁸ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.



Εικόνα 42. Δωμάτιο διαφυγής 3: Η γνώμη μου μετράει!

Τα παιδιά απαντούν, μονολεκτικά, προφορικά και γραπτά στο ερώτημα “Τι σημαίνει για εσένα η λέξη ελευθερία;” και αιτιολογούν τις απόψεις τους. Ολοκληρώνοντας τον καταιγισμό ιδεών προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα της πρώτης φάσης του διδακτικού σεναρίου “Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και την ελευθερία έκφρασης!” (Εικόνα 43). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα B28.

Δραστηριότητα: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και την ελευθερία έκφρασης!



Εικόνα 43. Δωμάτιο διαφυγής 3: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και την ελευθερία έκφρασης!

Περιγραφή:

Κατά την διάρκεια του βίντεο πρέπει να ανταποκριθούν σε στοιχεία διάδρασης που έχουν ενσωματωθεί, ώστε να συνεχιστεί η παρουσίαση του υλικού και να φθάσουν στην ολοκλήρωση αυτού όπου εμφανίζεται η λέξη-κλειδί για την είσοδο στην επόμενη αποστολή του τρέχοντος δωματίου όπου βρίσκεται ο ψηφιακός πράκτορας (Εικόνα 44).

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

Έπειτα, πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 44).



Εικόνα 44: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 3⁹

Εκφώνηση:

Πράκτορες, η φωνή σας είναι το πιο δυνατό σας όπλο στη μάχη για τα δικαιώματά σας! Ακολουθήστε τα βέλη. Πατήστε το διαδραστικό πίνακα και γίνεται οι στιχουργοί της δικής σας αποστολής. Γράψτε σε ζευγάρια ένα τραγούδι ύμνο στην ελευθερία και αναρτήστε το στο τοίχο “Μικροί καλλιτέχνες!” με την βοήθεια του εκπαιδευτικού. Θέλω να διαβάσω την δύναμη των στίχων σας. Μόλις το κείμενό σας αναρτηθεί στο αρχείο της αποστολής, πατήστε το εικονίδιο με το κλειδί για να εμφανιστεί ο μυστικός κωδικός. Καλή επιτυχία! (HeyGen, 2026)

⁹ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

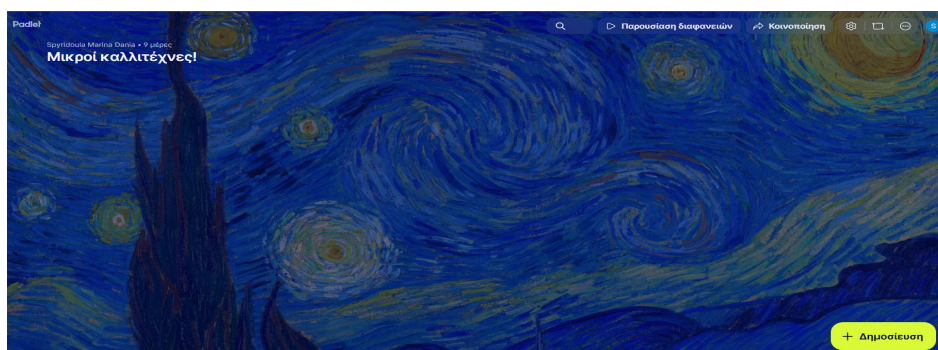
Περιγραφή:

Όταν ολοκληρωθεί η εκφώνηση ή ανάγνωση της δραστηριότητας τα παιδιά, σε ζευγάρια των δύο ατόμων, πατούν το κουμπί “Play” και εισάγουν τον κωδικό που ανακάλυψαν στην προηγούμενη φάση του τρέχοντος δωματίου. Εκεί, πατώντας το επόμενο κουμπί “ΜΙΚΡΟΙ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ!” μεταφέρονται στον ψηφιακό τοίχο του padlet (Εικόνα 46). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β29.

Δραστηριότητα: Μικροί καλλιτέχνες!



Εικόνα 45. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα “Μικροί καλλιτέχνες!”



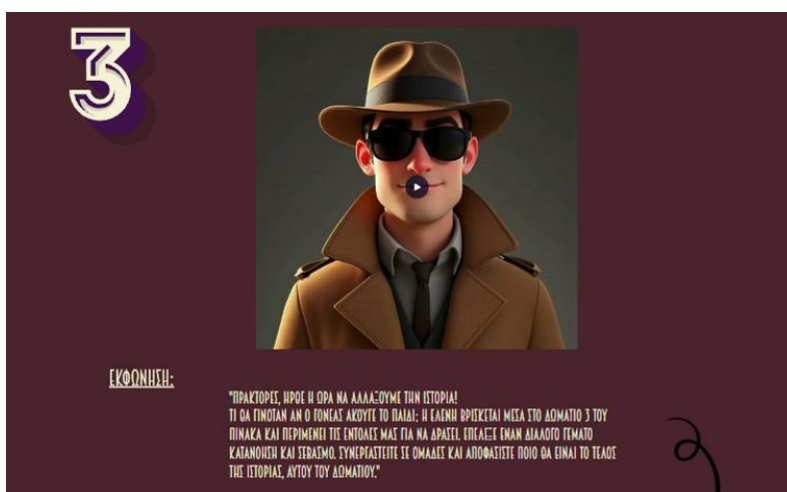
Εικόνα 46. Δωμάτιο διαφυγής 3: Μικροί καλλιτέχνες!

Περιγραφή:

Τα παιδιά καλούνται να σκεφτούν και να γράψουν, με την βοήθεια του/της εκπαιδευτικού, ένα τραγούδι μικρής έκτασης σε ζευγάρια των δύο ατόμων για την ελευθερία, εμπνεόμενοι από όσα έχουν ειπωθεί στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας, αναρτώντας το έργο τους στο τοίχο “Μικροί καλλιτέχνες!”. Έπειτα, το κάθε ζευγάρι θα διαβάσει το δικό του τραγούδι στην ολομέλεια της τάξης και, αφού ολοκληρώσουν την δραστηριότητα, επιστρέφουν στο περιβάλλον του “Genially” όπου θα έχει εμφανιστεί ο μυστικός κωδικός για να συνεχίσουν στην επόμενη φάση του παρόντος δωματίου.

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΓΡΑΦΗ

Η μάθηση συνεχίζεται με την προβολή του βίντεο-άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 47).



Εικόνα 47: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής¹⁰

Εκφώνηση:

Πράκτορες, ήρθε η ώρα να αλλάξουμε την ιστορία!

Τι θα γινόταν αν ο γονέας άκουγε το παιδί; Η Ελένη βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο 3 του πίνακα και περιμένει τις εντολές μας για να δράσει. Επέλεξε έναν διάλογο γεμάτο κατανόηση και

¹⁰ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

σεβασμό. Συνεργαστείτε σε ομάδες και αποφασίστε ποιο θα είναι το τέλος της ιστορίας, αυτού του δωματίου. (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Με την ολοκλήρωση της ακρόασης του βίντεο ή της εκφώνησης, από τον/την δάσκαλο/-α και με την καθοδήγησή του/της, πατούν το βέλος που εμφανίζεται στο διαδραστικό πίνακα “Άλλαξε το τέλος της ιστορίας!” (Εικόνα 48).

Δραστηριότητα: Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!



Εικόνα 48. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα “Άλλαξε το τέλος της ιστορίας!”

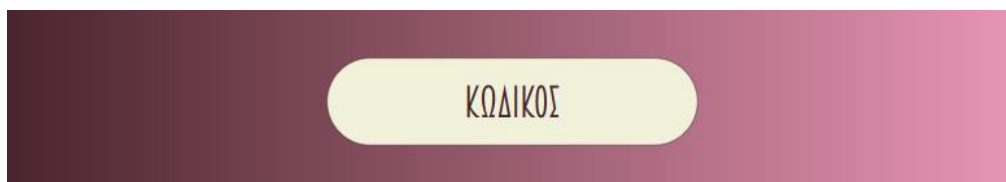
Περιγραφή:

Μπαίνοντας στη τρέχουσα δραστηριότητα τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν το μυστικό κωδικό και βάση όσων έχουν ειπωθεί, κατά την διάρκεια περάτωσης των προηγούμενων δραστηριοτήτων, να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις ώστε να κατευθύνουν την Ελένη να ξαναγράψει την ιστορία, με το γονέα να ακούει και να αναπτύσσει διάλογο με το παιδί. Η δραστηριότητα εκτελείται με τους μαθητές/-τριες να βρισκονται στα ήδη υπάρχοντα ζευγάρια τους, όπου ο ένας να δίνει εντολή επιλογής και ο άλλος εκτελεί. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο γρίφος του οποίου η λύση ξεκλειδώνει το τρέχων δωμάτιο και επαναφέρει το δικαίωμα που αφορά το τρίτο θάλαμο. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β30-Β35.



Εικόνα 49. Δωμάτιο διαφυγής 3: Γρίφος

Για να σπάσουν τις αλυσίδες του δωματίου πατούν το κουμπί “ΚΩΔΙΚΟΣ” όπου εισάγουν την μυστική λέξη που απαντάει στο γρίφο και εισέρχονται στο επόμενο δωμάτιο (Εικόνα 50).



Εικόνα 50. Δωμάτιο διαφυγής 3: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο διαφυγής

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΕΚΦΡΑΣΗ

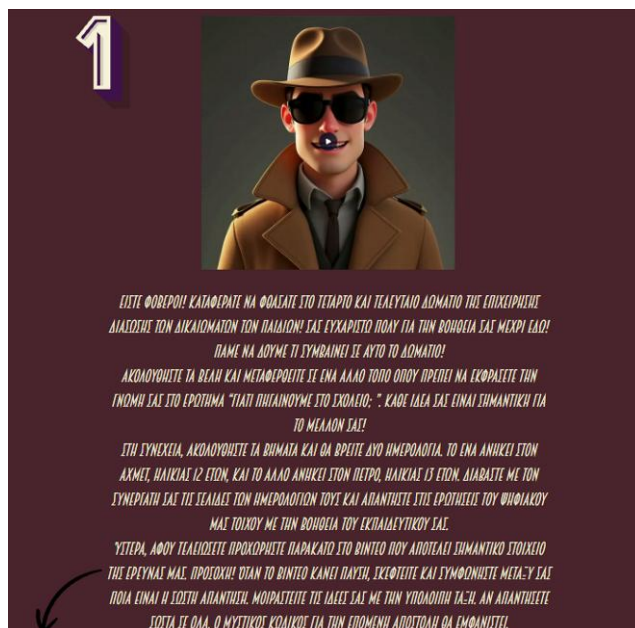
3.6.2.5. Escape room 4: Δικαίωμα στην ανάπτυξη

Συμπληρώνοντας τον μυστικό κωδικό οι μαθητές/-τριες εισέρχονται στο τέταρτο δωμάτιο δράσης. Εκεί, εμφανίζεται ο πίνακας πορείας που δείχνει την πρόοδο που έχουν κάνει αλλά και το δωμάτιο στο οποίο βρίσκονται (Εικόνα 51).



Εικόνα 51. Δωμάτιο διαφυγής 4: Πορεία δράσης

Η μαθησιακή διαδικασία συνεχίζεται, πατώντας την έναρξη του βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 52).



Εικόνα 52: Εκφώνηση της δραστηριότητας της πρώτης φάσης του δωματίου διαφυγής 4¹¹

Εκφώνηση:

Είστε φοβεροί! Καταφέρατε να φθάσατε στο τέταρτο και τελευταίο δωμάτιο της επιχείρησης διάσωσης των δικαιωμάτων των παιδιών! Σας ευχαριστώ πολύ για την βοήθειά σας μέχρι εδώ! Πάμε να δούμε τι συμβαίνει σε αυτό το δωμάτιο!

Ακολουθήστε τα βέλη και μεταφερθείτε σε ένα άλλο τόπο όπου πρέπει να εκφράσετε την γνώμη σας στο ερώτημα “Γιατί πηγαίνουμε στο σχολείο;”. Κάθε ιδέα σας είναι σημαντική για το μέλλον σας!

Στη συνέχεια, ακολουθήστε τα βήματα και θα βρείτε δύο ημερολόγια. Το ένα ανήκει στον Αχμέτ, ηλικίας 12 ετών, και το άλλο ανήκει στον Πέτρο, ηλικίας 13 ετών. Διαβάστε με τον συνεργάτη σας τις σελίδες των ημερολογίων τους και απαντήστε στις ερωτήσεις του ψηφιακού μας τοίχου με την βοήθεια του εκπαιδευτικού σας.

¹¹ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Ύστερα, αφού τελειώσετε προχωρήστε παρακάτω στο βίντεο που αποτελεί σημαντικό στοιχείο της έρευνάς μας. Προσοχή! Όταν το βίντεο κάνει παύση, σκεφτείτε και συμφωνήστε μεταξύ σας ποια είναι η σωστή απάντηση. Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την υπόλοιπη τάξη. Αν απαντήσετε σωστά σε όλα, ο μυστικός κωδικός για την επόμενη αποστολή θα εμφανιστεί. (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Μόλις ολοκληρωθεί η ακρόαση του βίντεο τότε τα παιδιά προχωρούν στη πρώτη δραστηριότητα “Η γνώμη μου μετράει!” και, πιο συγκεκριμένα, θα πατήσουν το κουμπί “ΣΧΟΛΕΙΟ!” ώστε να μεταφερθούν στον τοίχο καταγραφής της αποψής τους και να την συζητήσουν με την ολομέλεια του τμήματος (Εικόνα 53).

