

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2025)

14ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Απόψεις Μαθητών/τριών για το Υβριδικό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Διαφυγής "Κυκλοφορεί Ανάμεσά μας. Ποιος Είναι ο Ασθενής"

Αιμιλία Βαρελά

doi: [10.12681/cetpe.9508](https://doi.org/10.12681/cetpe.9508)

Βιβλιογραφική αναφορά:

Βαρελά Α. (2026). Απόψεις Μαθητών/τριών για το Υβριδικό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Διαφυγής "Κυκλοφορεί Ανάμεσά μας. Ποιος Είναι ο Ασθενής". *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 510–519. <https://doi.org/10.12681/cetpe.9508>

Απόψεις Μαθητών/τριών για το Υβριδικό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι Διαφυγής "Κυκλοφορεί Ανάμεσά μας. Ποιος Είναι ο Ασθενής"

Αιμιλία Βαρελά

aimivarela@sch.gr

1^ο Επαγγελματικό Λύκειο Ραφήνας/3^ο Εργαστηριακό Κέντρο Ανατολικής Αττικής

Περίληψη

Τα ψηφιακά παιχνίδια παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως παιδαγωγικά εργαλεία, οι μαθητές/τριες αλληλοεπιδρούν ενεργά με το περιεχόμενο, ενώ αναπτύσσουν κρίσιμες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας. Η εργασία παρουσιάζει την εφαρμογή ενός υβριδικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού διαφυγής με σκοπό την επανάληψη και ενίσχυση ήπιων δεξιοτήτων μέσα από μια διαδραστική και ευχάριστη εμπειρία. Ο στόχος της μελέτης ήταν να διερευνηθεί η στάση των μαθητών/τριών απέναντι σε μια εναλλακτική μορφή διδασκαλίας και ειδικότερα στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Η θεματική ανάλυση, ανέδειξε πρότυπα νοήματος παρέχοντας γνωστική πρόσβαση σε συλλογικές σηματοδοτήσεις. Η εμπειρία του παιχνιδιού διαφυγής αξιολογήθηκε θετικά, προσφέροντας ένα πλαίσιο μάθησης όπου η συνεργασία, η ενεργή συμμετοχή και η συναισθηματική εμπλοκή συνδυάστηκαν. Επιπλέον, λειτούργησε ως πολυτροπικό μαθησιακό περιβάλλον, προσφέροντας δυνατότητες γνωστικής ανάπτυξης και κοινωνικής ενδυνάμωσης. Θεωρούμε ότι θα πρέπει να αξιολογηθεί περαιτέρω και ότι εφαρμογές όπως αυτή είναι απαραίτητες σε εργαστηριακά μαθήματα.

Λέξεις κλειδιά: νοσηλευτική, παιχνοκεντρική μάθηση, υβριδικά εκπαιδευτικά παιχνίδια διαφυγής

Εισαγωγή

Η εισαγωγή καινοτόμων και παιγνιωδών μεθόδων στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί βασικό πυλώνα της σύγχρονης παιδαγωγικής προσέγγισης. Ο όρος μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι αναφέρεται σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μάθησης και ψυχαγωγίας μέσω της χρήσης διαφόρων τεχνολογιών. Τα ψηφιακά παιχνίδια που αξιοποιούνται χαρακτηρίζονται ως σοβαρά καθώς ο ρόλος τους εκτείνεται πέραν της ψυχαγωγίας (Chen et al., 2024· Δημητριάδης, 2015). Η αποδοχή των ψηφιακών παιχνιδιών και η έντονη ενασχόληση των μαθητών/τριών με αυτά δημιουργεί ευνοϊκή συνθήκη ενσωμάτωσης στη μαθησιακή διαδικασία. Μια σχετικά καινούρια κατηγορία είναι τα εκπαιδευτικά παιχνίδια διαφυγής. Αποτελούν διδακτική προσέγγιση που προωθεί τη συνεργατική μάθηση, την κριτική σκέψη, δεξιότητες όπως η λήψη αποφάσεων και η δημιουργικότητα (Fotaris & Mastoras, 2019· Veldkamp, 2020).

Διακρίνονται σε δωμάτια διαφυγής μικρών ή μεγάλων ομάδων, κουτιά διαφυγής ψηφιακά και υβριδικά. Θεωρούνται κατάλληλα για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης και μαθησιακά αντικείμενα ενώ μπορεί να εξυπηρετούν ταυτόχρονα όλα τα μαθησιακά στυλ (Ζαχαρή, 2023). Οι ψηφιακές πλατφόρμες δωματίων διαφυγής (Breakout EDU, Thinglink, Genially) προσφέρουν τη δυνατότητα συμμετοχής, μέσω εφαρμογών βασισμένων σε browser (Καραγιάννη, 2023). Όσο αφορά το σχεδιασμό ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού δωματίου είναι σημαντικό να διασφαλιστεί η συμβατότητα με το πρόγραμμα σπουδών, το ενδιαφέρον και να μην προκαλεί απογοήτευση (Chen et al., 2024). Επίσης, πρέπει να στηρίζεται στις κατάλληλες παιδαγωγικές θεωρίες ώστε να ενθαρρύνεται περαιτέρω η μάθηση όταν οι μαθητές/τριες είναι αποσυνδεδεμένοι από το εικονικό περιβάλλον (Makri et al., 2021).

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια διαφυγής βασίζονται στη θεωρία του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού και συμπεριφορισμού συνδυάζοντας στοιχεία από μεθόδους ενεργής μάθησης όπως η παιχνιδοποίηση (Καραγιάννη, 2023). Ωστόσο, ενώ η μάθηση λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γίνεται συνειδητή και σταθεροποιείται μέσα από τον αναστοχασμό. Ο τελευταίος δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να μιλήσουν για την εμπειρία, τα συναισθήματα που βίωσαν, να αξιολογήσουν αν πέτυχαν τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους και τη δραστηριότητα (Chen et al., 2024· Makri et al., 2021).

Πολλοί μελετητές αναφέρουν την εφαρμογή των δωματίων διαφυγής σε τομείς όπως η επιστήμες υγείας ή πληροφορίας (Ζαχαρή, 2023). Στη νοσηλευτική εκπαίδευση, η ψηφιακή μάθηση προσφέρει πολλαπλές εναλλακτικές λύσεις για καινοτόμες στρατηγικές διδασκαλίας (Zhao, 2024). Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν να εργάζονται ως ομάδα υπό πίεση ενώ αποκτούν εμπειρίες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην επαγγελματική τους ζωή (Gómez-Urquiza et al., 2022· Tavares, 2022). Ωστόσο υπάρχουν λίγες μελέτες σχετικά με την εκπαιδευτική σημασία τους ενώ οι περισσότερες προτάσεις εστιάζουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (Ζαχαρή, 2023).

