Speak ER



Dinamizarea unei camere de evadare pedagogice în vederea predării limbilor străine

Babel centro de idiomas
Colegiul Național - Doamna Stanca Satu Mare
INFORMATION TECHNOLOGY SCHOOL
LogoPsyCom
GREEK MINISTRY OF EDUCATION AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY AND SECONDARY EDUCATION OF WESTERN MACEDONIA
YuzuPulse

Capitolul 1: PREGĂTIREA ELEVILOR 3
Demersuri în vederea pregătirii elevilor pentru joc 3
Încurajarea 3
Stabilirea regulilor de bază 4
Stabilirea unui climat pozitiv 4
Utilizarea telefoanelor mobile sau a altor dispozitive 5
Utilizarea toaletelor înaintea jocului 5
Înaintea jocului: 6
Pregătirea subiectului jocului 7
Utilizarea lecțiilor anterioare ca pregătire 8
Capitolul 2: JOCURI DE EVADARE INCLUZIVE 9
Implementarea unui joc de evadare incluziv 9
1. Începutul 9
2. Listă de verificare incluzivă 10
3. Care adaptări ale jocului pot fi utile și pentru ce tip de nevoie specifică? 11
4. Verificarea 15
Capitolul 3: IMERSIUNEA 16
Pași de urmat pentru a ne asigura că jucătorii vor beneficia de o experiență imersivă 16
Capitolul 4: Pregătirea proprie pentru a deveni coordonator de joc 22
Introducere 22
Coordonarea imersiunii 23
Stăpânește partea practică a jocului 26
Pregatirea propriu-zisă a jocului 29
Usurați-vă munca (opțional) 30
Capitolul 5: Interesul pentru partea de logistică 32

Importanța logisticii în educație și în activitățile camerelor de evadare 32
De ce aveți nevoie 32
Planificarea activității 34
Deprinderi utile 35
Aranjarea camerei 36
Jocul 38
Capitolul 6: ANALIZA 40
Trebuie să se țină cont de urmatoarele 40
Tipuri de analiză 40
Timpul petrecut la analiză 41
Cine vorbește (prima dată) 41
Amplasamentul clasei 42
Crearea unei atmosfere optime 42
Subiecte de discutat 43
Feed-back-ul profesorului cu privire la comportamentul / performanța elevilor 44
Lecția învățată din joc 45
Valorificarea / evaluarea viitoare 45
Idei / planuri viitoare 46
Bibliografie 47

CAPITOLUL 1: PREGĂTIREA ELEVILOR

Demersuri în vederea pregătirii elevilor pentru joc



Pregătirea este fără îndoială cheia succesului și acest capitol va conține câteva demersuri în vederea pregătirii elevilor pentru joc nu doar pentru a reduce posibile greșeli ci pentru că, o bună pregatire îi va ajuta pe elevi să aiba încredere în ei, în asteptarile lor și îi va ajuta totodată să se bucure la maxim de această experiență.

Încurajarea

Știm cu toții că încurajarea are un impact major asupra tuturor.

Profesorii au un rol esențial în implicarea elevilor motivându-i, oferindu-le susținerea lor.



Înaintea jocului, profesorul ar trebui să le reamintească elevilor,importanța muncii în echipă și faptul că,făcând parte dintr-o echipă le va da posibilitatea să gestioneze mult mai ușor orice provocare. Beneficiile muncii în echipă trebuie evidențiate mereu și cea mai bună metodă de a le înțelege este exersarea lor în cadrul unor proiecte școlare mai ample. Un profesor ar trebui să le reamintească elevilor că fiecare dintre

ei are propriile talente și abilități și că perspectivele diferite îi ajută să găsească idei interesante.