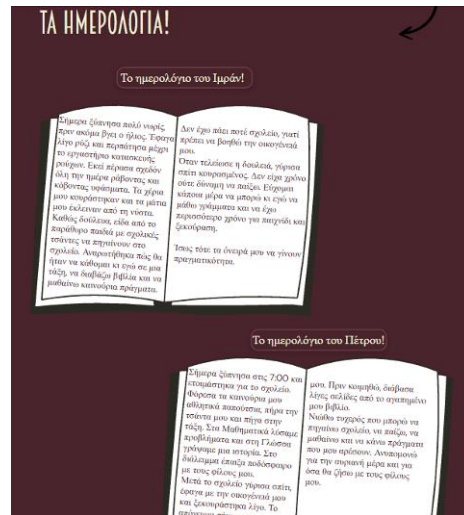
Αποστολή 1: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στη μόρφωση!



Εικόνα 53. Δωμάτιο διαφυγής : Η γνώμη μου μετράει!

Τα παιδιά απαντούν, μονολεκτικά, προφορικά και γραπτά στο ερώτημα “Γιατί πηγαίνουμε στο σχολείο; Πάμε στο σχολείο για να ...” και αιτιολογούν τις απόψεις τους. Ολοκληρώνοντας τον καταιγισμό ιδεών προχωρούν στην επόμενη δραστηριότητα της πρώτης φάσης του διδακτικού σεναρίου “Τα ημερολόγια!” (Εικόνα 54).

Δραστηριότητα: Τα ημερολόγια!



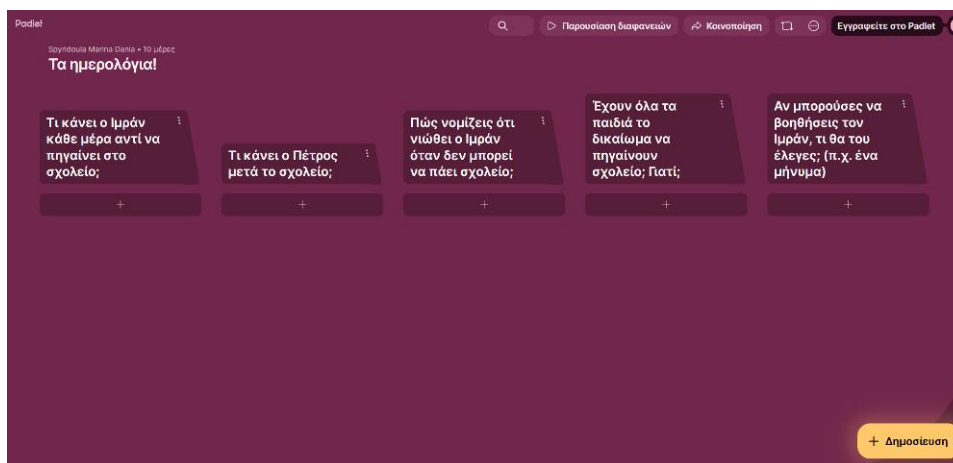
Εικόνα 54. Δωμάτιο διαφυγής : Τα ημερολόγια!

Περιγραφή:

Τα παιδιά με την βοήθεια του/της εκπαιδευτικού διάβάζουν τα δύο ημερολόγια και σε ζευγάρια των δύο ατόμων καλούνται να σκεφτούν και να απαντήσουν στις ερωτήσεις κατανόησης αυτών των ερωτημάτων στο ψηφιακό τοίχο του padlet (Εικόνα 56), πατώντας το κουμπί “ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ!”. Στη συνέχεια, ο/η υπεύθυνος της διδασκαλίας δίνει το λόγο σε διαφορετικά ζευγάρια, κάθε φορά, να μοιραστούν με την τάξη τις απαντήσεις που έχουν δώσει και να τις αιτιολογήσουν, ώστε να ακουστούν τυχόν διαφορετικές απόψεις.



Εικόνα 55. Δωμάτιο διαφυγής 4: Κουμπί εισόδου στις ερωτήσεις κατανόησης της δραστηριότητα “Τα ημερολόγια!”



Εικόνα 56. Δωμάτιο διαφυγής 4: Ερωτήσεις κατανόησης και άσκησης κριτικής σκέψης

Έπειτα επιστρέφουν στο θάλαμο διαφυγής τέσσερα όπου προχωρούν στην δραστηριότητα “Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην μόρφωση!”.

Δραστηριότητα: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην μόρφωση!



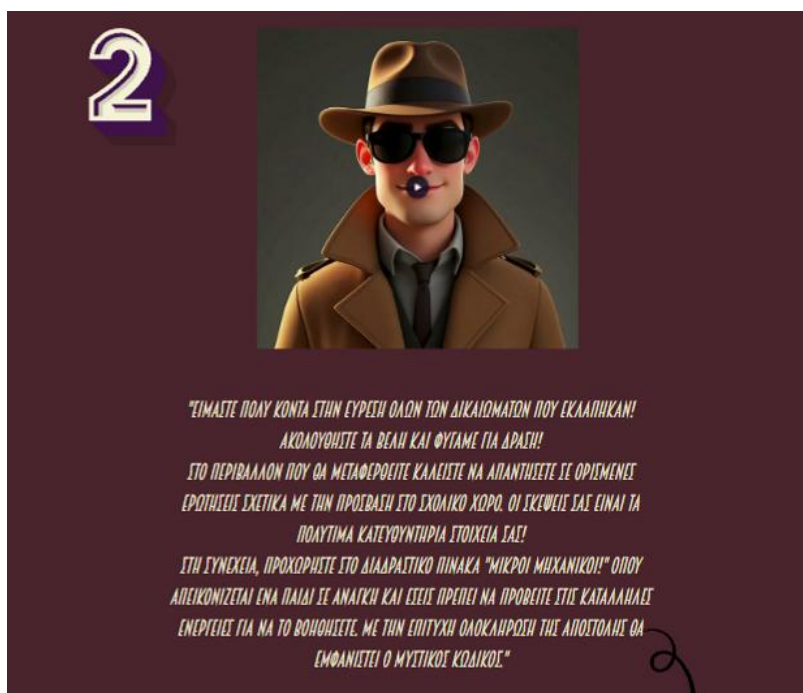
Εικόνα 57. Δωμάτιο διαφυγής 4: Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην μόρφωση!

Περιγραφή:

Κατά την διάρκεια του βίντεο πρέπει να ανταποκριθούν σε στοιχεία διάδρασης που έχουν ενσωματωθεί, ώστε να συνεχιστεί η παρουσίαση του υλικού και να φθάσουν στην ολοκλήρωση αυτού, όπου εμφανίζεται η λέξη-κλειδί για την είσοδο στην επόμενη αποστολή του τρέχοντος δωματίου όπου βρίσκεται ο ψηφιακός πράκτορας (Εικόνα 58). Δείτε περισσότερα στο παράρτημα Β36.

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Η μάθηση συνεχίζεται με την προβολή του βίντεο-άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της νέας αποστολής ή διαβάζουν στο κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 58).



Εικόνα 58: Εκφώνηση της δραστηριότητας της δεύτερης φάσης του δωματίου διαφυγής 4¹²

Εκφώνηση:

Είμαστε πολύ κοντά στην εύρεση όλων των δικαιωμάτων που εκλάπηκαν! Ακολουθήστε τα βέλη και φύγαμε για δράση!

Στο περιβάλλον που θα μεταφερθείτε καλείστε να απαντήσετε σε ορισμένες ερωτήσεις σχετικά με την πρόσβαση στο σχολικό χώρο. Οι σκέψεις σας είναι τα πολύτιμα κατευθυντήρια στοιχεία σας!

Στη συνέχεια, προχωρήστε στο διαδραστικό πίνακα “Μικροί μηχανικοί!” όπου απεικονίζεται ένα παιδί σε ανάγκη και εσείς πρέπει να προβείτε στις κατάλληλες ενέργειες για να το βοηθήσετε. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής θα εμφανιστεί ο μυστικός κωδικός. (HeyGen, 2026)

¹² Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Περιγραφή:

Όταν ολοκληρωθεί η εκφώνηση ή η ανάγνωση της δραστηριότητας τα παιδιά, σε ζευγάρια των δύο ατόμων, πατούν το κουμπί “Πάμε!” και εισάγουν τον κωδικό που ανακάλυψαν στην προηγούμενη φάση του τρέχοντος δωματίου (Εικόνα 59).

Δραστηριότητα: Μικροί μηχανικοί!



Εικόνα 59. Δωμάτιο διαφυγής 3: Είσοδος στην δραστηριότητα “Μικροί μηχανικοί!”

Περιγραφή:

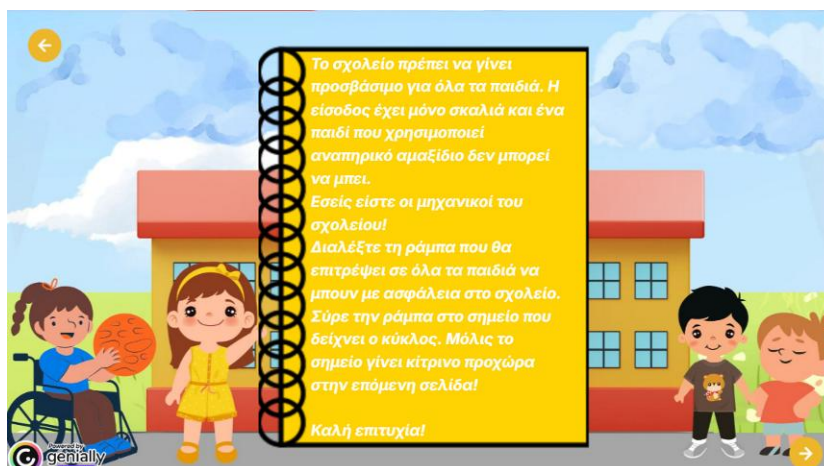
Βάζουν τον κωδικό και συνεχίζουν πατώντας το κουμπί “Ερωτήσεις”. Έτσι, μεταφέρονται στο radlet όπου θα κληθούν να απαντήσουν σε ζευγάρια με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού σε κάποια ερωτήματα:

1. Πώς έρχεσαι κάθε μέρα στο σχολείο;
2. Μπορούν όλα τα παιδιά να κινηθούν εύκολα στο σχολικό χώρο;
3. Φαντάσου ότι ένα παιδί αντιμετωπίζει κινητικές δυσκολίες, θα μπορεί να έχει εύκολη πρόσβαση στο χώρο του σχολείου; Αν ναι, πώς; Αν όχι, γιατί;



Εικόνα 60. Δωμάτιο διαφυγής 4: Ερωτήσεις κριτικής σκέψης

Αφού συγκεντρώσουν τις ιδέες τους και τις συζητήσουν με την ολομέλεια της τάξης, θα επιστρέψουν στην αποστολή «Μικροί μηχανικοί!» στην πλατφόρμα “Genially”. Συνεχίζουν, διαβάζοντας την εκφώνηση της άσκησης, και προχωρούν στη τρέχουσα δραστηριότητα, όπου τους ζητείται να τοποθετήσουν τη ειδική μπάρα με τη σωστή κλήση στο σωστό σημείο.



Εικόνα 61. Δωμάτιο διαφυγής 4: Εκφώνηση οδηγιών δραστηριότητας “Μικροί μηχανικοί!”

Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί το μήνυμα ανατροφοδότησης και ο μυστικός κωδικός για την είσοδο στην επόμενη αποστολή. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα B37-B38.

ΚΩΔΙΚΟΣ: ΠΑΙΔΙ

Ακολουθώντας, πατούν το βίντεο με το άβαταρ για να ακούσουν την εκφώνηση της τελευταίας αποστολής ή διαβάζουν το κείμενο που το πλαισιώνει από κάτω (Εικόνα 62).



Εικόνα 62: Εκφώνηση της δραστηριότητας της τρίτης φάσης του δωματίου διαφυγής 4¹³

Εκφώνηση:

Πράκτορες, η μεγάλη στιγμή έφτασε! Είστε έτοιμοι για την τελική δοκιμασία;

Πατήστε τον διαδραστικό πίνακα για να μεταφερθείτε στην άδεια τάξη. Συνεργαστείτε με τους συμμαθητές και τις συμμαθητρίες σας και αποφασίστε πως θα γεμίσει ξανά η αίθουσα. Προσοχή! Η αποστολή θα ολοκληρωθεί όταν η σχολική τάξη είναι έτοιμη! (HeyGen, 2026)

Περιγραφή:

Όταν ολοκληρωθεί η εκφώνηση ή η ανάγνωση της δραστηριότητας τα παιδιά, σε ζευγάρια των δύο ατόμων, πατούν το βέλος του διαδραστικού πίνακα “Η τάξη περιμένει τα παιδιά!”.