Η παρούσα εργασία αφορά στην εφαρμογή ενός υβριδικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού διαφυγής στο γνωστικό αντικείμενο της Νοσηλευτικής και της Τεχνικής Χειρουργείου-Χειρουργική (Γ ΕΠΑΛ-Ειδικότητα Βοηθός Νοσηλευτικής) με σκοπό την επανάληψη και την ενίσχυση ήπιων δεξιοτήτων μέσα από μια διαδραστική και ευχάριστη εμπειρία. Η θεματολογία του παιχνιδιού αντλήθηκε από τα δυο μαθήματα βάσει του αναλυτικού προγράμματος και την καθημερινή πρακτική του νοσοκομείου. Τα ερωτήματα της μελέτης αφορούν το πως αντιμετωπίζουν οι μαθητές/τριες τη χρήση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και ειδικότερα το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό εργαλείο και το εάν μπορεί ένα εκπαιδευτικό δωμάτιο διαφυγής να ενδυναμώσει την ενεργητική συμμετοχή και τη συνεργασία.

Μέθοδοι

Υβριδικό ψηφιακό παιχνίδι διαφυγής

Σχεδιάστηκαν δυο υβριδικά εκπαιδευτικά παιχνίδια διαφυγής με ψηφιακό και φυσικό υλικό. Η διδακτική παρέμβαση είχε διάρκεια δυο διδακτικών ωρών, αντίστοιχα για το κάθε παιχνίδι. Για το σχεδιασμό του ψηφιακού υλικού χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα Genially (WEB 2.0). Επιλέχθηκαν τέσσερα πρότυπα, τροποποιήθηκε και διαμορφώθηκε ο βασικός σχεδιασμός, προστέθηκαν ερωτήσεις κλειστού τύπου και ενσωματώθηκαν κατάλληλα σχεδιασμένοι γρίφοι που οι μαθητές/τριες έπρεπε να επιλύσουν για να ξεκλειδώσουν σταδιακά το παιχνίδι. Μεταξύ των γρίφων οι μαθητές έπρεπε να απαντήσουν σε ερωτήσεις κλειστού τύπου. Στην περίπτωση που έκαναν λάθος μπορούσαν να επαναλάβουν την ερώτηση χωρίς να διακόπτεται το παιχνίδι. Το πρώτο παιχνίδι λειτούργησε ως πιλοτική εφαρμογή. Μετά τη θετική απόκριση και το αίτημα επανάληψης σχεδιάστηκε το δεύτερο παιχνίδι διαφυγής με τίτλο "Κυκλοφορεί ανάμεσά μας. Ποιος είναι ο ασθενής". Δόθηκε έμφαση στη μείωση του ανταγωνισμού και την ενίσχυση της συνεργασίας όπως γίνεται και σε ένα πραγματικό περιβάλλον εργασίας π.χ., χειρουργείο. Και τα δυο παιχνίδια ακολούθησαν τις βασικές αρχές της παιχνιδοποίησης και σχεδιάστηκαν σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών λειτουργώντας ως επαναληπτικά μαθήματα. Το σενάριο λειτούργησε ως προσχέδιο της πλοκής του παιχνιδιού ενώ προσπαθήσαμε να είναι όσο πιο συναρπαστικό ώστε να εμβυθιστεί στην ιστορία.

Δημιουργήθηκαν τέσσερις ομάδες. Το παιχνίδι διαφυγής ήταν διαφορετικό για κάθε ομάδα, με παράλληλες αποστολές και γρίφους, κατά την εξέλιξη του έπρεπε να συνεργαστούν

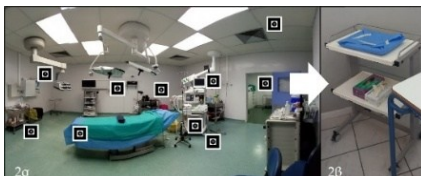
σε κομβικά σημεία για να επιτευχθεί ο στόχος. Οι γρίφοι οργανώθηκαν σύμφωνα με την προσέγγιση της γραμμικής δομής (Καραγιάννη, 2023), δεν ήταν υπερβολικά περίπλοκοι, δημιουργούσαν έκπληξη. Σχεδιάστηκαν ώστε οι μαθητές/τριες να ανακαλούν γνώσεις, να εκτελούν εργαστηριακές δεξιότητες και να αναπτύσσουν την ικανότητα συσχέτισης στοιχείων. Κάθε γρίφος είχε μια σύντομη περιγραφή ενώ χρησιμοποιήθηκαν αριθμητικοί κωδικοί κρυμμένοι σε εικόνες, ανιγμάτα, εργαστηριακό εξοπλισμό. Οι μαθητές/τριες έπρεπε να αναζητήσουν εντός και εκτός εργαστηριακού χώρου φυσικό υλικό π.χ. χειρουργικά εργαλεία (Σχήμα 1), να κατασκευάσουν ένα χειρουργικό πακέτο, να εξασκήσουν δεξιότητες π.χ. μέτρηση και καταγραφή ζωτικών σημείων, να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (Βαρελά & Παλιούρας, 2023) ώστε να ανακαλύψουν αριθμητικούς κωδικούς που ξεκλείδωναν το επόμενο στάδιο (Σχήμα 2).

Στη συνέχεια σημειώνουμε δυο παραδείγματα γρίφων όπως εμφανίστηκαν κατά την εξέλιξη του ψηφιακού παιχνιδιού. Παράδειγμα Γρίφου 1: "Πριν ξεκινήσετε θα πρέπει να βρείτε πέντε αντικείμενα εντός και εκτός του χώρου που βρίσκεστε. Χρησιμοποιούνται αποστειρωμένα και συσκευασμένα ανάλογα με την επέμβαση. Ο χρόνος είναι πολύτιμος. Μόλις τα συγκεντρώσετε θα σχηματίσετε ένα κωδικό για την επόμενη αποστολή. Καλή επιτυχία!" Οι μαθητές/τριες έπρεπε να αναζητήσουν τα κρυμμένα εργαλεία εντός και εκτός της σχολικής αίθουσας, να τα τοποθετήσουν στη σωστή σειρά ώστε να προκύψει η κρυμμένη λέξη και ο αριθμητικός κωδικός όπως φαίνεται στο Σχήμα 1.