Profesorul ar putea inspira elevii folosind citate celebre cum ar fi „Nimeni nu poate fluiera o simfonie, e nevoie de o întreagă orchestră pentru a o interpreta” (H.E. Luccock) sau “Talentul câștigă un meci, dar munca în echipă și inteligența,câștigă campionate” (Michael Jordan).Este crucial ca un profesor să încurajeze elevii să colaboreze eficient pentru a fi participanți activi și pentru a se bucura implicit de experiență.Profesorii trebuie să le reamintească de asemenea elevilor că nu ar trebui să îi preocupe un posibil eșec ci mai degrabă să continue să încerce. Sarcinile pot să pară prea dificile și chiar imposibile, mai ales la început, dar elevii trebuie să se straduiască, să continue fără a le fi teamă.

În timpul jocului, elevii nu vor avea posibilitatea să ceară ajutor,sau să i se adreseze direct profesorului, însă profesorul le va observa evoluția si le va da indicii atunci când va remarca că elevii nu au rezolvat nimic și a trecut prea mult timp. Singura excepție e atunci când mecanica jocului implică acest lucru,sau în situația în care un elev nu se simte bine, sau este accidentat.

Stabilirea regulilor de bază

Regulile de bază implică un set de comportamente si reguli care trebuie respectate astfel incât elevii să beneficieze de o experiență completă, iar jocul să se desfășoare fără întrerupere. Stabilirea regulilor este foarte importantă și trebuie făcută ferm, de la bun început, folosind totuși un ton adecvat, pozitiv. Elevii reacționează mai bine când li se spune ce trebuie să facă decât atunci când li se spune ce nu trebuie să facă.

Stabilirea unui climat pozitiv



Profesorul trebuie să încerce să formuleze instrucțiuni afirmative de câte ori este posibil. Propoziția conținând negația: „Nu sparge vaza!”ar putea fi înlocuită cu: „Ai grijă,vaza este fragilă!”O altă soluție ar fi lipirea unor etichete cu termenul „fragil” pe obiectele casante din încăpere.

Uneori acest lucru nu e posibil, în acest caz însă, este esențial ca profesorul să explice cât de benefică este stabilirea unor reguli, în vederea siguranței elevilor dar și a desfășurării jocului. De exemplu, profesorul ar putea da urmatoarele instrucțiuni: „dacă vedeți o bulină roșie lipită pe un obiect sau o alta pe care scrie „nu atingeti”, vă rog să respectați îndemnul de a nu le atinge” sau „nu urcați pe piesele de mobilier, pentru că e periculos, s-ar putea să cădeți și să vă răniți”.

Profesorul trebuie să le reamintească de asemenea elevilor să nu fie distructivi.De exemplu, dacă un sertar nu se deschide înseamnă că nu e nevoie ca el să se deschidă sau că, elevii trebuie să găsească o altă metodă de a-l deschide fară a-l forța.

Utilizarea telefoanelor mobile sau a altor dispozitive

Regulile de bază ar trebui să includă și aspecte referitoare la interzicerea utilizării în timpul jocului,de către elevi a telefoanelor mobile și a ceasurilor smart/inteligente. Profesorul le va solicita elevilor să pună telefoanele pe modul silențios sau să își lase telefoanele/dispozitivele la o parte pentru a se putea concentra la joc.



Elevilor li se va sugera să își asculte colegii atent si activ pentru a putea oferi soluții, să fie deschiși și să își respecte reciproc ideile sau opiniile chiar și atunci când sunt în dezacord cu acestea.

Utilizarea toaletelor înaintea jocului

Înaintea începerii jocului și a intrării în sala în care se desfășoară, profesorii trebuie să le reamintească elevilor să folosească toaleta. Odată începută aventura, nu se mai pot scuza.

Înaintea jocului:

Munca în echipă și comunicarea sunt conceptele cheie necesare finalizării unui joc de tip Camera de Evadare.Dacă un profesor dorește să pregătească elevii pentru această experiență,le poate recomanda elevilor să urmărească acest film, creat de Mark Rober, înaintre de joc:



https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s

Enumerăm în continuare câteva sugestii pentru o bună pregătire a elevilor, pașii pe care ar trebui să îi parcurgă înaintea jocului, pentru a evada cu succes, atingând astfel obiectivul principal al jocului.