¹³ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

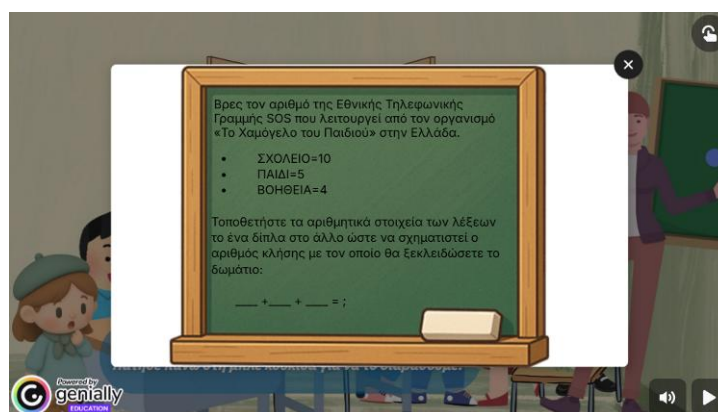
Δραστηριότητα: Η τάξη περιμένει τα παιδιά!



Εικόνα 63. Δωμάτιο διαφυγής 4: Η τάξη περιμένει τα παιδιά!

Περιγραφή:

Μπαίνοντας στη τρέχουσα δραστηριότητα τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν το μυστικό κωδικό και βάση όσων έχουν ειπωθεί, κατά την διάρκεια περάτωσης των προηγούμενων δραστηριοτήτων, να επιλέξουν τις σωστές απαντήσεις ώστε να κατευθύνουν την Ελένη να επαναφέρει το δικαίωμα στο παιχνίδι και την εκπαίδευση για όλα τα παιδιά. Η δραστηριότητα εκτελείται με τους μαθητές/-τριες να βρίσκονται στα ήδη υπάρχοντα ζευγάρια τους όπου ο ένας να δίνει εντολή επιλογής και ο άλλος εκτελεί. Με την επιτυχή ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα εμφανιστεί ο γρίφος του οποίου η λύση ξεκλειδώνει το τρέχων δωμάτιο και επαναφέρει το δικαίωμα που αφορά το τέταρτο θάλαμο. Δείτε περισσότερα στο παράρτημα B39-B44.



Εικόνα 64. Δωμάτιο διαφυγής 4: Γρίφος

Για να σπάσουν τις αλυσίδες του δωματίου πατούν το κουμπί “ΚΩΔΙΚΟΣ” όπου εισάγουν την μυστική λέξη που απαντάει στο γρίφο και εισέρχονται στο επόμενο δωμάτιο (Εικόνα 65).

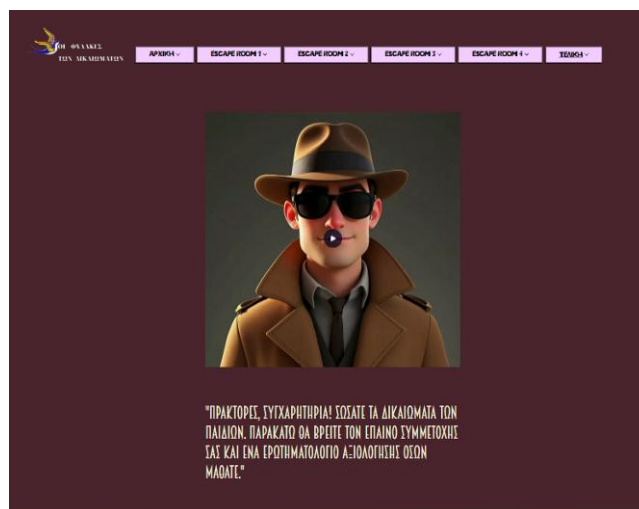


Εικόνα 65. Δωμάτιο διαφυγής 4: Κουμπί εισόδου στο επόμενο δωμάτιο του escape room

ΚΩΔΙΚΟΣ: 1056

3.6.2.6. Σελίδα επιβράβευσης και αξιολόγησης

Οι μαθητές/-τριες πατούν το βίντεο-άβαταρ και ακούν το μήνυμα επιβράβευσης του πράκτορα Φινέα για την σημαντική τους συνεισφορά στην έρευνα ανάκτησης των χαμένων δικαιωμάτων.



Εικόνα 66. Εκφώνηση μηνύματος επιβράβευσης¹⁴

Μήνυμα Φινέα:

“Πράκτορες, συγχαρητήρια! Σώσατε τα δικαιώματα των παιδιών. Παρακάτω θα βρείτε τον έπαινο συμμετοχής σας και ένα ερωτηματολόγιο αξιολόγησης όσων μάθατε”. (HeyGen, 2026)

¹⁴ Αξιοποιήθηκε η εφαρμογή HeyGen (2026) για την δημιουργία του avatar και την μετατροπή του σε βίντεο, εισάγοντας το κείμενο εκφώνησης της δραστηριότητας. Το HeyGen είναι μία εφαρμογή και μία διαδικτυακή πλατφόρμα τεχνητής νοημοσύνης για την δημιουργία avatar και βίντεο.

Έπειτα, χορηγείται έπαινος όπου το κάθε παιδί αναγνωρίζεται ως “Φύλακας των Δικαιωμάτων”.



Εικόνα 67. Έπαινος

Τέλος, παρέχονται ένα ερωτηματολόγιο αναστοχασμού για τους/τις μαθητές/-τριες, πατώντας το κουμπί “ΑΞΙΟΛΟΓΩ ΤΙ ΕΜΑΘΑ!” όπου ο/η εκπαιδευτικός εκφωνεί τις οδηγίες, ατομικής, συμπλήρωσής του (Εικόνα 68). Παρακάτω, βρίσκεται το κουμπί “ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ESCAPE ROOM: ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ” το οποίο παραπέμπει σε μία ρουμπρίκα αξιολόγησης του εκπαιδευτικού escape room για τους/τις εκπαιδευτικούς (Εικόνα 70).



Εικόνα 68. Κουμπί ερωτηματολογίου αναστοχασμού



Εικόνα 69. Κουμπί ρουμπρίκας αξιολόγησης

3.7. Ερευνητικά περιβάλλοντα

Το ψηφιακό μάθημα «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» αναπτύχθηκε σε περιβάλλον web 2.0., στο wix. Το Wix χρησιμοποιήθηκε ως πλατφόρμα φιλοξενίας του παρόντος εκπαιδευτικού escape room όπου ενσωματώθηκαν εργαλεία δραστηριοτήτων εικονικής εκμάθησης και εργαλεία αξιολόγησης. Η επιλογή του οφείλετε στη δυνατότητα διάδρασης που προσφέρει στον/στην επισκέπτη/-τρια μέσω της δομής και των λειτουργιών του, όπως είναι η προσθήκη εξωτερικών συνδέσμων, αναδυόμενων παραθύρων, διαδραστικών στοιχείων και embed code.

Ωστόσο, το wix δεν λειτουργεί αυτόνομα για την δόμηση του παρόντος εκπαιδευτικού περιβάλλοντος αλλά με την πλαισίωσή του από άλλα περιβάλλοντα παιχνιδοποίησης όπου αναπτύσσονται οι δραστηριότητες. Πιο συγκεκριμένα, στη πλατφόρμα εντάσσονται υπερ-σύνδεσμοι που οδηγούν στα ψηφιακά περιβάλλοντα εκπαίδευσης, “Genially”, “Wordwall”, “Lumi”, “Mentimeter” και “Padlet”. Τα τρία πρώτα περιβάλλοντα αξιοποιήθηκαν για την δημιουργία δραστηριοτήτων με στόχο την ενεργό συμμετοχή και συνεργασία. Το “Mentimeter” και το “Padlet” χρησιμοποιήθηκαν για καταγραφή των απόψεων της κάθε ομάδας κατά την διάρκεια διεξαγωγής του εκπαιδευτικού escape room. Παράλληλα, έγινε ενσωμάτωση του βίντεο άβαταρ από την εφαρμογή δημιουργίας οπτικο-ηχητικού υλικού HeyGen με την αξιοποίηση του AI περιβάλλοντός του. Τέλος, το αξιολογικό μέρος της εργασίας έγινε με ενσωματωμένα ερωτηματολόγια από το “Google Forms”.

3.8. Τα ψηφιακά μέσα έρευνας

Για τις ανάγκες της έρευνας χρησιμοποιήθηκε ένα σύνολο ψηφιακών μέσων και πόρων. Αναλυτικότερα, για την συγγραφή και τον σχεδιασμό χρησιμοποιήθηκαν επιστημονικές βάσεις δεδομένων, όπως είναι το “GoogleScholar”, το “ERIC”, το “ScienceDirect”, το “Taylor & Francis”, το “SemanticsScholar” και το “ResearchGate”, για την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας που παρουσιάστηκε στα προηγούμενα κεφάλαια.

Για την ανάπτυξη του e-course επιλέχθηκε η πλατφόρμα “Wix” και σε αυτή ενσωματώθηκαν οι εκπαιδευτικές πλατφόρμες εκπαίδευσης “Mentimeter”, “Genially”, “Wordwall”, “Lumi” και “Padlet” για υλοποίηση των αποστολών. Παράλληλα, για τον σχεδιασμό της ροής του διδακτικού σεναρίου αξιοποιήθηκε το “Draw.io” και για την εκφώνηση οδηγιών έγινε χρήση των εφαρμογών “Ηχογράφηση Φωνής” και “HeyGen”.

Συμπληρωματικά, εντάχθηκαν ερωτηματολόγια και ρουμπρίκα αξιολόγησης από το “Google forms”.

3.9. Ερευνητικά μέσα

Το μέρος της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού escape room περατώνεται με δύο ερωτηματολόγια αναστοχασμού για τους/τις εκπαιδευόμενους/-ες και μία ρουμπρίκα αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας του από τους εκπαιδευτικούς. Παράλληλα, η αξιολόγηση πραγματοποιείται κατά την διάρκεια των δραστηριοτήτων μέσω του portfolio των ομάδων, στις δραστηριότητες αξιοποίησης του padlet και του mentimeter. Η αξιολόγηση γίνεται ως προς την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της προόδου που σημειώνετε στο ενδιαμέσο της διδασκαλίας.

3.9.1. Ερωτηματολόγια

Το πρώτο ερωτηματολόγιο βρίσκεται στην αρχική σελίδα του ψηφιακού μαθήματος, αποσκοπώντας στην καταγραφή των πρότερων γνώσεων και των παιδιών σχετικά με το θέμα «Τα δικαιώματα του παιδιού». Το δεύτερο ερωτηματολόγιο αναστοχασμού βρίσκεται στη τελευταία σελίδα, μετά την ολοκλήρωση του escape room, όπου τα παιδιά καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικά με βαθμό επίτευξης των προσδοκώμενων μαθησιακών στόχων και των αντίστοιχων ερευνητικών ερωτημάτων. Η κάθε επιλογή στα ερωτηματολόγια αποτυπώνεται με ένα “emoji” ανάλογα με την απάντηση που επιλέγεται και σύμφωνα με την βιβλιογραφία για αποτελεσματικότερη αξιοποίησή της (Hall et al., 2016).

Στη τελευταία σελίδα βρίσκεται και η ρουμπρίκα αξιολόγησης της αποδοτικότητας του escape room ως προς την αποτελεσματικότητά του (RQ2.1. & RQ2.2.) στην πενταβάθμια κλίμακα Likert. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να το απαντήσουν βασιζόμενοι στην παρατήρηση διεξαγωγής της μαθησιακής διαδικασίας.

3.9.2. Εργαλεία αξιολόγησης

Στο παρόν διδακτικό σενάριο η αξιολόγηση διακρίνεται σε τρεις τύπους της. Πιο συγκεκριμένα, η αυθεντική αξιολόγηση πραγματοποιείται πριν την έναρξη της διδακτικής παρέμβασης με pre-test. Ακολουθεί, η διαμορφωτική αξιολόγηση που εκτελείται από τους/τις εκπαιδευτικούς κατά την διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας μέσω της παρατήρησης και των καταγραφών απόψεων στις ψηφιακές πλατφόρμες, padlet και mentimeter. Εκεί, ο/η επιβλέπων/-ουσα παρατηρεί την συμμετοχή, την συνεργασία και

την αβίαστη έκφραση των ιδεών από όλους/-ες τους/τις μαθητές/-τριες στα περιβάλλοντα Wix, Padlet, Genially, Lumi, Mentimeter και Wordwall. Στη συνέχεια, η αξιολόγηση κλείνει με την τελική φάση της, όπου τα παιδιά καλούνται να αξιολογήσουν τις νέες αποκτηθείσες γνώσεις τους σχετικά με τα δικαιώματά τους. Ωστόσο, τα κύρια εργαλεία αξιολόγησης είναι τα ερωτηματολόγια αναστοχασμού των μαθητών/-τριων και η ρουμπρίκα του/της εκπαιδευτικού.

3.10 Αναμενόμενα ευρήματα

Η τρέχουσα μαθησιακή παρέμβαση βασίζεται στις αρχές της θεωρίας και του μοντέλου που την διέπουν, μέσω των στρατηγικών και τεχνικών που τις εξυπηρετούν. Αναμένεται από την εφαρμογή και την αξιολόγησή της διδακτικής παρέμβασης να προκύψουν τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, στο δείκτη της εμπλοκής, όσον αφορά τα ερευνητικά ερωτήματα και τους αντίστοιχους μετρήσιμους στόχους, προσδοκάτε:

RQ1.1.: Σε ποιο βαθμό, το παρόν ψηφιακό e-course, επέτρεψε στο/στη μαθητή/-τρια να παρεμβαίνει ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, μέσα από ευκαιρίες για λήψη αποφάσεων και δράσεων;

(ΜΣ9, ΜΣ12: Ενεργή εμπλοκή)

RQ1.2.: Σε ποιο βαθμό το εκπαιδευτικό σενάριο συμβάλλει στην γνωστική κατανόηση των παιδικών δικαιωμάτων, μέσω της παρακίνησης;

(ΜΣ1, ΜΣ2, ΜΣ3, ΜΣ4, ΜΣ5, ΜΣ6, ΜΣ10: Γνωστική κατανόηση)

RQ1.3.: Πόσο ενισχύθηκε η ενσυναίσθηση του/της μαθητή/-τριας στην διεξαγωγή του επιμορφωτικού ψηφιακού μαθήματος με τη χρήση των οπτικών ερεθισμάτων και των δραστηριοτήτων;

(ΜΣ8, ΜΣ11: Συμπεριφορική εμπλοκή)

Ως προς το δείκτη της αποτελεσματικότητας αναμένονται θετικά αποτελέσματα από την εφαρμογή της διδακτικής παρέμβασης και στα δύο ερευνητικά ερωτήματα (RQ2.1. & RQ2.2.).

4. Αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης

4.1. Επίπεδο χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης

Η τεχνητή νοημοσύνη, που εφαρμόστηκε στην τρέχουσα διπλωματική εργασία, την κατατάσσει αρχικά στο επίπεδο 2 του “AI for planning” λόγω της αξιοποίησης του ενός από τα εργαλεία της, για παραγωγή ιδεοθύελλας, με σκοπό της εύρεση ιδεών για το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου. Συγχρόνως, εντάσσεται στο επίπεδο 3 της συνεργασίας (AI Collaboration) όπου η τεχνητή νοημοσύνη χρησιμοποιήθηκε για την εξαγωγή ιδεών σχετικά με το τελικό έργο, κάποιες από τις οποίες επιλέχθηκαν, αλλά και για την ανατροφοδότηση και αναδιατύπωση των κειμενικών αποσπασμάτων της εργασίας, βελτιώνοντας την νοηματική ροή και διατηρώντας πάντα τον πλήρη έλεγχο όλων όσων παρήχθησαν. Συμπληρωματικά, η διπλωματική εργασία ανήκει στο επίπεδο 4 της κλίμακας AIAS (AI Integration) αφού η τεχνητή νοημοσύνη λειτούργησε υποστηρικτικά, ως σημαντικό κομμάτι του τελικού έργου, μέσω της δημιουργίας πολυμεσικού υλικού και πιο συγκεκριμένα του πράκτορα «Φινέα» ο οποίος έχει τον ρόλο του καθοδηγητή καθ' όλη την διεκπεραίωση της μαθησιακής διαδικασίας.

4.2. Αναλυτική περιγραφή των εργαλείων της τεχνητής νοημοσύνης

Πίνακας 7. Περιγραφή των εργαλείων της τεχνητής νοημοσύνης

Στάδιο της εργασίας	Εργαλείο ΤΝ	Σκοπός χρήσης	AIAS επίπεδο	Ανθρώπινη παρέμβαση
Σχεδιασμός δραστηριοτήτων	ChatGPT	Brainstorming μαθησιακών δραστηριοτήτων	2	Επιλογή προτάσεων και αναδιαμόρφωση τους σύμφωνα με τους προσδοκώμενους μαθησιακούς στόχους.
Γλωσσική επιμέλεια	ChatGPT	Βελτίωση διατύπωσης	3	Έλεγχος ακαδημαϊκής διατύπωσης κειμένου και τελικές διορθώσεις.
Δημιουργία AI avatar	HeyGen	Δημιουργία φωνητικής αφήγησης	4	Επιλογή χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του avatar.

Το κάθε εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης επιλέχθηκε και εφαρμόστηκε για διαφορετικό λόγο στο πλαίσιο της εργασίας. Ειδικότερα, το εργαλείο ChatGPT επιλέχθηκε για τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων μέσω του καταιγισμού ιδεών, ώστε να διαμορφωθούν τα ψηφιακά εργαστήρια προσομοίωσης και να εκφωνηθούν οι οδηγίες περάτωσής τους από το avatar. Η δημιουργός επέλεξε την ιδέα, έλεγξε την συμβατότητά της με τους προκαθορισμένους μαθησιακούς στόχους και το μαθησιακό επίπεδο των μαθητών/-τριών. Για παράδειγμα, δόθηκε ως προτροπή, στο ψηφιακό εργαλείο ChatGPT για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, το κείμενο «Πρότεινε ιδέες για εκπαιδευτικές δραστηριότητες σχετικά με το δικαίωμα του παιδιού στην εκπαίδευση και να αντιστοιχούν με το πεδίο της μηχανικής του STEAM. Οι δραστηριότητες να είναι κατάλληλες για παιδιά Δ΄ Δημοτικού».

Παράλληλα, το ChatGPT αξιοποιήθηκε για την γλωσσική επιμέλεια των κειμενικών αποσπασμάτων της εργασίας ως προς την ορθή διατύπωσή τους σε ακαδημαϊκό λόγο και την λογική συνοχή στη ροή τους. Φυσικά, υπήρξε ανθρώπινη παρέμβαση αξιολογώντας κριτικά κάθε πρόταση που παρήγαγε το παρόν εργαλείο και απορρίφθηκαν όσα θεωρήθηκαν περιττά ή γενικόλογες προτάσεις. Για παράδειγμα, το prompt που δόθηκε στο εργαλείο της τεχνητής νοημοσύνης είναι «Αναδιατύπωσε το παρακάτω κείμενο ώστε να έχει ακαδημαϊκό ύφος διατηρώντας το νόημά του». Σκοπός της συγγραφέως ήταν το αποτέλεσμα που θα συγκροτηθεί να είναι τεκμηριωμένο με ακαδημαϊκό ύφος και μη αλλοιωμένο το νόημα, συγκριτικά με το πρότυπο του κειμένου που δόθηκε.

Το εργαλείο HeyGen επιλέχθηκε για την δημιουργία του AI pedagogical agent “Φινέα” με σκοπό την μετατροπή των οδηγιών διαπεραίωσης των δραστηριοτήτων σε οπτικο-ακουστικό υλικό για ενίσχυση της διαδραστικότητας μεταξύ των μαθητών/-τριών και του ψηφιακού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Έτσι, δημιουργήθηκε ο ψηφιακός πράκτορας «Φινέας» ο οποίος εκφωνεί τις δραστηριότητες πληροφορώντας τους χρήστες για όσα θα αντιμετωπίσουν στην εκάστοτε αποστολή καθοδηγώντας την πορεία της μαθησιακής διαδικασίας. Ο βαθμός της ανθρώπινης παρέμβασης σε αυτό το εργαλείο είναι υψηλός αφού ο δημιουργός επέλεξε την οπτικο-ακουστική ταυτότητα του avatar και τα λόγια που θα εκφωνήσει. Ειδικότερα, ορίστηκε το avatar να είναι άνδρας νεαρής ηλικίας στην ενήλικη φάση της ζωής του. Επιλέχθηκε η εθνικότητά του και η χροιά της φωνής του η

οποία διαμορφώθηκε βάση της προφοράς της ελληνικής διαλέκτου και σε ταχύτητα 1.0. Ταυτόχρονα, προτιμήθηκε το όνομα «Φινέας» και να εμφανίζεται μόνο το πάνω μέρος του σώματος ως πορτρέτο και σε μορφή *richar*. Συμπληρωματικά, για την ένδυση δόθηκε το prompt «Δημιούργησε ένα μυστικό πράκτορα να φοράει μαύρα γυαλιά ηλίου, καφέ καμπαρντίνα και καπέλο αντίστοιχου χρώματος».

4.3. Ανάλυση και τεκμηρίωση της ανθρώπινης παρέμβασης

Η διαδικασία αξιοποίησης της τεχνητής νοημοσύνης βασίστηκε στην αρχή Human in the Loop (HITL) επιβεβαιώνοντας ότι ο τελικός σχεδιασμός και το περιεχόμενο αυτού είναι αποκλειστική ευθύνη της συγγραφέως της τρέχουσας εργασίας.

Κατά τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων απορρίφθηκαν πολλές ιδέες που κρίθηκαν είτε μη παιδαγωγικά ορθές, καθώς δεν ταίριαζαν με το μαθησιακό επίπεδο των μαθητών/-τριών, είτε μη αξιοποιήσιμες με ψηφιακά εργαλεία σε διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Οι προτάσεις που επιλέχθηκαν ανασχηματίστηκαν για να μπορούν να εφαρμοστούν στα ψηφιακά περιβάλλοντα και προσαρμόστηκαν στα δεδομένα του διδακτικού σεναρίου. Κάθε αναδιατυπωμένη πρόταση που παρήχθη από το ChatGPT ελέγχθηκε ως προς το ακαδημαϊκό ύφος και την διασταύρωση του νοήματος που εξήγαγε σε σχέση με το πρωτότυπο, για τυχόν αλλοιώσεις.

Η συγγραφέας έλαβε, εξ' ολοκλήρου, αποφάσεις ως προς τα χαρακτηριστικά στοιχεία του avatar και των οδηγιών που εκφωνήθηκαν. Συμπληρωματικά, η επιλογή της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε, ώστε να διαμορφωθούν οι δραστηριότητες και κατ' επέκταση να συγκροτηθεί η διδακτική παρέμβαση, αποτελούν ευθύνη της συγγραφέως.

4.4. Κριτική αποτίμηση της χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης

Η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στην παρούσα διπλωματική εργασία λειτούργησε υποστηρικτικά στην διαμόρφωση του ψηφιακού έργου αλλά και στη συγγραφική διαδικασία.

Το HeyGen έχει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο στη διδακτική παρέμβαση. Το AI avatar συνέβαλε στη δημιουργία μιας εμπειρίας διάδρασης, προσφέροντας μια ζωντανή οπτικο-ακουστική εμπειρία στους μαθητές/-τριες, εκφωνώντας τους δραστηριότητες και κατευθύνοντας την δράση. Με την σειρά του το ChatGPT συνέδραμε στον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων προσομοίωσης, μέσω των προτάσεων που παρήγαγε (brainstorming)

και της γλωσσικής επιμέλεια των κειμενικών αποσπασμάτων που δόθηκαν. Η χρήση του συνέργησε στην επίτευξη του ακαδημαϊκού ύφους και της νοηματικής συνοχής της εργασίας.

Ωστόσο, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης εμφάνισε και ορισμένα μειονεκτήματα. Αναλυτικότερα, το ChatGPT παρήγαγε γενικευμένες προτάσεις ή επαναλάμβανε τις ίδιες. Επιπρόσθετα, το HeyGen περιορίζει την διαμόρφωση του avatar όσον αφορά την ηλικία του ψηφιακού πράκτορα, καθώς ξεκινάει ηλικιακά από την πρώιμη φάση της ενηλικίωσης, και την περιορισμένη δυνατότητα επιλογής φωνής προσαρμοσμένης στην ελληνική διάλεκτο. Χρειάστηκε να γίνει έλεγχος της άρθρωσης του avatar σε σχέση με την εκφορά των οδηγιών.

Σε όλες τις χρήσεις της τεχνητής νοημοσύνης η ανθρώπινη παρέμβαση κρίθηκε ουσιώδης για την ορθή ακαδημαϊκή περάτωση της εργασίας. Κάθε πρόταση του εργαλείου ChatGPT αξιολογήθηκε από την συγγραφέα βάση των κριτηρίων του ακαδημαϊκού ύφους, των μαθησιακών αποτελεσμάτων και της λογικής συνοχής. Αρκετές ιδέες που εισήγαγε το ChatGPT απορρίφθηκαν ενώ άλλες επιλέχθηκαν και αναδιαμορφώθηκαν, όπως στην περίπτωση της ιδεοθύελλας, για υλοποίηση σε ψηφιακά περιβάλλοντα και, στην περίπτωση της αναδιατύπωσης κειμένων, για ορθή επιστημονική διατύπωση. Επιπλέον, η επιλογή της ελληνικής χροιάς του avatar έγινε από την συγγραφέα για να δοθεί το αίσθημα εκφώνησης της εκάστοτε αποστολής σε πραγματικό χρόνο.

Σε όλη την διαδικασία περάτωσης της παρούσας διπλωματικής εργασίας φάνηκε ότι η τεχνητή νοημοσύνη παρέχει πολλές δυνατότητες αξιοποίησής της αλλά παραμένει ένα υποστηρικτικό εργαλείο, καθώς η πληροφορία που θα δοθεί για επεξεργασία και η αναδιαμόρφωσή της είναι δουλειά του ανθρώπου. Η αρχή Human in the loop (HITL) αποτελεί σημαντική προϋπόθεση για την επιστημονική εγκυρότητα και την παιδαγωγική αξία του τελικού έργου με ευθύνη της συγγραφέως.