Παράδειγμα Γρίφου 2: "Βρίσκεστε στο σωστό δρόμο. Όμως ο ασθενής έχει φύγει από τα εξωτερικά ιατρεία. Ίσως ανεβαίνει από τις σκάλες. Φαίνεται ότι υπάρχει κάποιο στοιχείο. Άφησε πίσω του τον αριθμό 4. Θα πρέπει να σκανάρετε τον αριθμό που θα σας οδηγήσει στον επόμενο κωδικό με τη βοήθεια της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας. Αυτά τα μαγικά έπιπλα τα βρίσκουμε παντού στο νοσοκομείο. Τίποτα δε γίνεται χωρίς αυτά!". Οι μαθητές μέσω φορητής συσκευής σκάναραν τον αριθμητικό δείκτη 4 στην εικόνα (Σχήμα 2α), έβρισκαν ποιο είναι το αντικείμενο επαύξησης π.χ. τροχήλατο νοσηλείας (Σχήμα 2β), και το αναζητούσαν στο εργαστήριο για να βρουν τον επόμενο αριθμητικό κωδικό του ψηφιακού παιχνιδιού.



Σχήμα 1. Ανακάλυψη αριθμητικού κωδικού



Σχήμα 2. Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (α). Αντικείμενο επαύξησης (β)

Ερωτηματολόγιο

Στη μελέτη χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο με τίτλο "Escape Game". Ο σχεδιασμός του βασίστηκε σε αντίστοιχες μελέτες (Duffull, 2020· Gómez-Urquiza et al., 2022· Nasri, 2024). Περιλαμβάνει εννέα ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Η διάθεση του έγινε μετά την ολοκλήρωση της εκπαιδευτικής παρέμβασης και οι 15 μαθητές/τριες το συμπλήρωσαν ανώνυμα ως Google Form. Η επεξεργασία έγινε με τη θεματική ανάλυση, η οποία επιχειρεί να ανιχνεύσει, να οργανώσει και κατανοήσει πρότυπα νοήματος ("θέματα") εντός ενός συνόλου δεδομένων παρέχοντας γνωστική πρόσβαση σε συλλογικές σημασιοδοτήσεις. Χρησιμοποιείται για την ανάλυση της μαθησιακής εμπειρίας και την κατανόηση των αντιλήψεων και αναγκών των μαθητών/τριών (Τσιώλης, 2015). Ο στόχος της ανάλυσης ήταν να κατανοήσουμε πώς οι μαθητές αντιλαμβάνονται και βιώνουν τη δραστηριότητα, τι σημαίνει για αυτούς και ποια είναι τα κυρίαρχα θέματα που αναδύονται από τις εμπειρίες τους.

Πραγματοποιήθηκαν δυο θεματικές αναλύσεις. Η πρώτη ανέδειξε τα κύρια θέματα των απαντήσεων, τα οποία ομαδοποιήθηκαν σε θεματικές κατηγορίες. Η δεύτερη βασίστηκε στην ομαδοποίηση των θεματικών κατηγοριών και τη δημιουργία θεματικών αξόνων που περιγράφουν γενικότερα την εμπειρία και τα νοήματα που έδωσαν οι μαθητές/τριες στο παιχνίδι διαφυγής. Σημειώνουμε ενδεικτικά υπό τη μορφή παραδείγματος τα αρχικά στάδια της πρώτης θεματικής ανάλυσης για την πρώτη ερώτηση ανοιχτού τύπου "Ποια είναι η γνώμη σου για το escape game – δωμάτιο διαφυγής ως εκπαιδευτικό μέσο;" υπό τη μορφή πίνακα. Αρχικά, εντοπίζουμε λέξεις-κλειδιά από κάθε απάντηση και τις μετατρέπουμε σε κωδικούς (Πίνακας 1.1). Στη συνέχεια, από τους κωδικούς αναδεικνύονται τα κύρια θέματα και προκύπτουν οι θεματικές κατηγορίες (Πίνακας 1.2).

Πίνακας 1.1. Παράδειγμα από την πρώτη θεματική ανάλυση για την Ερώτηση 1

Απόσπασμα	Κωδικός
"...διασκεδάζεις και μαθαίνεις..."	Συνδυασμός μάθησης & διασκέδασης
"...ευχαριστώ..."	Θετική συναισθηματική εμπειρία
"...αρκετά ενδιαφέρον..."	Ενδιαφέρον
"...πολύ διαφορετικό από τα συνηθισμένα..."	Πρωτοτυπία
"...πολύ καλό και αποτελεσματικό..."	Αποτελεσματικότητα
"...ευχαρίστο, μας βοήθησε να μάθουμε..."	Ευχάριστο/Εμπλουτισμός γνώσεων
"...game that teach the children..."	Ενίσχυση απομνημόνευσης
"...με έχει βοηθήσει να θυμηθώ..."	Επανενεργοποίηση γνώσης
"...εξετάζεις ποια πράγματα θυμάσαι..."	Αυτοαξιολόγηση γνώσεων
"...διασκεδαστικό αλλά και βοηθητικό..."	Διασκέδαση και μάθηση
"...ελκυστικό... ευχάριστος, διαδραστικό"	Ενίσχυση κινήτρου, διαδραστικότητα
"...κατανόηση πραγμάτων καλύτερα..."	Βάθος κατανόησης
"...θα προτιμούσα να διαλέγουμε την ομάδα..."	Προσωπική προτίμηση - βελτίωση
"...συνεργαστήκαμε... δραστήριος τρόπος..."	Συνεργασία/Ενεργή συμμετοχή
"...δημιουργικό, ανταλλαγή απόψεων..."	Δημιουργικότητα/Κοινωνική μάθηση

Πίνακας 1.2. Παράδειγμα από την πρώτη θεματική ανάλυση για την Ερώτηση 1

Θεματική κατηγορία	Περιγραφή	Ενδεικτικοί Κωδικοί
Συνδυασμός διασκέδασης/μάθησης	Το παιχνίδι βοηθά στη μάθηση με ευχάριστο τρόπο	Διασκέδαση, Μάθηση,
Αποτελεσματικότητα-εκπαιδευτικό μέσο	Οι μαθητές το βρίσκουν χρήσιμο για κατανόηση & απομνημόνευση	Ενίσχυση γνώσης, Απομνημόνευση,
Διαδραστικότητα/πρωτοτυπία	Η εμπειρία είναι διαφορετική από την κλασική διδασκαλία	Κατανόηση, Διαδραστικότητα, Πρωτοτυπία,

Κοινωνική μάθηση	Ενίσχυση ομαδική εργασίας και επικοινωνία	Συνεργασία, Ανταλλαγή ιδεών
Σχόλια βελτίωσης	Παρατηρήσεις-οργάνωση	Επιλογή ομάδας