1. Fără îndoială că gândul la jocul de evadare de a doua zi, îi face pe elevi să se simtă emoționați, nerăbdători împiedicându-i astfel să adoarmă. Deși aceste emoții sunt iminente, elevii ar trebui să-și păstreze calmul, trezindu-se astfel mai odihniți si mai tonici, pregătiți pentru provocările pe care le implică jocul. Profesorul trebuie să le explice elevilor că somnul ajută creierul să proceseze și să rețină mai bine informația, și oferă energia necesară concentrării asupra jocului.

2. Elevii ar trebui să evite mâncarea nesănătoasă mai ales înaintea examenelor sau a testelor. Aceeași regulă se aplică și înaintea jocului de evadare. Dieta elevilor

ar trebui să fie echilibrată să conțină fructe, legume, proteine și lipide, toate acestea constituind o hrană benefică pentru creier.

3. În ceea ce privește hainele pe care elevii ar trebui să le poarte în timpul jocului de evadare, ele trebuie să fie în primul rând comode. O astfel de ținută comodă poate să prevină eventuale accidente. Un alt aspect important de subliniat, este faptul că purtând haine comode elevii nu vor fi restricționați in timpul jocului. Asta înseamnă că vor reuși să îndeplinească toate sarcinile de lucru, inclusiv pe cele care implică abilități fizice. Profesorul le va reaminti elevilor că nu vor dori să rateze jocul de evadare din cauza unei ținute neadecvate.

4. **Stabilirea contextului e foarte importantă pentru că acesta va face jocul mai realist și mai complex**. Elevii trebuie să fie informați de la bun început despre existența unor aspecte specifice ale jocului.

Pregătirea subiectului jocului

Profesorul poate solicita această pregătire sub forma unei teme pentru acasă. Atunci când elevii se pregătesc din timp,ei devin mult mai interesați de tematică și mai implicați în procesul de învățare.Astfel ei vor fi mult mai interesati de joc, mai concentrați și mai dornici să participe. Este foarte util ca temele pentru acasă să implice cunoștințe anterioare pentru ca elevii să facă conexiuni și să fie familiari cu tematica jocului. Acest lucru este foarte important dacă profesorul a folosit cunoștințe/informații din cameră pentru o enigmă (vezi …trimitere la capitol)lungă, pentru ca elevii sa nu își piardă motivația de a o face. Dacă tematica jocului de evadare este istoria, profesorul va da o temă pentru acasă care va avea ca cerință căutarea de informații despre cei mai mari conducători ai lumii.O altă metodă prin care profesorul poate să anticipeze tema jocului este prezentarea unui film cu aceeași tematică, activitate îndrăgită și apreciată de elevi. În ziua jocului, profesorul le poate arăta elevilor obiecte din aceeași sferă tematică a jocului, obiecte care să îi ajute pe elevi să descopere subiectul vizat. În concluzie, este important ca profesorul să sublinieze importanța pregătirii pentru ora urmatoare, insistând asupra abilităților care vor fi exersate, care vor fi cunoștințele dobândite și folosite și cât de utile le vor fi toate acestea în dezvoltarea lor ulterioară. Pe lângă toate atribuțiile elevilor,

atribuția profesorului este aceea de a motiva elevii, de a-i inspira și de a le asigura un climat plăcut pentru ca elevii să se poată bucura de jocul de evadare.

Utilizarea lecțiilor anterioare ca pregătire

Deseori elevii privesc orele ca pe niște unități izolate, fiecare având un conținut diferit. Aplicând un chestionar după fiecare lecție, îi va ajuta să aibă o privire de ansamblu, să recapituleze tot ceea ce au învățat. Poate de asemenea să fie considerat o introducere pentru lecția următoare, care îi va ajuta să se familiarizeze cu noile elemente, făcînd conexiuni cu alte materii sau subiecte.