5. Αποτελέσματα και μελλοντική έρευνα

5.1. Επισκόπηση αποτελεσμάτων

Στην τρέχουσα ενότητα του κεφαλαίου 5 παρουσιάζονται τα στοιχεία που ενσωματώθηκαν για την εξαγωγή των προσδοκώμενων ευρημάτων της διδακτικής παρέμβασης βάση των ερευνητικών ερωτημάτων. Για την διεκπεραίωσή τους αξιοποιήθηκαν οι συνεργατικές τεχνικές μάθησης, όπως η συζήτηση, το brainstorming, το think pair share, το peer programming, και η μέθοδος της μεικτής διδασκαλίας για την ορθή καθοδήγησή των εκπαιδευομένων. Παράλληλα, ενσωματώθηκαν στοιχεία της παιχνιδοποίησης, για παράδειγμα η επιβράβευση και η ανατροφοδότηση. Κυρίαρχο ρόλο σε όλο το διδακτικό σενάριο διαδραματίζει το avatar του οποίου ο ρόλος είναι σημαντικός για την πορεία του μαθήματος. Συγχρόνως, η ενσωμάτωση του μοντέλου σχεδιασμού ARCS στο πλαίσιο της διδακτικής προσέγγισης STEAM συνέβαλε στη βιωματική μάθηση μέσω των στρατηγικών που την υπηρετούν. Ο συνδυασμός των παραπάνω θεωριών με τις τεχνικές και τις στρατηγικές που τις υπηρετούν διαμόρφωσε το παιδαγωγικό και βιωματικό περιβάλλον μάθησης του escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων”. Έτσι, επιτεύχθηκε η εμπλοκή των μαθητών/-τριών και η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, της κριτικής σκέψης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας.

Η εξαγωγή των αναμενόμενων αποτελεσμάτων στηρίχτηκε στην ατομική συμπλήρωση των ερωτηματολογίων αναστοχασμού, pre-test και post-test, από τους/τις επιμορφωμένους/-ες που βρίσκονται στην αρχική και τελική σελίδα αντίστοιχα. Ταυτόχρονα, στο τέλος παρέχεται μία ρουμπρίκα αξιολόγησης του διδακτικού σεναρίου από τον εκπαιδευτικό, σχετικά με όσα παρατήρησε κατά την διεξαγωγή αυτού ως προς την συνεργασία, και βάση του portfolio των ομάδων από τις δραστηριότητες έκφρασης ιδεών και απόψεων, όπου καλλιεργείτε η κριτική σκέψη και επικοινωνία.

Βέβαια, υπάρχουν ορισμένοι περιορισμοί ως προς την διεξαγωγή της παρούσας διδακτικής διαδικασίας. Τα παιδιά συνεργάζονται, ως επί των πλείστων, με ένα συγκεκριμένο άτομο και όχι με όλη την τάξη. Απαραίτητη είναι, σε μικρό βαθμό, η γνώση πληκτρολόγησης και εναλλαγής σελίδας. Φυσικά, η αξιοποίηση των συνεργατικών τεχνικών κατά την χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών λειτουργεί υποστηρικτικά για ενθάρρυνση της συμμετοχής από όλους.

Εν κατακλείδι, λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω το σενάριο «Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων» έχει δομηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να προάγει παιδαγωγικό και καινοτόμο υλικό, συμβάλλοντας στην καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων του 21^{ου} αιώνα και γνώσεων απαραίτητων για κάθε παιδί.

5.2. Συζήτηση και συμπεράσματα

Τα θεωρητικά αποτελέσματα φανερώνουν ότι ο συνδυασμός της παιδαγωγικής προσέγγισης STEAM με το μοντέλο σχεδιασμού ARCS και τις στρατηγικές αλλά και τις τεχνικές μάθησης που αξιοποιήθηκαν συμβάλλουν αποτελεσματικά στην ενεργό συμμετοχή των παιδιών. Αυτά τα ευρήματα αντιστοιχούν με την διεθνή βιβλιογραφία σύμφωνα με την οποία τα escape rooms παρέχουν το κίνητρο για ενεργό συμμετοχή στην διεξαγωγή τους μέσω των προκλήσεων και των ομαδικών δραστηριοτήτων.

Σε επίπεδο μελλοντικής έρευνας, η διεθνής βιβλιογραφία καταδεικνύει την έλλειψη και κατ' επέκταση την ανάγκη εφαρμογής του STEAM στις ανθρωπιστικές επιστήμες, ώστε να συλλεχθούν περισσότερα δεδομένα από την χρήση αυτής της μεθόδου στο συγκεκριμένο τομέα. Επιπλέον, πρέπει να υλοποιηθούν περισσότερες εμπειρικές έρευνες σχετικά με την εφαρμογή των καινοτόμων στοιχείων και την διατήρηση αυτών για να επιτευχθεί το κίνητρο της εμπλοκής και κατά συνέπεια της αποτελεσματικής μάθησης.

Συμπερασματικά, ο συνδυασμός και η αξιοποίηση όλων αυτών όσων προαναφέρθηκαν με τα εργαλεία της τεχνητής νοημοσύνης, τα οποία διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία, συγκρότησαν ένα καινοτόμο παιδαγωγικό διδακτικό σενάριο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Arora, A. S., & Sharma, A. (2018). Integrating the arcs model with instruction for enhanced learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, 85-89. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.16920/jeet/2018/v32i1/130823>
- Balyk, N. R., Vasylenko, Y. P., Shmyger, G. P., Oleksiuk, V. P., & Balyk, A. V. (2025). STEAM+ H: A model for integrating humanities and sustainable development in the STEAM educational paradigm. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 3949, pp. 72-92). Ανάκτηση στις 3 Ιουλίου του 2026 από: <https://ceur-ws.org/Vol-3949/paper15.pdf>
- Barnett, S. (2019). Application of Vygotsky's social development theory. *Journal of Education and Practice*, 10(35), 1-4. Ανάκτηση στις 3 Ιουλίου του 2026 από: <https://pdfs.semanticscholar.org/c4fo/78181c6fff1936ad0dec5cd01855255ac8co.pdf>
- Battelle for kids. (2023). *P21 Framework Definitions*. Ανάκτηση στις 10 Αυγούστου του 2026 από: https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_DefinitionsBFK.pdf
- Better Internet for Kids. (n.d.). *Children's rights in a digital world*. European Union. Ανάκτηση στις 22 Αυγούστου του 2026 από: <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/learning-corner/teachers-and-educators/childrens-rights-digital-world>
- Camacho-Sánchez, R., Serna Bardavío, J., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2024). Enhancing motivation and academic performance through gamified digital game-based learning methodology using the ARCS model. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6868-6885. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2294762>
- Chen, C. C., & Huang, P. H. (2020). The effects of STEAM-based mobile learning on learning achievement and cognitive load. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 100-116. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1761838>
- Chowkase, A. A., & Watve, S. (2022). From I to we: The three C's conception of gifted education. In *The Palgrave handbook of transformational giftedness for education* (pp. 61-85). Cham: Springer International Publishing. Ανάκτηση στις 29 Αυγούστου 2026 από: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-91618-3_4
- Coccoli, M., Iacono S. & Vercelli, G. (2015). Applying gamification techniques to enhance the effectiveness of video-lessons. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 11(3), 73-84. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://www.learntechlib.org/p/151918/>
- Dudchenko, O., & Tsukanova, M. (2021). *FUTURE OF STEM*. Ukrainian and Foreign Science: Yesterday, Today, Tomorrow, 16. Ανάκτηση στις 22 Αυγούστου του 2026 από: https://kamgs3.kpi.ua/wp-content/uploads/2021/12/Zbirnyk_PART_1_m.pdf#page=147
- Φεσάκης, Γ. (2019). Εισαγωγή στις εφαρμογές των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαίδευση. Από τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Ψηφιακή Ικανότητα και την Υπολογιστική Σκέψη. Εκδόσεις: Gutenberg.
- Facione, P. A. (2000). The disposition toward critical thinking: Its character, measurement, and relationship to critical thinking skill. *Informal logic*, 20(1). Ανάκτηση στις 29 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.22329/il.v20i1.2254>
- Fang, X., Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., & Xu, H. (2024). The applications of the ARCS model in instructional design, theoretical framework, and measurement tool: a systematic review of empirical studies. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 5919-5946. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2240867>
- Fink, M. C., Robinson, S. A., & Ertl, B. (2024). AI-based avatars are changing the way we learn and teach: benefits and challenges. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1416307). Frontiers Media SA. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1416307>

- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). *Escape rooms for learning: A systematic review*. In *Proceedings of the European conference on games based learning* (Vol. 2019, No. 1, pp. 235-243). Ανάκτηση στις 3 Ιουλίου του 2026 από: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.179>
- Fuks, H., Raposo, A., Gerosa, M. A., Pimentel, M., Filippo, D., & Lucena, C. (2008). *Inter-and intra-relationships between communication coordination and cooperation in the scope of the 3C Collaboration Model*. In *2008 12th International Conference on Computer Supported Cooperative Work in Design* (pp. 148-153). IEEE. Ανάκτηση στις 29 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1109/CSCWD.2008.4536971>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2001). *Critical thinking, cognitive presence, and computer conferencing in distance education*. *American Journal of Distance Education*, 15(1), 7-23. Ανάκτηση στις 29 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1080/08923640109527071>
- Garrison, D. R. (2015). *Thinking collaboratively: Learning in a community of inquiry*. Routledge.
- Ghani, M. T. A., Daud, W. A. A. W., & Manan, K. A. (2024). *Integration of the ARCS motivational model in digital game-based learning for sustaining student engagement in communication*. *International Journal of Religion*. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.61707/sa9ded72>
- Hall, L., Hume, C., & Tazzyman, S. (2016). *Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children*. In *Proceedings of the the 15th international conference on interaction design and children* (pp. 311-321).
- HeyGen. (2026). *HeyGen: Create Realistic AI Videos of Yourself in Minutes*. www.heygen.com
- Holland, J. (2020). *Learn How to Create a Wix Website: Current Best Practices*. *Journal of National Social Science Technology*, 8(2), 50-58. Ανάκτηση στις 8 Αυγούστου του 2026 από: https://nssascholars.org/wp-content/uploads/2023/09/NSS_Tech_8-2.pdf#page=50
- Καλοβρέκτης, Κ., Ψυχάρης, Σ., Κοντού & Παρασκευοπούλου-Κόλλια, Ε. Α. (2021). *Οι ΤΠΕ στις επιστήμες της αγωγής. Σχεδιασμός Διδακτικών Σεναρίων*. Εκδόσεις: ΤΖΟΛΙΑ.
- Kashcheev, S. (2025). *Historical Foundations of STEM/STEAM Technologies in Education: A Semiotic Perspective*. *STEAM Technologies in Education: A Semiotic Perspective*. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5362989
- Keller, J. M. (2016). *Motivation, learning, and technology: Applying the ARCS-V motivation model*. *Participatory Educational Research*, 3(2). Ανάκτηση στις 4 Ιουλίου του 2026 από: <http://dx.doi.org/10.17275/per.16.06.3.2>
- Keller, J. M. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Khalil, M. K., & Elkhider, I. A. (2016). *Applying learning theories and instructional design models for effective instruction*. *Advances in physiology education*, 40(2), 147-156. Ανάκτηση στις 4 Ιουλίου του 2026 από: <https://doi.org/10.1152/advan.00138.2015>
- Khine, M., & Aarepattamannil, S. (2019). *Steam education*. Springer, 10(978-3), 15-16. Ανάκτηση στις 4 Ιουλίου του 2026 από: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-030-04003-1.pdf>
- Kim, Y., & Baylor, A. L. (2016). *Based design of pedagogical agent roles: A review, progress, and recommendations*. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(1), 160-169. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1007/s40593-015-0055-y>
- Kurniawati, A., & Daryusti, D. (2026). *Enhancing Student Engagement and Creativity through STEAM-Based Fine Arts Learning: A Qualitative Case Study in Indonesia*. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 182-195. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.31849/jwn9vp13>
- Lazarinis, F., & Konstantinidou, S. (2025). *Learning about children's rights through engaging visual stories promoting in-class dialogue*. *European Journal of Interactive Multimedia and Education*, 6(2), e02504. Ανάκτηση από: <https://eric.ed.gov/?id=ED610428>
- Li, K., & Keller, J. M. (2018). *Use of the ARCS model in education: A literature review*. *Computers & Education*, 122, 54-62. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019>

- Lucena, C. J., Fuks, H., Raposo, A., Gerosa, M. A., & Pimental, M. (2007). Communication, coordination, and cooperation in computer-supported learning: The AulaNet experience. In *Advances in computer-supported learning* (pp. 274-297). IGI Global Scientific Publishing. Ανάκτηση στις 29 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.4018/9781599043555.ch012.ch000>
- Maričić, M., AndiĆ, B., Mumcu, F., Marić, M., Gordić, S., Ranitović, M. G., & Cvjetičanin, S. (2025). Enhancing student engagement through instructional STEAM learning activities and self-explanation effect. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(1), em2560. Ανάκτηση στις 8 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.29333/ejmste/15798>
- Mei, Q., Chan, N. N., Gill, R. S., Subramaniam, N., Motevalli, S., & Ang, C. S. (2025). Impact of attention, relevance, confidence, satisfaction (ARCS) model on teaching effectiveness in higher education: a systematic review. *Discover Education*, 4(1), 252. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://link.springer.com/article/10.1007/s44217-025-00674-5>
- Munna, A. S., & Kalam, M. A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: A literature review. Online Submission, 4(1), 1-4. Ανάκτηση από: <https://eric.ed.gov/?id=ED610428>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning theories according to constructivism theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19-30. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>
- Orji, R., Reilly, D., Oyibo, K., & Orji, F. A. (2019). Deconstructing persuasiveness of strategies in behaviour change systems using the ARCS model of motivation. *Behaviour & Information Technology*, 38(4), 319-335. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1520302>
- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., De Jong, T., Van Riesen, S. A., Kamp, E. T., ... & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational research review*, 14, 47-61. Ανάκτηση στις 24 Αυγούστου του 2025 από: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The development of genially-based interactive learning multimedia for elementary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138-151. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8). Ανάκτηση στις 10 Αυγούστου του 2026 από: [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(23\)06241-2](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(23)06241-2)
- Rafiq-uz-Zaman, M., Malik, N., & Bano, S. (2025). Effectiveness of STEAM education in enhancing 21st century skills: A systematic review. *Journal of Asian Development Studies*, 14(3), 590-598. Ανάκτηση στις 9 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.62345/jads.2025.14.3.1501>
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification elements in Quizizz applications: Evaluating the impact on intrinsic and extrinsic student's motivation. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 917, No. 1, p. 012024). IOP Publishing. Ανάκτηση στις 10 Ιουλίου 2026 από: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>
- Reeve, J., & Shin, S. H. (2020). How teachers can support students' agentic engagement. *Theory Into Practice*, 59(2), 150-161. Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.1080/00405841.2019.1702451>
- Sakellariou, S., Molohidis, A., & Hatzikraniotis, E. (2024). On the effectiveness of pedagogical agents. *International Journal of Teaching and Learning Sciences: IJTLS-102*. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.47991/2024/IJTLS-102>
- Saleem, A., Kausar, H., & Deebe, F. (2021). Social constructivism: A new paradigm in teaching and learning environment. *Perennial journal of history*, 2(2), 403-421. Ανάκτηση στις 11 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>
- The battelle for kids. (2019). P21 framework for 21st century learning. Ανάκτηση στις 3 Ιουλίου του 2026 από: https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_DefinitionsBfK.pdf

Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., ... & Cristea, A. I. (2019). *Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy*. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1-14. Ανάκτηση στις 11 Ιουλίου 2026 από:

https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate.net%26utm_medium%3Darticle

Veldkamp, A., Van De Grint, L., Knippels, M. C. P., & Van Joolingen, W. R. (2020). *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*. *Educational Research Review*, 31, 100364. Διαθέσιμη στο: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>

Wannapiroon, N., & Pimdee, P. (2022). *Thai undergraduate science, technology, engineering, arts, and math (STEAM) creative thinking and innovation skill development: a conceptual model using a digital virtual classroom learning environment*. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5689-5716. Ανάκτηση στις 9 Ιουλίου 2026 από: <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10849-w>

Yan, C. H. U. (2017). *Instructional design of online pre-class tasks of the flipped classroom on the basis of ARCS Model*.

Zajda, J. (2024). *Engagement, motivation, and students' achievement*. In *Engagement, Motivation, and Students' Achievement* (pp. 1-28). Cham: Springer Nature Switzerland. Ανακτήθηκε από: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-61613-6_1

Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). *Digital learning in the 21st century: trends, challenges, and innovations in technology integration*. In *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1562391). Frontiers Media SA. Ανάκτηση στις 22 Αυγούστου του 2026 από: <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>

Παράρτημα Α

Α1. Ερωτηματολόγιο αναστοχασμού πρότερων γνώσεων (ενδεικτικά)

1. Όλα τα παιδιά στον κόσμο πρέπει να έχουν φαγητό.*



Να επισημανίζεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Συμφωνώ απόλυτα

Α2. Ερωτηματολόγιο αναστοχασμού νέων γνώσεων (ενδεικτικά)

Αξιολογώ τι έμαθα!

Με την βοήθεια του/της εκπαιδευτικού απάντησε στο παρόν ερωτηματολόγιο βάση της παρακάτω κλίμακας αξιολόγησης.

Διαφωνώ απόλυτα= 😡

Διαφωνώ= 😞

Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ= 😐

Συμφωνώ= 😊

Συμφωνώ απόλυτα= 😄

Οδηγίες συμπλήρωσης ερωτηματολογίου:

1. Ο/Η εκπαιδευτικός επισημαίνει τον τρόπο συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου.
2. Ο/Η εκπαιδευτικός εκφωνεί τα ερωτήματα.
3. Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει περιθώριο 1λεπτού για να απαντηθεί το κάθε ερώτημα και συνεχίζει.

* Υποδεικνύει απαιτούμενη ερώτηση

1. Μου άρεσε που έλυνα τους γρίφους.*



Να επισημανίζεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δια ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Συμφωνώ απόλυτα

Α3. Ρουμπρίκα αξιολόγησης εκπαιδευτικού σεναρίου (ενδεικτικά)

Αξιολόγηση escape room: Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων

Αξιολογήστε την αποτελεσματικότητα του escape room "Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων" απαντώντας στις παρακάτω ερωτήσεις με βαθμολογία:

Δεν συμφωνώ=1

Διαφωνώ= 2

Ούτε συμφωνώ ούτε διαφωνώ= 3

Συμφωνώ= 4

Συμφωνώ απόλυτα= 5

* Υποδεικνύει απαιτούμενη ερώτηση

1. Οι γρίφοι του escape room απαιτήσαν από τους/-τις μαθητές/-τριες την ανάλυση *
δεδομένων πριν από κάθε ενέργεια.

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δεν ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Συμφωνώ απόλυτα

2. Ο διδακτικός σχεδιασμός ενθάρρυνε τους/-τις μαθητές/-τριες να συνεργαστούν *
για να λύσουν το κάθε πρόβλημα.

Na επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Δεν ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Συμφωνώ απόλυτα

Η ηλεκτρονική διεύθυνση του εκπαιδευτικού escape room “Οι Φύλακες των Δικαιωμάτων” είναι: <https://childrenrights.wixsite.com/guardians>

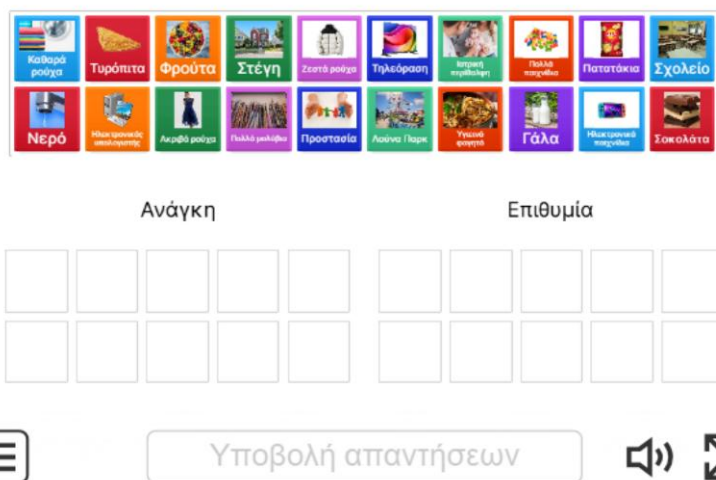


116

Escape room 1:

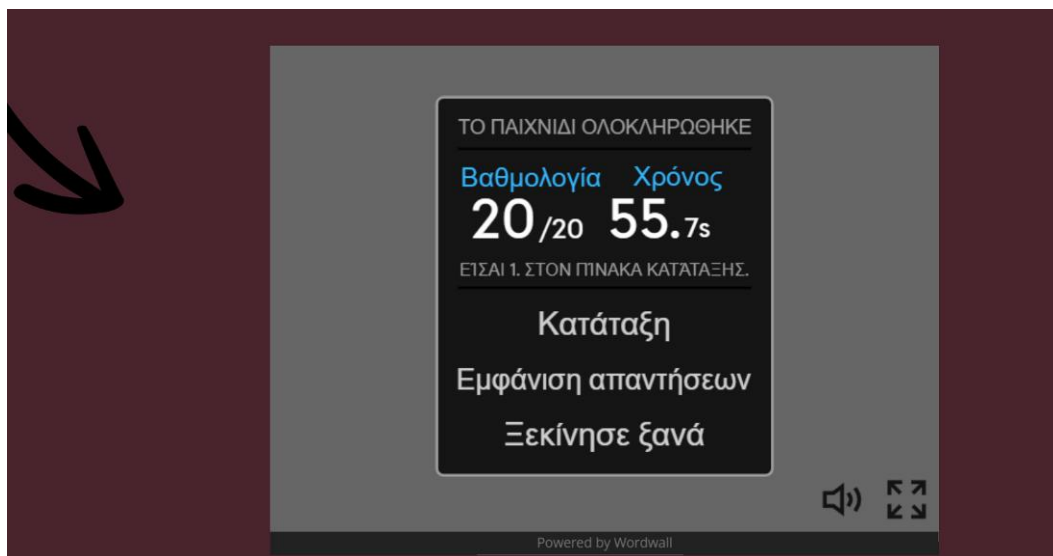
Φάση 1:

0:20



Εικόνα Β. 2: Παιχνίδι στο wordwall

Οι μαθητές/-τριες εισέρχονται στο παιχνίδι του wordwall όπου καλούνται να κατηγοροποιήσουν την κάθε εικόνα ανάλογα με την ομάδα στην οποία ανήκει.



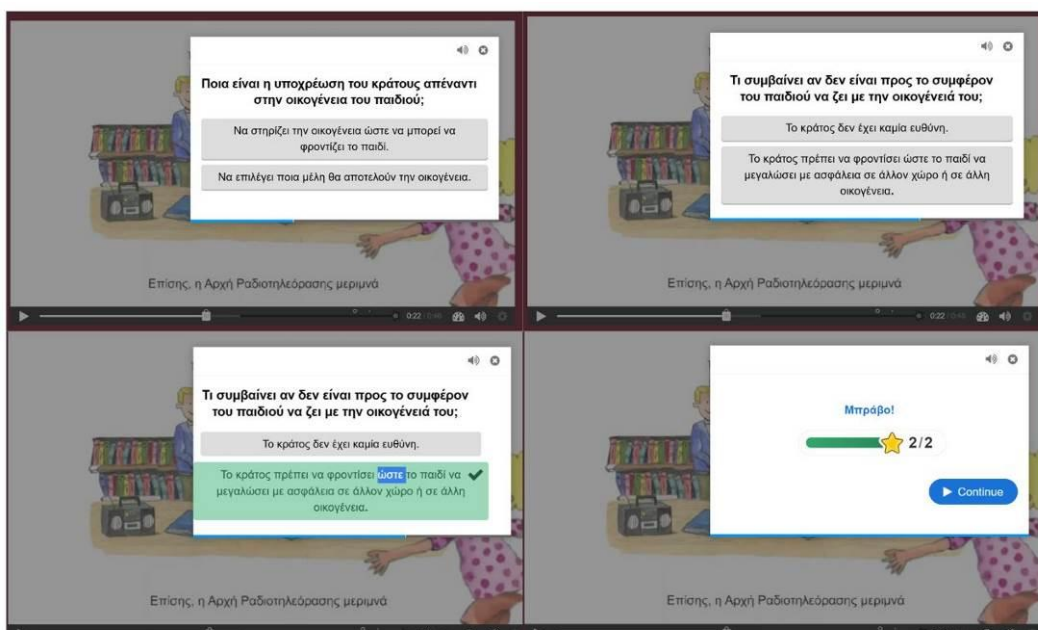
Εικόνα Β. 3: Ανατροφοδότηση από το wordwall

Αφού συμπληρώσουν τις δύο ομάδες πατούν το κουμπί “Υποβολή απαντήσεων” και εμφανίζεται το σκορ το οποίο επίτευξαν.



Εικόνα Β. 4: Στοιχείο διάδρασης για την δραστηριότητα "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια".

Στη δραστηριότητα “Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια” οι μαθητές/-τριες έχουν ενημερωθεί, για το τρόπο που τοποθετείται ο τόνος, και παρακολουθούν σε ζευγάρια το βίντεο όπου σε κάθε αυτόματη παύση του εμφανίζεται το εικονίδιο με το χεράκι το οποίο πρέπει να πατήσουν για να εμφανιστούν οι ερωτήσεις.



Εικόνα Β. 5: Ερωτήματα και ανατροφοδότηση από την δραστηριότητα "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια".

Μόλις απαντηθεί η κάθε ερώτηση εμφανίζεται η επόμενη και στο τέλος του ερωτηματολογίου δίνεται η ανατροφοδότηση. Όταν εμφανιστεί το μήνυμα της

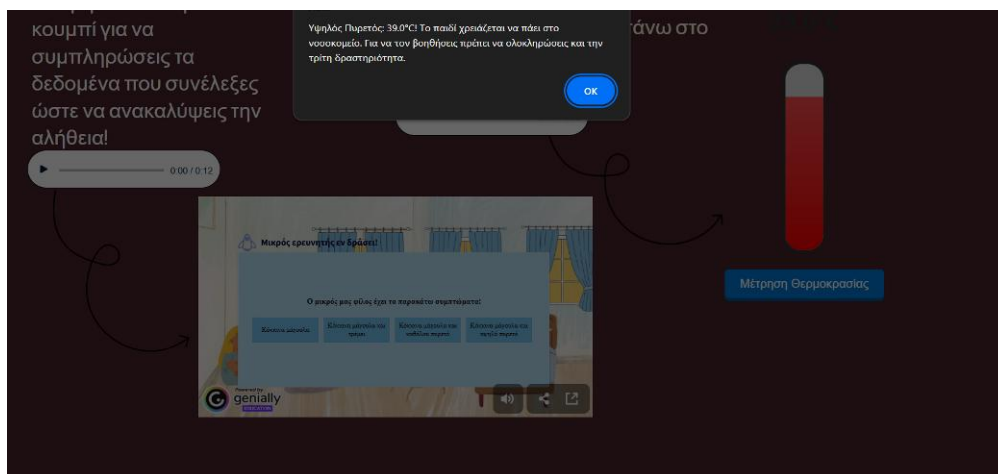
ανατροφοδότησης πατούν το κουμπί “Continue” που θα τους δείξει ο/η εκπαιδευτικός και το βίντεο συνεχίζει να παίζει.