Αποτελέσματα

Πρώτη θεματική ανάλυση-θεματικές κατηγορίες

Ερώτηση 1. "Ποια είναι η γνώμη σου για το escape game - δωμάτιο διαφυγής ως εκπαιδευτικό μέσο;". Θεματικές κατηγορίες: 1. Συνδυασμός μάθησης και διασκέδασης ("Είναι κάτι το οποίο και διασκεδάζεις και μαθαίνεις μέσα από αυτό.", "Διασκεδαστικό αλλά και βοηθητικό για την απομνημόνευση"). 2. Διαδραστικότητα και πρωτοτυπία. Το escape game θεωρείται διαφορετικό από τις παραδοσιακές μεθόδους εκπαίδευσης, με έμφαση στην καινοτομία. Ενδεικτικές απαντήσεις "Το escape game ήταν αρκετά ενδιαφέρον.", "Πολύ καλό και πολύ διαφορετικό από τα συνηθισμένα.", "Κάνει το μάθημα πιο ελκυστικό και διαδραστικό". 3. Ενίσχυση μνήμης και κατανόησης. Η δραστηριότητα βοήθησε να θυμηθούν στοιχεία από το μάθημα και να το κατανοήσουν αποτελεσματικότερα ("Με έχει βοηθήσει να θυμηθώ πράγματα που είχα ξεχάσει.", "Εξετάζεις ποια πράγματα θυμάσαι από το μάθημα.", "Βοηθάει να κατανοήσεις κάποια πράγματα καλύτερα"). 4. Κοινωνική μάθηση. Οι μαθητές/τριες εκτιμούν την ευκαιρία να συνεργαστούν με άλλους, ανταλλάσσοντας ιδέες και επιτυγχάνοντας έναν κοινό στόχο ("Μας βοήθησε να συνεργαστούμε και να μάθουμε με δραστήριο τρόπο.", "Ανταλλάξαμε ιδέες και κάναμε χρήσιμη επανάληψη χωρίς βαρεμάρα"). 5. Σχόλια βελτίωσης. Ορισμένοι μαθητές/τριες αναφέρουν ότι θα ήθελαν να επιλέξουν την ομάδα με ενδεικτική απάντηση "Θα προτιμούσα να διαλέγουμε εμείς την ομάδα μας...". Οι μαθητές/τριες αναγνώρισαν την εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού και εκφράστηκαν προτάσεις βελτίωσης γεγονός που δείχνει ενεργή εμπλοκή και αναστοχαστική στάση.

Ερώτηση 2. "Πως θα περιέγραφες την εμπειρία συμμετοχής σου στο παιχνίδι διαφυγής (escape game) που πραγματοποιήθηκε στην τάξη σου". Θεματικές κατηγορίες: 1. Συναισθηματική Απόκριση. Οι μαθητές/τριες εκφράζουν την ικανοποίηση και την επιθυμία να επαναλάβουν την εμπειρία ("Η εμπειρία μου ήταν πολύ καλή, θα ήθελα να το ξανά κάνουμε"). 2. Συνεργασία και Ομαδικότητα. Η δημιουργία θετικών σχέσεων μεταξύ των μαθητών/τριών να είναι κεντρικό στοιχείο της εμπειρίας ("Η δραστηριότητα με βοήθησε να έρθω κοντά και να συνεργαστώ ακόμα και με άτομα που δεν είχε τύχει να συνεργαστούμε.."). 3. Εκπαιδευτική Αξία. Πολλοί μαθητές ανέφεραν πως το παιχνίδι βοήθησε να επαναλάβουν και να εμπεδώσουν τη γνώση του μαθήματος. Ενδεικτικές απαντήσεις. "Ήταν μια πολύ ενδιαφέρουσα διαδικασία κάνοντας μια επανάληψη στο μάθημα που βασίζεται το παιχνίδι", "Η δραστηριότητα αυτή με βοήθησε να θυμηθώ κάποια πράγματα από τα κεφάλαια του μαθήματος". 4. Διασκέδαση και Ενδιαφέρον. Το παιχνίδι φαίνεται να προκάλεσε γενικά ευχάριστα συναισθήματα ("Είχε πολύ πλάκα, μου άρεσε", "Πολύ ενδιαφέρον").

Ερώτηση 3. "Θα συνιστούσες αυτή τη δραστηριότητα σε άλλους μαθητές;". Θεματικές κατηγορίες: 1. Ομόφωνη θετική στάση. Όλες οι απαντήσεις είναι θετικές, με διαφορετικές διαβαθμίσεις έμφασης (από ένα απλό "Ναι" μέχρι πιο αναλυτικές απαντήσεις) δείχνοντας πως η δραστηριότητα ήταν γενικά αποδεκτή και επιτυχημένη. 2. Διαδραστικότητα και ενδιαφέρον. Αρκετοί μαθητές τονίζουν ότι η δραστηριότητα ήταν διαδραστική και ευχάριστη ("...έναν πολύ όμορφο και διαδραστικό τρόπο μάθησης"). 3. Απόκλιση από τη συνηθισμένη διδασκαλία. Πολλοί αναφέρουν ότι "Η δραστηριότητα ξεφεύγει από τη ρουτίνα της τάξης", "ένας διαφορετικός τρόπος στο να έρθουν πιο κοντά με το μάθημα". Αυτό υποδηλώνει ότι οι μαθητές αναζητούν πιο εναλλακτικούς τρόπους μάθησης. 4. Καθολική συμμετοχή και προσβασιμότητα. Αρκετοί τονίζουν ότι "θα μπορούσαν όλοι να συμμετέχουν", "Συνδυάζει

μάθηση και παιχνίδι", "they will study and play at the same time". Δείχνει ότι η δραστηριότητα θεωρήθηκε συμπεριληπτική και ευχάριστη για όλους. 5. Ενθουσιασμός. Η χρήση φράσεων όπως "Ναιιι", "Εννοείται", "χωρίς δεύτερη σκέψη", "Φυσικά"...φανερώνει έντονο ενθουσιασμό και συναισθηματική θετική ανταπόκριση. Η θεματική ανάλυση δείχνει ότι οι μαθητές/τριες θα την πρότειναν ανεπιφύλακτα.