În comparație cu metodele tradiționale de învățare,care par a fi limitate ca structură, învățarea bazată pe joc, motivează și încurajează elevii care dobândesc abilități noi sau le dezvoltă pe cele existente, într-un mod care e atât amuzant cât și benefic pentru elevi. Înainte de a juca un joc real de evadare, elevilor trebuie să li se dea ocazia să exerseze. Platforme interactive cum ar fi: Kahoot sau Quizizz pot fi încorporate în ore pentru a le da elevilor șansa de a vedea același subiect din altă perspectivă, pentru a-i vedea luând decizii intr-un moment și într-un context cu care nu sunt obișnuiți. Profesorul poate folosi materiale existente pe aceste platforme sau să le creeze pe ale lor, utile pentru pregătirea jocului de evadare. Profesorul poate folosi texte, fragmente audio înregistrate, culori, poate să conecteze mai multe materii pentru a crea o experiență de învățare, bazată pe joc. Elevii pot fi împărțiți pe grupe pentru a promova munca în echipă, atât de importantă în cadrul jocului real de evadare. Este esențial ca profesorul să creeze grupe echilibrate, având în vedere elevii cu dificultăți de învățare, dificultăți care vor fi prezentate amănunțit în secțiunea „Jocuri de Evadare Incluzive”. Chestionarele conțin majoritatea elementelor unui joc de evadare: munca în echipă, ghicitori, enigme, fapte, toate desfășurându-se cu o anumită limită de timp, fapt care crește emoția,implicareași motivația elevilor. Profesorii au la îndemână jocuri online de evadare pe care le pot folosipentru a vedea cum se descurcă elevii cu dezlegarea ghicitorilor precum și felul în care își gestionează timpul alocat activităților din joc. Elevii se pot familiariza cu conceptul jocului de evadare, dacă îl joacă în premieră, astfel încât să nu se simtă în afara zonei lor de confort când îl vor juca în realitate. Profesorul va putea observa în acest fel atât neajunsurile cât și părțile pozitive pe care jocul le-ar putea implica, toate acestea prin feedback-ul oferit de elevi.

CAPITOLUL 2: JOCURI DE EVADARE INCLUZIVE

Implementarea unui joc de evadare incluziv

Acest capitol va completa celelalte capitole ale acestui ghid și va explica modul în care jocul de evadare poate să devină o experiență incluzivă, pentru toți elevii.



Se va concentra pe elevii care au nevoi specifice,fobii, traume sau tulburări emoționale și va explica cum să adaptăm jocul pentru ca acești copii să se simtă în siguranță și incluși integral în această experiență. Scopul nu este să transformăm activitățile în unele mai ușoare ci să îndepărtăm barierele care îi impiedică să aibă același acces la camera de evadare ca și colegii lor.

1. Începutul

Primul lucru pe care trebuie să îl facem atunci când știm că unii dintre elevi vor avea nevoie de adaptări este să facem liste complete cu toate dificulățile pe care le au elevii noștrii. Aceste dificultăți pot fi: tulburări specifice de învățare, deficiențe senzoriale, fobii, traume sau orice altă situație care poate implica nevoi specifice.

Dacă nu sunteți siguri, cel mai ușor este să îi întrebați cu care dintre sarcini ar întâmpina greutăți în viața lor de zi cu zi. Aceste dificultăți pot să includă:

manipularea,cititul,scrisul,vorbitul, audiția, gestionarea presiunii timpului,fobia, factori declanșatori de traume etc.De îndată ce aveți această listă cu nevoile elevilor, puteți să începeți să pregătiți împărțirea în echipe a elevilor, ținând cont de punctele forte și punctele slabe ale lor, astfel încât să formați grupe omogene.