Εικόνα Β. 6: Σημεία διάδρασης και συμπλήρωση κενών στη δραστηριότητα "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην οικογένεια".

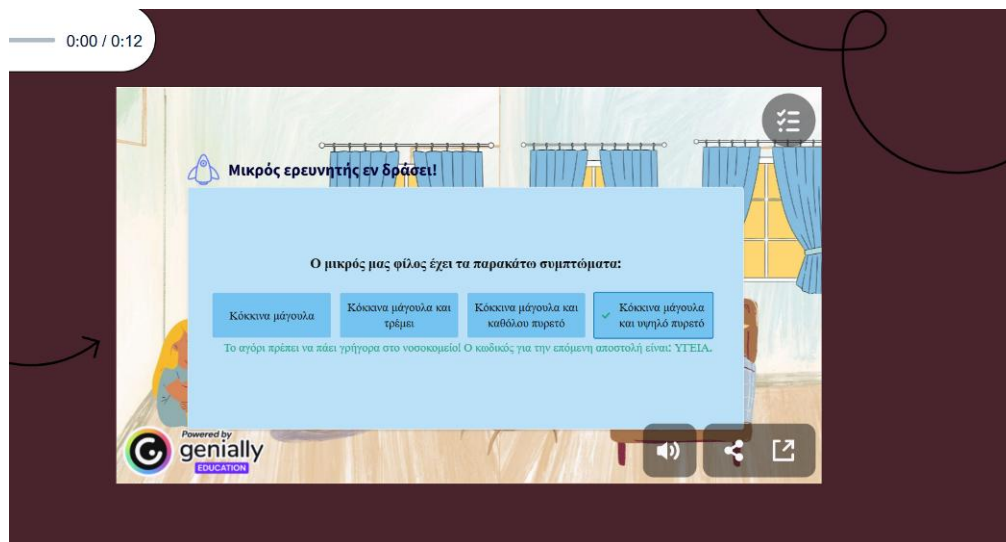
Έπειτα, εμφανίζεται, ξανά, το εικονίδιο με το χεράκι το οποίο πρέπει να πατήσουν για να εμφανιστοεί η άσκηση συμπλήρωσης των κενών βάση αυτών που ακούστηκαν. Στο τέλος του βίντεο πραγματοποιείται πάλι παύση, τα ζευγάρια πατούν το κουμπί που εμφανίζεται και βλέπουν την μυστική λέξη για την είσοδο στην επόμενη αποστολή.

Φάση 2:



Εικόνα Β. 7: Καταμέτρηση θερμοκρασίας παιδιού και συμπλήρωση του πίνακα των στοιχείων στη δραστηριότητα «Μικρός ερευνητής!».

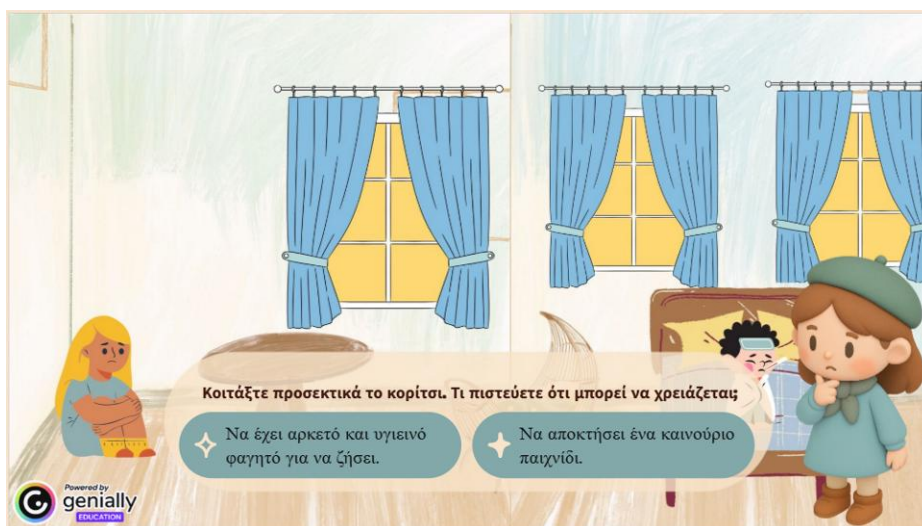
Τα ζευγάρια εισέρχονται στην αποστολή και καλούνται να παρατηρήσουν αλλά και να αλληλεπιδράσουν με το θερμόμετρο της δραστηριότητας. Αρχικά, το θερμόμετρο δείχνει την κανονική θερμοκρασία σώματος και όταν πατηθεί ανεβαίνει στην κορυφή, εμφανίζοντας το μήνυμα ανατροφοδότησης.



Εικόνα Β. 8: Ανατροφοδότηση από την συμπλήρωση των στοιχείων για την δραστηριότητα "Μικρός ερευνητής".

Παρατηρούν προσεκτικά το παιδί που δείχνει άρρωστο στη φωτογραφία, συλλέγουν τα στοιχεία και βάση αυτών απαντούν στο ερωτηματολόγιο. Ανάλογα με την απάντηση δίνεται και η ανατροφοδότηση. Αν απαντηθεί σωστά ο πίνακας τότε εμφανίζεται η μυστική λέξη για την είσοδο στην επόμενη αποστολή.

Φάση 3:



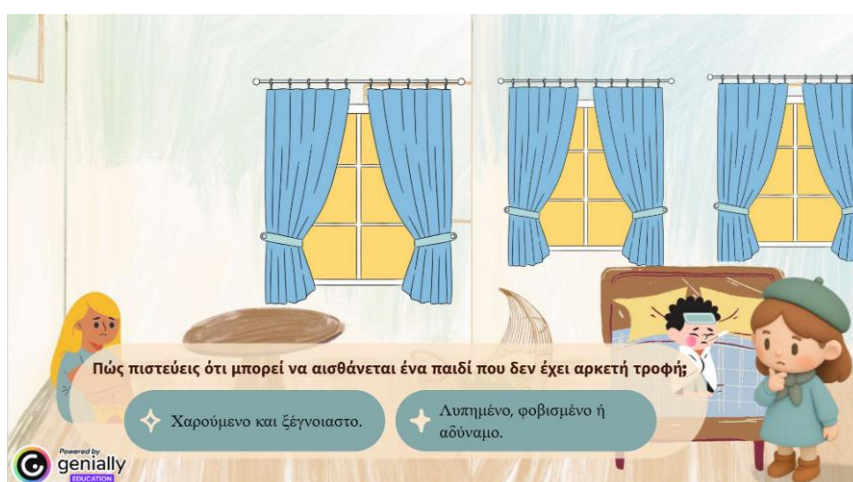
Εικόνα Β. 9: Ερώτημα 1 "Αναλαμβάνω δράση"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 10: Ανατροφοδότηση ερώτησης 1 "Αναλαμβάνω δράση"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 11: Ερώτηση 2 "Αναλαμβάνω δράση"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



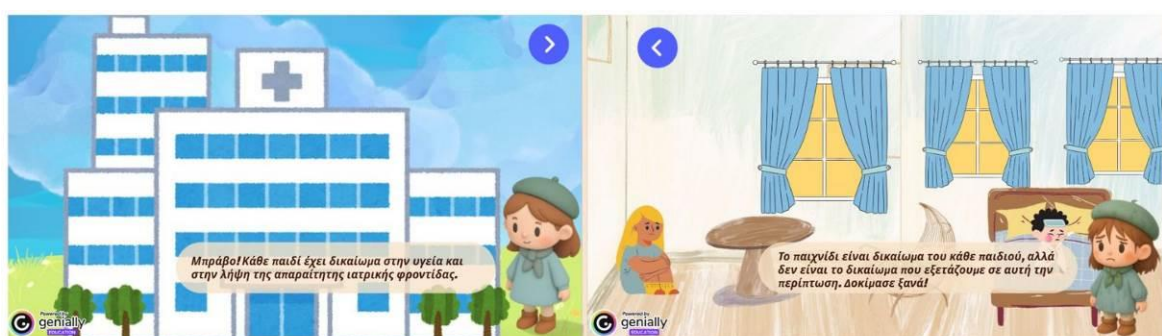
Εικόνα Β. 12: Ανατροφοδότηση ερώτησης 2 "Αναλαμβάνω δράση"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 13: Ερώτηση 3 "Αναλαμβάνω δράση"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



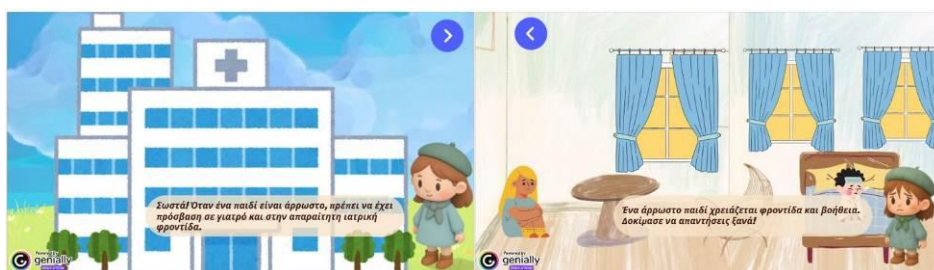
Εικόνα Β. 14: Ανατροφοδότηση ερώτησης 3 "Αναλαμβάνω δράση"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 15: Ερώτηση 4 "Αναλαμβάνω δράση"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεγθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.

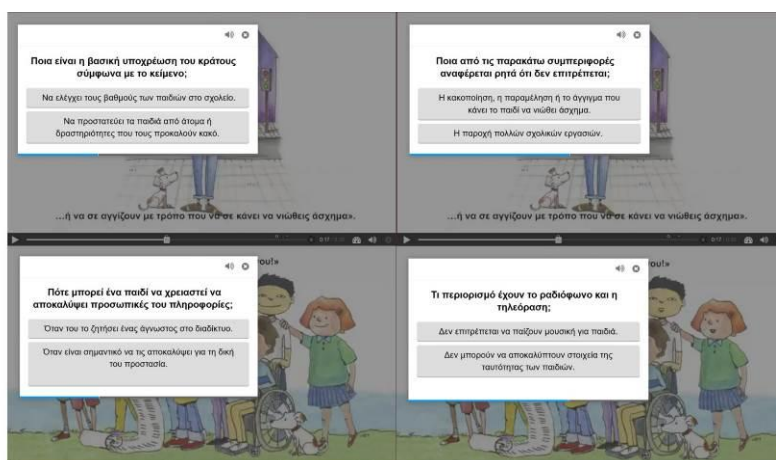


Εικόνα Β. 16: Ανατροφοδότηση ερώτησης 4 "Αναλαμβάνω δράση"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.

Escape room 2:

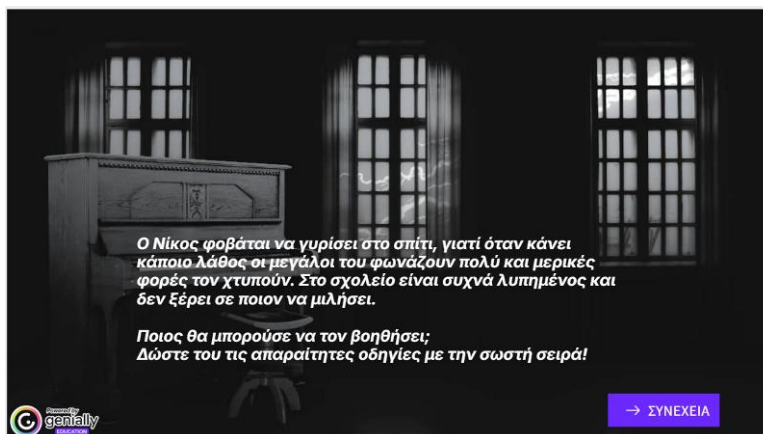
Φάση 1:



Εικόνα Β. 17: Ερωτήματα δραστηριότητας "Πρέπει να προστατεύομαι!"

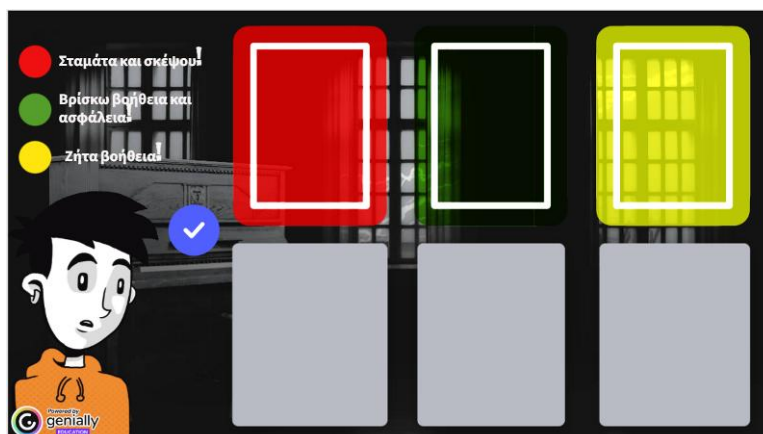
Στη δραστηριότητα “Πρέπει να προστατεύομαι!” οι μαθητές/-τριες έχουν ενημερωθεί, για το τρόπο που τοποθετείται ο τόνος, και παρακολουθούν σε ζευγάρια το βίντεο όπου σε κάθε αυτόματη παύση του εμφανίζεται το εικονίδιο με το χεράκι το οποίο πρέπει να πατήσουν για να εμφανιστούν οι ερωτήσεις.