Ερώτηση 4. "Ποια πιστεύεις ότι είναι τα πλεονεκτήματα ενός τέτοιου παιχνιδιού για το μάθημα της τεχνικής χειρουργείου και της νοσηλευτικής". Θεματικές κατηγορίες: 1.Ενεργοποίηση μνήμης και ενίσχυση κατανόησης. Το παιχνίδι λειτουργεί ως εργαλείο για ανάκληση παλαιότερων γνώσεων, κατανόηση δύσκολων εννοιών και ενίσχυση της μνήμης. Ενδεικτικές φράσεις "Μας βοηθάει να καταλάβουμε το μάθημα πολύ καλύτερα", "Μαθαίνουμε πράγματα που μας είχαν ξεφύγει", "Θυμόμαστε πράγματα που είχαμε ξεχάσει ή δεν ξέραμε". 2. Πρακτική εξάσκηση και βιωματική μάθηση. Το παιχνίδι προσπάθησε να προσομοιώσει πραγματικές συνθήκες κατά το σχεδιασμό του αυξάνοντας την ετοιμότητα και την αυτοπεποίθηση. Ενδεικτικές φράσεις "Κάνεις πρακτική εξάσκηση σε αγχωτικό περιβάλλον", "Έρχεσαι σε επαφή με το αντικείμενο απασχόλησης". 3. Συνεργασία και κοινωνικοποίηση. Το παιχνίδι ενίσχυσε την ομαδική εργασία, την αλληλεπίδραση, την κοινωνική μάθηση. Ενδεικτικές φράσεις "Συνεργασία με τους συμμαθητές", "Ομαδικότητα - Βγάζουμε μαζί το καλύτερο αποτέλεσμα", "Συνεργασία και κοινωνικοποίηση με άτομα ποικίλων χαρακτήρων". 4. Κίνητρο, ευχαρίστηση και εμπλοκή. Το παιχνίδι προάγει το ενδιαφέρον, την ενεργή συμμετοχή, το δημιουργικό άγχος. Ενδεικτικές φράσεις: "Η ώρα περνάει ευχάριστα", "Λόγω της αγωνίας και της διασκέδασης, μαθαίνουμε καλύτερα", "Το μάθημα γίνεται πιο ενδιαφέρον", "Κινητοποιεί τους μαθητές". 5. Ανάπτυξη δεξιοτήτων. Αρκετοί μαθητές μίλησαν για δημιουργικότητα, αυτοαξιολόγηση σε συνθήκες πίεσης ("Δημιουργικότητα", "Αντικρίζεις τον εαυτό σου σε αγχωτικό περιβάλλον", "Πρέπει να δράσεις άμεσα για να νικήσεις"). Φαίνεται ότι μέσω του παιχνιδιού ενισχύονται μεταγνωστικές και συναισθηματικές δεξιότητες, πολύτιμες για τον χώρο της υγείας.

Ερώτηση 5. "Ποια πιστεύεις ότι είναι τα μειονεκτήματα ενός τέτοιου παιχνιδιού για το μάθημα της τεχνικής χειρουργείου και της νοσηλευτικής". Οι μαθητές εκφράζουν κυρίως αρνητική ή αμφισβητούμενη ύπαρξη μειονεκτημάτων, ενώ λίγοι αναγνωρίζουν συγκεκριμένα πιθανά προβλήματα. Θεματικές κατηγορίες: 1. Πιθανή έλλειψη συνεργασίας. Ενδεικτικές φράσεις "Άμα δεν υπάρχει χημεία στην ομάδα, η συνεννόηση χάνεται", "Αν δεν υπάρχει επικοινωνία και συνεργασία, γίνεται πιο δύσκολο". 2. Ανταγωνισμός. Λειτουργεί ως κίνητρο, σε υπερβολή μπορεί να προκαλέσει άγχος ή εντάσεις. Ενδεικτική φράση "Ίσως αυξάνεται το αίσθημα του ανταγωνισμού". 3. Αμφισβήτηση ύπαρξης μειονεκτημάτων. Η συντριπτική πλειοψηφία δηλώνει ότι δεν υπάρχουν μειονεκτήματα με ενδεικτικές φράσεις "Δεν πιστεύω ότι έχει κάποιο μειονέκτημα", "Πιστεύω ότι καλύπτει όλα τα κομμάτια του μαθήματος". Ο περιορισμένος εντοπισμός προβλημάτων μπορεί να δείχνει είτε ανεπαρκή αναστοχασμό είτε ισχυρή ικανοποίηση. 4. Απαιτεί σκέψη/νοητική προσπάθεια. Αναφέρεται πως το παιχνίδι "χρειάζεται σκέψη". Η ανάγκη για γνωστική προσπάθεια ίσως προβληματίζει άτομα που δυσκολεύονται σε πιο ενεργές μορφές μάθησης.

Ερώτηση 6. "Ανακάλυψες κάτι καινούριο για τους συμμαθητές σου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; (π.χ. κοινά ενδιαφέροντα);". Η ερώτηση στοχεύει στη διερεύνηση των διαπροσωπικών δυναμικών που προκύπτουν από μια ομαδοσυνεργατική, παιγνιώδη δραστηριότητα. Θεματικές κατηγορίες: 1.Ανακάλυψη προσωπικών χαρακτηριστικών και τρόπου σκέψης. Αναφέρουν πως ανακάλυψαν πτυχές του χαρακτήρα ή συμπεριφοράς των συμμαθητών/τριών τους με ενδεικτικές φράσεις "Έμαθα πώς λειτουργεί και σκέφτεται ο καθένας", "Καταλάβαμε χαρακτηριστικά του εαυτού μας". Η δραστηριότητα προσφέρει "χώρο" για παρατήρηση και κατανόηση του τρόπου σκέψης των άλλων, στοιχεία πολύτιμα

στην επαγγελματική συνεργασία αλλά και στην παρούσα φάση της σχολικής ζωής. 2. Δεν παρατηρήθηκε κάτι καινούριο. Ένας σημαντικός αριθμός απαντήσεων αναφέρει ότι δεν ανακάλυψε κάτι καινούριο στοιχείο που ενδέχεται να σχετίζεται με την εστίαση στο παιχνίδι και όχι στην διαπροσωπική διάδραση.

Ερώτηση 7. "Τι σου άρεσε περισσότερο στο παιχνίδι;". Η ερώτηση αυτή αναλύει τις θετικές εμπειρίες και αναδεικνύει τα στοιχεία που εντυπωσίασαν περισσότερο. Θεματικές κατηγορίες: 1. Συνεργασία και Ομαδικότητα. Ενδεικτικές Απαντήσεις "Η συνεργασία και η επικοινωνία που χρειαζόταν", "Η δημιουργικότητα και η ομαδικότητα που είχαμε". 2. Δραστηριότητα εκτός τάξης/Κίνηση. Το παιχνίδι δεν περιοριζόταν στον υπολογιστή ή σε στατική εργασία, αλλά περιλάμβανε δραστηριότητες που απαιτούσαν μετακίνηση σε διάφορους χώρους. Ενδεικτικές Απαντήσεις "Περισσότερο μου άρεσε που οι δραστηριότητες ήταν εκτός τάξης", "Ότι υπήρχε και κίνηση, σηκωνόμασταν όλοι μαζί, ψάχναμε, μιλάγαμε". Φαίνεται ότι η αίσθηση της κινητικότητας και της εξόδου από τη σχολική αίθουσα αποτέλεσε ένα από τα πιο δυναμικά στοιχεία. 3. Εξερεύνηση, μυστήριο και ανακάλυψη. Οι μαθητές απόλαυσαν το στοιχείο της εξερεύνησης και του μυστηρίου ενώ ενισχύθηκε η αίσθηση της περιπέτειας και εμπύθισης ("Το μυστήριο που είχε το escape-game", "Το ψάξιμο", "Να βρω το κλειδί στο τέλος"). 4. Διαφορετικός τρόπος εκμάθησης. Το παιχνίδι προσέφερε έναν ελκυστικό και διαδραστικό τρόπο μάθησης, που θεωρήθηκε πιο ενδιαφέρον από την παραδοσιακή διδασκαλία (".. είναι ένας διαφορετικός τρόπος μάθησης πιο ελκυστικός για εμάς").