Fiecărui elev din echipă ar trebui să i se atribuie un rol specific, dacă vi se pare necesar,pentru a facilita colaborarea în cadrul grupului. Aceste roluri trebuie să fie în acord cu scenariul folosit în joc.

2. Listă de verificare incluzivă



Bazate pe dificultățile elevilor, aceste liste de verificare trebuie pregătite înaintea jocului. Ele vă asigură că jocul este gândit și implementat în cel mai incluziv modposibil pentru elevii dumneavoastră. Aceste liste vor varia de la o clasă la alta și vor fi personalizate în funcție de nevoile elevilor dumneavoastră.

Mai întâi faceți o listă cu materialele pe care le folosiți. Această listă ar putea include:

- Încuietori suficient de mari pentru elevii cu dispraxie
- O calitate adecvată a materialelor audio pentru elevii cu deficiențe de auz sau cu tulburări de vorbire
- Texte scrise cu caractere sans-serif de 12 și cu distanță de 1.5 între rânduri.

O altă listă de verificare utilă ar fi cea care vizează sala în care se va desfășura jocul. Aici ar trebui să avem în vedere următoarele:

- Spațiu suficient pentru elevii cu dispraxie sau cu mobilitate redusă
- Să existe cel puțin un geam pentru a evita declanșarea vreunei fobii
- O acustică bună pentru a asigura o percepție corectă a sunetului pentru elevii cu deficiențe de auz.

O ultimă listă ar viza procesul in sine de desfășurare al jocului. Aceasta ar trebui să conțină următoarele aspecte:

- Regulile sunt stabilite clar de la început și reamintite prin intermediul diferitelor obiecte din sală (listă cu reguli, etichete cu ”Nu atingeți!”) pentru a evita dificultățile de memorare.

- Gestionarea corectă a timpului este realizată prin plasarea pe perete a unui ceas digital pentru a fi urmărit ușor de către elevii care au dificultăți în exprimarea orei.
- Rolul coordonatorului și procedura prin care jucătorii vor fi contactați au fost explicate pentru a evita declanșarea unor reacții de anxietate.

3. Care adaptări ale jocului pot fi utile și pentru ce tip de nevoie specifică?

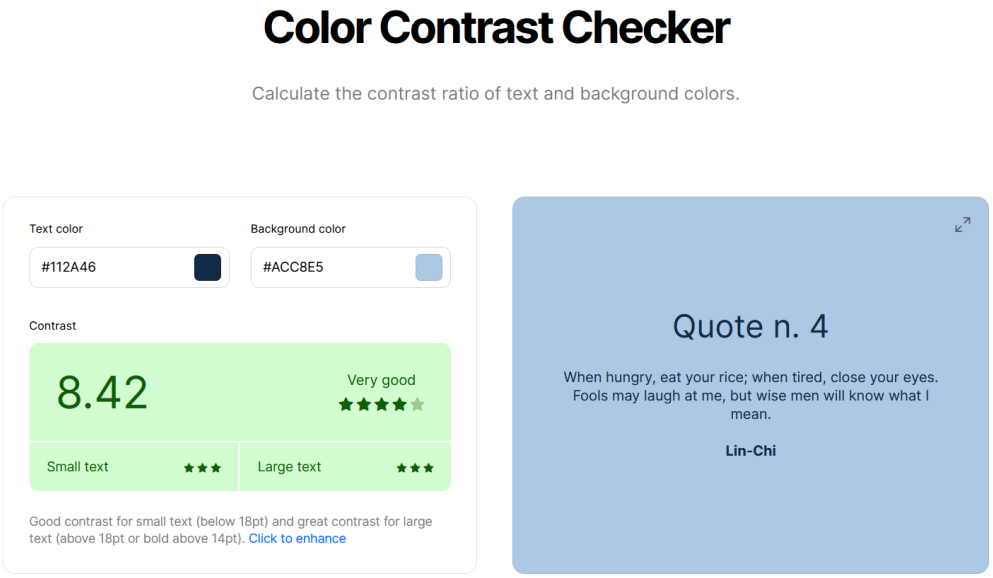
Dintre dificultățile pe care elevii le pot întâmpina, cele enumerate mai jos sunt cele mai frecvent întâlnite, prezentate alături de adaptările pe care noi le sugerăm pentru a asigura o implementare incluzivă a exeperienței jocului.