Φάση 2:



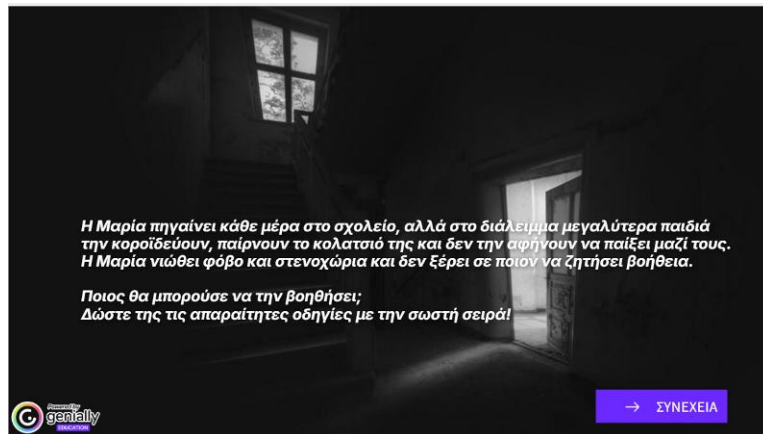
Εικόνα Β. 18: Η ιστορία του Νίκου

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ιστορία του Νίκου και πατούν το κουμπί “ΣΥΝΕΧΕΙΑ” για να προχωρήσουν στην παροχή βοήθειας ως προς το παιδί.



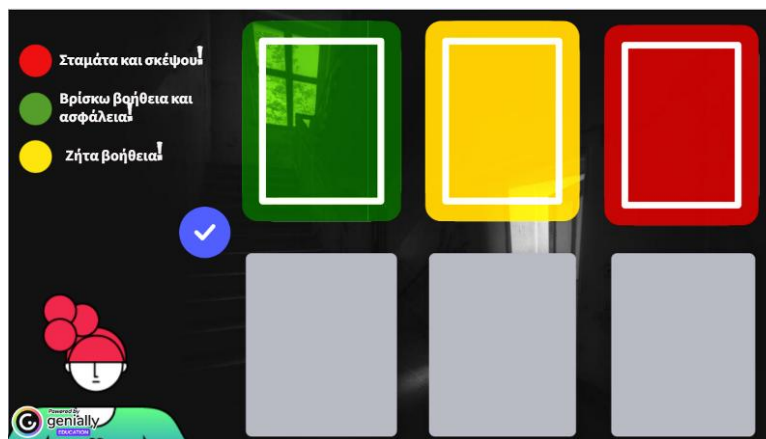
Εικόνα Β. 19: Πρώτη περίπτωση εφαρμογής των οδηγιών αναζήτησης

Τα ζευγάρια, βάση των οδηγιών προστασίας που έμαθαν στην δραστηριότητα “Ο κύκλος προστασίας μου!”, τοποθετούν τις κάρτες με την κατάλληλη σειρά. Στο πλάι παρουσιάζεται η αντιστοίχιση του κάθε χρώματος με τις οδηγίες.



Εικόνα Β. 20: Η ιστορία της Μαρίας

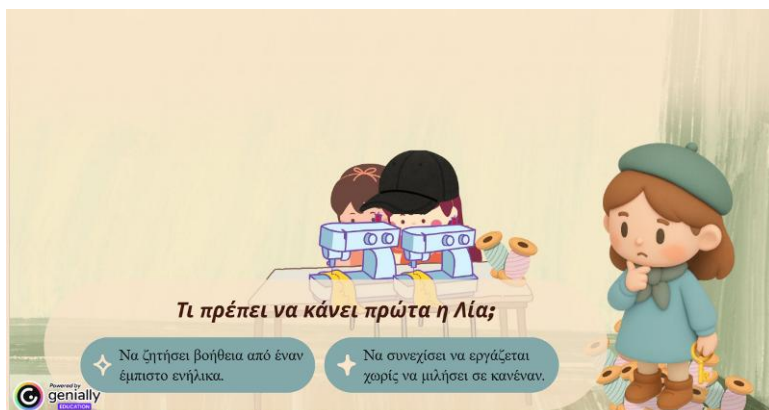
Τα ζευγάρια διαβάζουν την ιστορία της Μαρίας και πατούν το κουμπί “ΣΥΝΕΧΕΙΑ” για να προχωρήσουν στην παροχή βοήθειας ως προς το κορίτσι.



Εικόνα Β. 21: Πρώτη περίπτωση εφαρμογής των οδηγιών αναζήτησης

Τα ζευγάρια, βάση των οδηγιών προστασίας που έμαθαν στην δραστηριότητα “Ο κύκλος προστασίας μου!”, τοποθετούν τις κάρτες με την κατάλληλη σειρά. Στο πλάι παρουσιάζεται η αντιστοίχιση του κάθε χρώματος με τις οδηγίες.

Φάση 3:



Εικόνα Β. 22: Ερώτηση 1 στη δραστηριότητα "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεγθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 23: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 1 της δραστηριότητας "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 24: Ερώτηση 2 της δραστηριότητας "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 25: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 2 της δραστηριότητας "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 26: Ερώτηση 3 για την δραστηριότητα "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.

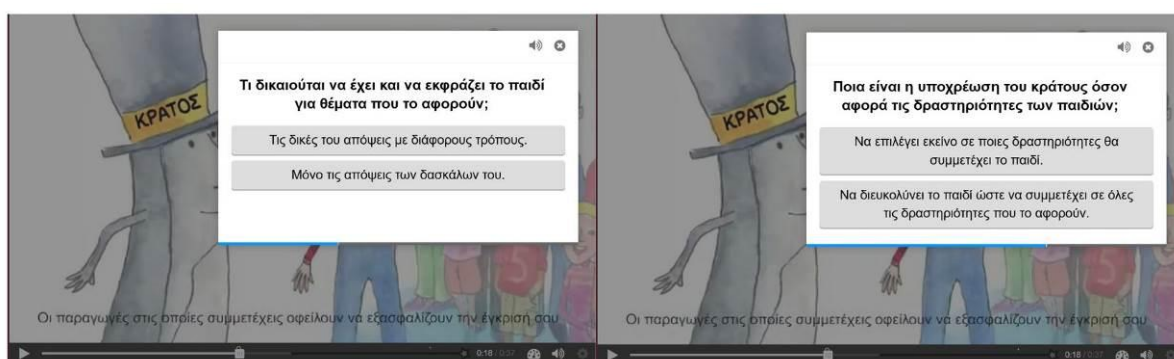


Εικόνα Β. 27: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 3 στη δραστηριότητα "Έχω δικαίωμα να είμαι παιδί!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.

Escape room 3

Φάση 1:



Εικόνα Β. 28: Ερωτήματα δραστηριότητας "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και στην ελεύθερη έκφραση!"

Στη δραστηριότητα "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην συμμετοχή και στην ελεύθερη έκφραση!" ο/η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει στους/στις μαθητές/-τριες το τρόπο που τοποθετείται ο τόνος και παρακολουθούν σε ζευγάρια το διαδραστικό βίντεο όπου σε κάθε αυτόματη παύση του εμφανίζεται το εικονίδιο με το χεράκι το οποίο πρέπει να πατήσουν για να εμφανιστούν οι ερωτήσεις.

Φάση 2:



Εικόνα Β. 29: Υπερ-σύνδεσμος για μεταφορά στον ψηφιακό τοίχο "Μικροί καλλιτέχνες!"

Τα ζευγάρια πατούν το σύνδεσμο για να μεταφερθούν στον ψηφιακό τοίχο του padlet "Μικροί καλλιτέχνες!" όπου θα δημιουργήσουν ένα, μικρής έκτασης, τραγούδι για την ελευθερία.

Φάση 3:



Εικόνα Β. 30: Ερώτηση 1 για την δραστηριότητα "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεγεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 31: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 1 της δραστηριότητας "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 32: Ερώτηση 2 για την δραστηριότητα "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 33: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 2 της δραστηριότητας "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 34: Ερώτηση 3 στην δραστηριότητα "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.

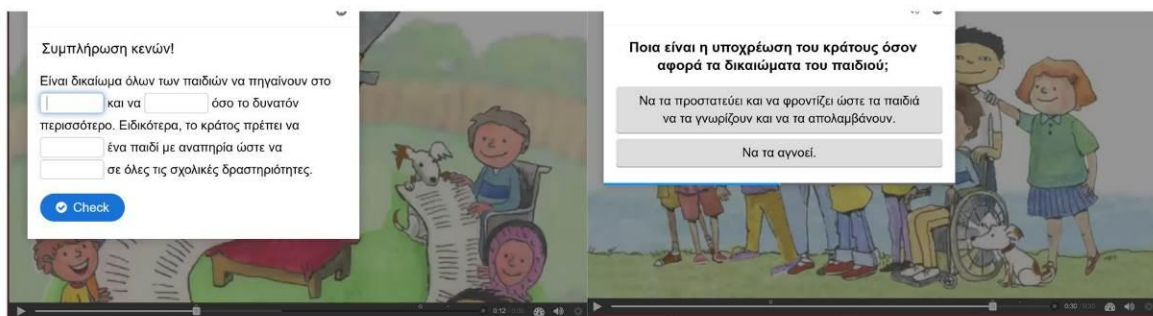


Εικόνα Β. 35: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 3 της δραστηριότητας "Αλλάζω το τέλος της ιστορίας!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.

Escape room 4:

Φάση 1:



Εικόνα Β. 36: Συμπλήρωση κενών και ερώτηση της δραστηριότητας "Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην εκπαίδευση!"

Στη δραστηριότητα “Γνωρίζω το δικαίωμά μου στην εκπαίδευση!” ο/η εκπαιδευτικός υπενθυμίζει στους/στις μαθητές/-τριες το τρόπο που τοποθετείται ο τόνος και παρακολουθούν σε ζευγάρια το διαδραστικό βίντεο όπου σε κάθε αυτόματη παύση του εμφανίζεται το εικονίδιο με το χεράκι το οποίο πρέπει να πατήσουν για να εμφανιστούν οι ερωτήσεις.

Φάση 2:



Εικόνα Β. 37: Drag and Drop δραστηριότητα "Μικροί μηχανικοί!"

Τα ζευγάρια επιλέγουν την σωστή μπάρα πρόσβασης για παιδιά με κινητικές δυσκολίες ώστε το σχολείο να είναι προσβάσιμο σε όλους. Μόλις, τοποθετήσουν την μπάρα στα σκαλοπάτια πατούν το κουμπί για έλεγχο της ορθότητας της απάντησης.



Εικόνα Β. 38: Επιβράβευση και εμφάνιση της μυστικής λέξης

Τα ζευγάρια λαμβάνουν την επιβράβευση για την πρωτοβουλία τους να βοηθήσουν όλα τα παιδιά και εμφανίζεται η μυστική λέξη για την είσοδο στην επόμενη δραστηριότητα.

Φάση 3:



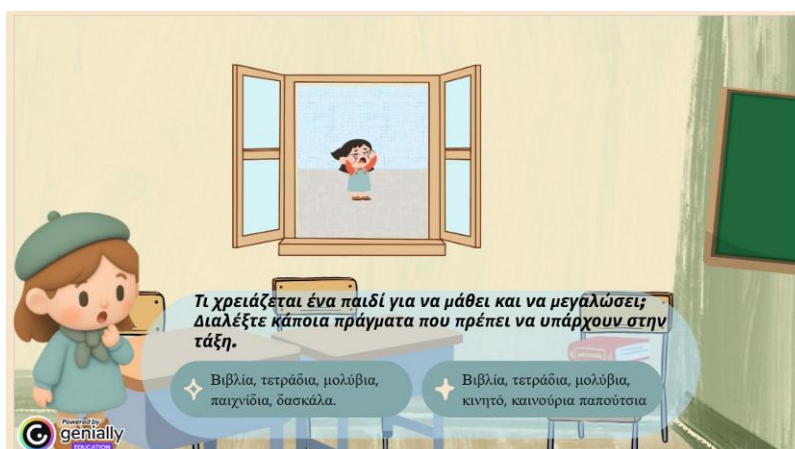
Εικόνα Β. 39: Ερώτηση 1 στη δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεχθεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 40: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 1 στη δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 41: Ερώτηση 2 για την δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεγεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 42: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 2 στη δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.



Εικόνα Β. 43: Ερώτηση 3 για την δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Τα ζευγάρια διαβάζουν την ερώτηση και τις απαντήσεις που δίνονται. Τότε το ένα άτομο που έχει τον ρόλο του εντολέα αποφασίζει για ποια από τις δύο απαντήσεις θα επιλεγεί. Το άλλο άτομο εκτελεί την εντολή.



Εικόνα Β. 44: Ανατροφοδότηση για την ερώτηση 3 στη δραστηριότητα "Η τάξη περιμένει τα παιδιά!"

Για κάθε απάντηση σωστή ή λανθασμένη τα παιδιά λαμβάνουν μία ανατροφοδότηση. Αν η απάντηση που έδωσαν ήταν λάθος τότε πρέπει να επιστρέψουν πίσω, πατώντας το βέλος, και να επαναλάβουν την ερώτηση.