Ερώτηση 8. "Αν άλλαζες κάτι στο παιχνίδι, τι θα ήταν για να γίνει πιο αποτελεσματικό;". Οι προτάσεις επικεντρώνονται στη δυσκολία, τη διάρκεια του παιχνιδιού και τη συνεργασία. Θεματικές κατηγορίες: 1. Δυσκολία και Ερωτήσεις. Οι μαθητές επιθυμούν πιο δύσκολες ερωτήσεις και πιο απαιτητικές κρυψώνες υποδηλώνοντας την επιθυμία για πιο "challenging" εμπειρίες ("Να υπήρχαν πιο δύσκολες ερωτήσεις, να επαληθεύσουμε περισσότερους κωδικούς", "Περισσότερες ερωτήσεις, πιο δύσκολες κρυψώνες για τα στοιχεία"). 2. Διάρκεια του Παιχνιδιού. Εκφράστηκε η επιθυμία να αυξηθεί η διάρκεια του παιχνιδιού με ενδεικτική απάντηση "Να ήταν λίγο μεγαλύτερο". 3. Συνεργασία των Ομάδων. Ορισμένοι πιστεύουν ότι η ενιαία συνεργασία μπορεί να βελτιώσει τη δυναμική του παιχνιδιού, ενώ άλλοι προτείνουν να μπορούν να επιλέξουν "συνεργάτες". Στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με την αίσθηση ασφάλειας που δίνει η οικειότητα ατόμων που ήδη κάνουν παρέα. Ενδεικτικές Απαντήσεις "Να συνεργαζόμαστε όλοι μαζί αντί να υπάρχουν διαφορετικές ομάδες", "Να διαλέγουμε φίλους μας ώστε να συνεργαζόμαστε πιο εύκολα". 4. Βραβεία και Επιβραβεύσεις. Προτάθηκε η εισαγωγή βραβείων, στοιχείο που θα μπορούσε να ενισχύσει το κίνητρο.

Ερώτηση 9. "Θυμηθείτε την αλληλεπίδραση που είχατε με τους συμμαθητές σας στο παιχνίδι. Ήταν παρόμοια με το συνηθισμένο μάθημα;". Θεματικές κατηγορίες: 1. Διασκέδαση και Εμπλοκή. Η αλληλεπίδραση στο παιχνίδι ήταν πιο διασκεδαστική σε σύγκριση με το συνηθισμένο μάθημα. Ενδεικτικές απαντήσεις "Καλύτερη γιατί διασκεδάσα και εξασκούμε τον ταυτόχρονα", "Πολύ καλύτερη, γελάσαμε πολύ". 2. Αλληλεπίδραση και Επικοινωνία. Οι μαθητές/τριες επεσήμαναν τη βελτίωση στην επικοινωνία και την αλληλεπίδραση με τους συμμαθητές τους. Ενδεικτικές απαντήσεις "Η συνεργασία και η επικοινωνία ήταν πιο ομαλή από ότι συνήθως", "Δεν ήταν παρόμοια με το συνηθισμένο μάθημα", "Μου δόθηκε η ευκαιρία να μιλήσω με άτομα που δεν θα γινόταν με άλλον τρόπο".

Δεύτερη θεματική ανάλυση-θεματικοί άξονες

Η δεύτερη θεματική ανάλυση βασίστηκε στην ομαδοποίηση των επαναλαμβανόμενων εννοιών-μοτίβων που προέκυψαν από τις θεματικές κατηγορίες της πρώτης διαμορφώνοντας θεματικούς άξονες που περιγράφουν συνολικότερα την εμπειρία των μαθητών/τριών και τα νοήματα που έδωσαν στο παιχνίδι διαφυγής. Οι θεματικοί άξονες είναι έξι. 1.

Συναισθηματική Εμπλοκή και Απόκριση. Εκφράστηκαν ισχυρά συναισθήματα που σχετίζονται με τη συμμετοχή στο παιχνίδι (Ομόφωνη θετική στάση-ενθουσιασμός, Έκφραση συναισθημάτων, Μυστηριώδης και διασκεδαστική φύση του παιχνιδιού, Αίσθηση χαράς και εσωτερικής ενεργοποίησης). 2. Συνεργασία, Ομαδικότητα, Κοινωνική Αλληλεπίδραση. Η συνεργασία αποτέλεσε έναν από τους πιο έντονους άξονες της εμπειρίας (Ανάπτυξη ομαδικότητας, επικοινωνίας, ανταλλαγής απόψεων, Κοινωνικοποίηση-αναγνώριση κοινών ενδιαφερόντων). 3. Εκπαιδευτική Αξία και Μαθησιακά Οφέλη. Οι μαθητές αναγνώρισαν τη μαθησιακή διάσταση του παιχνιδιού (Συνδυασμός μάθησης και διασκέδασης, Ενεργοποίηση της μνήμης-ενίσχυση κατανόησης, Βιωματική και διαθεματική μάθηση, Ανάπτυξη δεξιοτήτων, Υιοθέτηση διαφορετικών μαθησιακών τρόπων). 4. Καινοτομία και Απόκλιση από τη Σχολική Ρουτίνα. Οι μαθητές εκτίμησαν τη διαφορετικότητα της εμπειρίας (Απόκλιση από τη συνηθισμένη διδασκαλία, Πρωτοτυπία, Εξερεύνηση). 5. Ενδιαφέρον και Διασκέδαση. Το στοιχείο της διασκέδασης αναδείχθηκε έντονα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Ενδιαφέρον και συναρπαστικό, Ενίσχυση της συμμετοχής και της εμπλοκής (εμβύθιση)). 6. Αναστοχασμός και Προτάσεις Βελτίωσης (Πιθανή Δυσκολία συνεργασίας, Διάρκεια, Επιβραβεύσεις). Συμπερασματικά, η συνολική εμπειρία από το παιχνίδι διαφυγής ήταν πολυδιάστατη, θετικά φορτισμένη και παιδαγωγικά πλούσια.