Dificultăți de citire

Pentru elevii cu dificultăți de citire este important ca materialele pe care le pregătiți pentru jocul de evadare să fie redactate utilizând un fonturi și un formate incluziv. De exemplu puteți redacta un text cu un font Open Sans, cu dimensiunea de 12 (14 pentru titluri) si cu o distanță de 1.5 între rânduri. Textul trebuie să fie aliniat din partea stângă iar fonturile italice si sublinierea vor fi evitate.



Contrastul poate fi ușor controlat folosind mijloace online cum ar fi cele de pe website-ul Coolors



https://coolors.co/contrast-checker/112a46-acc8e5

Când imprimați textul asigurați-vă că hârtia are grosimea necesară, mai ales atunci când imprimați pe ambele parți, pentru a înlătura orice obstacol în cazul elevilor cu dificultăți de citire.

Dificultăți de scriere

Când sarcina de lucru vizeaza scrierea, trebuie să asigurați materialele necesare adaptateșispațiul necesar pentru scris ținând cont de vocabularul vizatsi problema de gramatică aleasă pentru joc. Dacă elevii greșesc cuvinte care nu sunt din aria tematică aleasă, nu ar trebui penalizati sau depunctați.

Dacă elevii trebuie să scrie un cod și greșesc, se întâmplă în cazul elevilor cu dislexie, trebuie să interveniți în calitate de coordonator al jocului, asigurându-vă că nu pierd din timp din cauză că au înlocuit un „b” cu un „p”, de exemplu.

Dificultăți motorii

Dacă elevii dumneavoastră au dificultăți motorii, materialele alese pentru joc trebuie discutate mai întâi cu ei înainte de organizarea propriu-zisă a activității. Elevilor trebuie să li se pună la dispoziție instrumente de scris, liniare, sau încuietori speciale în locul celor tradiționale pentru o mai bună manipulare a lor. Pentru elevii cu mobilitate redusă, adaptarea sălii în care se va desfășura jocul poate implica testarea ei de către acești elevi de la bun început, înainte de a fi decorată cu elemente necesare jocului și enigmelor, pentru a verifica dacă se pot mișca cu ușurință în acel spațiu.Obiectele din acest spațiu trebuie plasate la o înălțime potrivită pentru a putea fi atinse de catre elevii de talie mică sau de către cei în scaun cu rotile.

Tulburări ale abilităților matematice



Având în vedere că enigmele în acest proiect se concentrează pe studiul limbii, s-ar putea să considerați că tulburările abilităților matematice ar putea fi irelevante în acest caz. Cu toate acestea, trebuie săadmitem că unii elevi au probleme cu exprimarea orei pe un ceas analogicsau se concentrează mai greu asupra unor operații matematice intr-o limbă străină, uneori nerecunoscând formule sau secvențe matematice.În acest context încercați să utilizați cât mai puține sarcini de lucru centrate pe matematică, sau puneti la dispoziția elevilor un calculator asigurându-vă că toate acestea sunt adaptate nevoilor lor și că nu interferează cu cerințele care vizează studiul limbii, studiu pe care se concentrează jocul.O posibilă soluție ar fi consultarea profesorului de matematică, a părinților sau chiar a elevilor pentru a identifica împreună aspectele pe care ar trebui să le evitați în formularea acestor cerințe.