Συζήτηση

Η ραγδαία πρόοδος των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας έχει επηρεάσει καθοριστικά την εκπαίδευση, προωθώντας τη μετάβαση από παραδοσιακές σε πιο συμμετοχικές και βιωματικές διδακτικές μεθόδους. Η χρήση παιχνιδιών βασίζεται σε θεωρίες που υποστηρίζουν ότι η γνώση οικοδομείται μέσω της εμπειρίας και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Τα ψηφιακά παιχνίδια διαφυγής έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως παιδαγωγικά εργαλεία διότι οι μαθητές αλληλοεπιδρούν ενεργά με το περιεχόμενο, ενώ αναπτύσσουν κρίσιμες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας (Fotaris & Mastoras, 2019). Επιπλέον, προσαρμόζονται σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα και βαθμίδες εκπαίδευσης. Οι μαθητές γίνονται συν-δημιουργοί της μάθησης καλλιεργώντας θετική στάση απέναντι στη γνώση. Ταυτόχρονα, η αυξημένη παρακίνηση που παρέχεται από τα στοιχεία παιχνιδιοποίησης ενισχύει τη συμμετοχή και διατήρηση των πληροφοριών στη μακροπρόθεσμη μνήμη (Nasri, 2024). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η εφαρμογή εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής στον τομέα της υγείας (Zhao, 2024) και τη νοσηλευτική όπου χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση νοσηλευτών και φοιτητών παρέχοντας ένα ελεγχόμενο περιβάλλον για πειραματισμό και επιτρέποντας την αποτυχία ως μαθησιακό εργαλείο, χωρίς συνέπειες για τον ασθενή (Tavares, 2021).

Η συγκεκριμένη μελέτη επικεντρώθηκε στην εφαρμογή ενός υβριδικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού διαφυγής στο γνωστικό αντικείμενο της Νοσηλευτικής και της Τεχνικής Χειρουργείου. Τα ερωτήματα της μελέτης αφορούν το πώς αντιμετωπίζουν οι μαθητές/τριες τη χρήση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και ειδικότερα το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό εργαλείο και εάν μπορεί ένα υβριδικό εκπαιδευτικό δωμάτιο διαφυγής να ενδυναμώσει την ενεργητική συμμετοχή και τη συνεργασία. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, η εμπειρία των μαθητών/τριών ανέδειξε ότι το παιχνίδι λειτουργεί ως ένα βιωματικό μαθησιακό περιβάλλον, όπου η γνώση αποκτά νόημα μέσω της πράξης. Οι μαθητές κλήθηκαν να εφαρμόσουν γνώσεις, να λύσουν προβλήματα και να σκεφτούν κριτικά μέσα σε ένα πλαίσιο που ενεργοποιεί ταυτόχρονα το συναίσθημα και τη σκέψη. Η δραστηριότητα ανέδειξε επίσης τη σημασία της συνεργασίας και τη δυναμική της ομάδας. Οι μαθητές μαθαίνουν να ακούν, να συνθέτουν απόψεις, να σέβονται τη διαφορετικότητα και να συμβάλλουν ενεργά στην επίλυση προβλημάτων. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι διαφυγής μπορεί να

λειτουργήσει ως εργαλείο για την ενίσχυση της κοινωνικής και συναισθηματικής αγωγής καθώς προάγει τη συνεργατικότητα και την ενσυναίσθηση. Τα στοιχεία αυτά συμφωνούν με άλλες μελέτες, ενισχύοντας τον εκπαιδευτικό ρόλο των ψηφιακών παιχνιδιών και τις δυνατότητες που παρέχουν σε σχέση με την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών/τριών, τη συνεργασία αλλά και τη μάθηση με τη μορφή παιχνιδιού και όχι εργασίας (Chen et al., 2024· Nasri et al., 2024· Veldkamp et al., 2020).

Επιπρόσθετα, η διασκέδαση, το μυστήριο και η πρόκληση ενίσχυσαν τη μαθησιακή εμπλοκή, τη συγκέντρωση και την παρακίνηση. Το παιχνίδι προσανατόλισε τη μάθηση προς τον μαθητή, με έμφαση στην ενεργή συμμετοχή και την αυτενέργεια. Έχει διαπιστωθεί και από άλλους μελετητές ότι τα ψηφιακά παιχνίδια σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία, παρέχουν περισσότερα κίνητρα για μάθηση αποτελώντας ελκυστικά μέσα, καθώς ενσωματώνουν προκλήσεις, οξύνουν την περιέργεια και καθλώνουν τη φαντασία. Επίσης, τα ψηφιακά παιχνίδια διορθώνουν τα λάθη που κάνουν οι μαθητές/τριες, χωρίς να δίνουν έμφαση σε αυτά (Chen et al., 2024· Fotaris & Mastoras, 2019). Φαίνεται επίσης ότι, η δομή του παιχνιδιού διαφυγής μπορεί να προσαρμοστεί σε ενότητες που απαιτούν ανάπτυξη γνωστικών και μεταγνωστικών δεξιοτήτων, ενισχύοντας τον ρόλο του μαθητή/τριας ως ερευνητή της γνώσης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η ανάγκη για ανάλυση, στρατηγική σκέψη και γρήγορη λήψη αποφάσεων οδήγησε στην ενεργοποίηση ανώτερων γνωστικών λειτουργιών όπως η μνήμη, η συγκέντρωση, η σύνθεση και η μεταγνώση. Τα στοιχεία αυτά είναι ιδιαίτερα σημαντικά τόσο σε σχολικό επίπεδο (Makri et al., 2021) όσο και κατά την μετέπειτα εξέλιξη τους ως επαγγελματίες υγείας (Tavares, 2022· Zhao et al., 2024). Επιπλέον, το παιχνίδι έδωσε τη δυνατότητα συμπερίληψης και συμμετοχής σε μαθητές/τριες με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ, μέσω της πολυτροπικής και διαθεματικής του φύσης. Η χρήση εικόνων, γρίφων, σωματικής δράσης και συνεργασίας επέτρεψε σε όλους να συμμετέχουν με βάση τα δυνατά τους σημεία.

Παρά τα θετικά στοιχεία, αναδείχθηκαν σημεία προς βελτίωση όπως η επιλογή ομάδων, η αύξηση της διάρκειας του παιχνιδιού ή ενσωμάτωση δυσκολότερων δοκιμασιών. Φαίνεται, ότι οι μαθητές/τριες εκφράζουν κυρίως αρνητική ή αμφισβητούμενη ύπαρξη μειονεκτημάτων, ενώ λίγοι αναγνωρίζουν συγκεκριμένα πιθανά προβλήματα. Η περιορισμένη ικανότητα να εντοπίζουν προβλήματα κατά την εφαρμογή διαφοροποιημένης διδασκαλίας μπορεί να οφείλεται σε παράγοντες, όπως η έλλειψη εξοικείωσης με την έννοια της διαφοροποίησης, η δυσκολία κατανόησης των αναγκών μάθησης των συμμαθητών τους, η έλλειψη κριτικής σκέψης, η δυσκολία κατανόησης του περιεχομένου ή της εκτέλεσης των δραστηριοτήτων (Δημητροπούλου, 2013). Τα στοιχεία αυτά θα πρέπει να τύχουν προσοχής από τον εκπαιδευτικό τόσο κατά το σχεδιασμό της διδακτικής παρέμβασης όσο και κατά τη φάση του αναστοχασμού, ο οποίος όπως έχει αναφερθεί στην εισαγωγή δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να αξιολογήσουν αν πέτυχαν τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους και τη δραστηριότητα (Makri et al., 2021· Chen et al., 2024). Οι περιορισμοί της μελέτης έγκειται στην εφαρμογή του παιχνιδιού στο τμήμα Βοηθών Νοσηλευτικής, το οποίο αριθμούσε 15 μαθητές/τριες κατά το σχολικό έτος 2024-2025, οπότε η μελέτη αναδεικνύει την εμπειρία της συγκεκριμένης ομάδας όπως επίσης και στο ότι το ερωτηματολόγιο θα μπορούσε να δοθεί και σε δεύτερο χρόνο στους μαθητές για τη σύγκριση των απαντήσεων.

Η συνολική αποτίμηση δείχνει ότι η εμπειρία του παιχνιδιού διαφυγής αξιολογήθηκε θετικά, προσφέροντας ένα πλαίσιο μάθησης όπου η συνεργασία, η ενεργή συμμετοχή και η συναισθηματική εμπλοκή συνδυάστηκαν. Επιπλέον, λειτούργησε ως πολυτροπικό μαθησιακό περιβάλλον, προσφέροντας δυνατότητες τόσο για γνωστική ανάπτυξη όσο και για κοινωνική ενδυνάμωση. Σε επόμενο στάδιο θα ενισχύσουμε τη συμμετοχή των μαθητών/τριών είτε στο να σχεδιάσουν ένα Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Δωμάτιο διαφυγής, είτε να παρέμβουν σε αυτό

που έχει ήδη δημιουργηθεί ενσωματώνοντας τις προτάσεις τους. Ολοκληρώνοντας, φαίνεται ότι η αξιοποίηση των ψηφιακών εκπαιδευτικών δωματίων διαφυγής ως εκπαιδευτικών εργαλείων σε ειδικότητες όπως η Νοσηλευτική έχει θετικά αποτελέσματα και η διεξαγωγή ερευνητικών μελετών προς αυτή την κατεύθυνση είναι σημαντική.

Αναφορές

- Chen, H. L., Yohannes, A., & Hung, N. L. (2024). Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience. *British Journal of Educational Technology*, 2025(56), 1170-1190. <https://doi.org/10.1111/bjet.13519>
- Duffull, S. B., & Peterson, A. K. (2020). Students' perceptions of playing a serious game intended to enhance therapeutic decision-making in a pharmacy curriculum. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 12(11), 1348-1353. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.05.011>
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2019). Escape rooms for learning: A systematic review. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning (ECGBL)*, 1, 235-243. <https://doi.org/10.34190/GBL.19.179>
- Gómez-Urquiza, J. L., Hueso-Montoro, C., Correa-Rodríguez, M., Suleiman-Martos, N., Martos-Cabrera M.B., Gómez-Salgado, J., & Albendín-García, L. (2022). Nursing students' experience using an escape room for training clinical skills and competencies on emergency care: A qualitative observational study. *Medicine (Baltimore)*, 101(30), e30004.
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, A. R. (2021). Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: A systematic literature review. *Smart Educational Games and Gamification Systems in Online Learning Environments*, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Nasri, N. F., Ahmad Zaidi, N., Kamarudin, S., Hanafi, M., & Nasir, Z. A. (2024). Digital escape room: students' perceptions as an educational tool in learning reading skills. *International Journal of education*, 6(2), 21. <https://doi.org/10.5296/ije.v16i2.21752>
- Tavares, N. (2022). The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic literature review. *Nurse Education Today*, 117, 105484. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35917707/>
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31(14), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Zhao, X., Brand, G., Kovach, N., & Bonnamy, J. (2024). Escape rooms in nursing education: A systematic review. *Nurse Education*, 49(5), E238-E243. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38691511/>
- Βαρελά, Α., & Παλιούρας, Α. (2023). Η κατασκευή του εκπαιδευτικού εργαλείου επαυξημένης πραγματικότητας-χειρουργική αίθουσα. *Πρακτικά 8ου Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου "Ενταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία"* (σσ. 858-863). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας & ΕΤΠΕ.
- Δημητριάδης, Σ. Ν. (2015). Παιχνιδοκεντρική μάθηση. Στο Σ, Δημητριάδης (Επιμ.). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό* (σσ. 189-206). Κάλυπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
- Δημητροπούλου, Π. (2013). Σχολικές τάξεις και διαφοροποιημένη διδασκαλία: προϋποθέσεις για τη δημιουργία ενός αποτελεσματικού περιβάλλοντος μάθησης. Στο Σ. Παντελιάδου, & Δ. Φιλιππίτου (Επιμ.) *Διαφοροποιημένη διδασκαλία. Θεωρητικές προσεγγίσεις & εκπαιδευτικές πρακτικές* (σσ.121-148). Πεδίο.
- Ζαχαρή Ζ. Π. (2023). Σχεδίαση και αξιολόγηση ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού δωματίου απόδρασης (escape room) με την υποβοήθηση του *genial.ly* στο γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. ΠΜΣ Ψηφιακός Μετασχηματισμός και Εκπαιδευτική Πράξη. ΠΑΔΑ.
- Καραγιάννη, Σ. (2023) *Ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού "παιχνιδιού διαφυγής" με χιμηκή θεματολογία, για χρήση στη δια ζώσης αλλά και στην εξ αποστάσεως σύγχρονη και ασύγχρονη εκπαίδευση. ΔΜΠΣ Διδακτική της Χημείας. Νέες εκπαιδευτικές τεχνολογίες και εκπαίδευση. ΕΚΠΑ*
- Τσιώλης, Γ. (2015). Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων: διλήμματα, δυνατότητες, διαδικασίες. Στο Γ. Πυργιωτάκης, & Χρ. Θεοφιλίδης (Επιμ.) *Ερευνητική μεθοδολογία στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην εκπαίδευση. Συμβολή στην επιστημολογική θεωρία και την ερευνητική πράξη* (σσ. 473-498). Πεδίο.