Dificultățile de vorbire

Pentru elevii cu tulburări de vorbire, sarcinile care implică vorbirea si audiția pot provoca anumite dificultăți. Pentru a adapta jocul în acest scop trebuie să vă asigurați că dispozitivul utilizat pentru a comunica cu elevii ,în calitate de coordonator al jocului, și materialele audio alese au o calitate bună. Verificați

acustica sălii, evitați producerea ecoului sau a altor sunete care pot interfera cu comunicarea,rugându-i pe elevi să se exprime clar când își vorbesc pentru ca toată lumea să poată participa la activități în mod egal. Pentru elevii cu dificultăți de producere a mesajului oral puneți la dispoziție un spațiu în care elevii să nu simtă presiune atunci când vorbesc. Jocul în sine presupune o anumită presiune, astfel o idee bună ar fi să nu le evaluați activitatea la acel nivel. Dacă fac greșeli, nu îi întrerupeți pentru a-i corecta imediat, asta le va da încredere.Puteți să vă notați greșelile, și să le discutați ulterior la modul general fară a nominaliza elevii care le-au făcut.

Dificultăți senzoriale

Dificultățile senzoriale cele mai frecvente în timpul jocului sunt cele vizuale și auditive. Pentru elevii cu deficiențede vedere se aplică aceleași adaptări efectuate pentru elevii cu deficiențe de citire. Un alt aspect important este asigurarea luminii adecvate în sala de clasă. Deși jocurile de evadare utilizează o lumină slabă pentru a crea o atmosferă misterioasă, nu recomandăm acest lucru în cazul elevilor cu deficiențe de vedere, deoarece acest fapt le va îngreuna situația îi va impiedica să citească materialele. Utilizarea limbajului braille pentru elevii cu deficiențe severe este o alternativă și o metodă potrivită pentru a-i include și pe ei. Sfaturile date anterior copiilor cu deficiențe de auz se aplică și copiilor cu deficiențe de ascultare. Dacă folosiți limbajul semnelor atât dumneavoastră cât și elevii dumneavoastră veți facilita participarea lor la activități. Utilizarea simbolurilor vizuale, sau a transcrierilor pentru a susține înțelegerea conținutului audio este de asemenea o idee bună. Elevii care folosesc dispozitive sau implanturi cohleare se pot conecta cu anumite instrumente cum ar fi microfoanele cu Bluetooth sau bucla de inducție care le facilitează și îmbunătățesc comunicarea cu colegii lor.

Fobiile, traumele și tulburările emoționale

Având în vedere multitudinea factorilor declanșatori ai fobiilor, traumelor și tulburărilor emoționale este esențial să îi întrebați pe elevi de la bun început dacă există situații și care sunt elementele care ar putea declanșa un astfel de episod. Pentru a evita manifestările de anxietate, trebuie să vă asigurați că nu există muzică sau sunete stresante, explicațiile trebuie să fie foarte clare, de laînceput pentru a nu

fi surprinși, de exemplu, de zgomotul produs de coordonatorul jocului atunci când îi strigă pe jucători.Trebuie să evitați pe parcursul jocului, orice zgomot sau contact fizic, pe care elevii le pot asocia cu vreo traumă anterioară. Aceeași regulă trebuie să o respectați și în cazul elevilor care au diverse fobii, cum ar fi: clovnii, întunericul sau păianjenii.

4. Verificarea

Faza de verificare trebuie discutată cu toți elevii. Dacă ați ținut cont de toate nevoile elevilor dumneavoastră, ei ar trebui să se simtă motivați și în siguranță pe parcursul intregii experiențe, asemeni colegilor lor. Desigur există o primă verificare care va permite să observați dacă ați uitat să faceti vreo adaptare pentru unul dintre elevii dumneavoastră. Acest lucru este firesc și este o experiență benefică care vă va motiva să continuați să creați jocuri în viitor.

Când jucați pentru prima data jocul de evadare cu elevii dumneavoastră, trebuie să le spuneți de la început că doriți să îmbunătățiți jocul și să îl faceți cât de incluziv posibil. Spuneți-le că le apreciați feedback-ul și dați-le câteva aspecte asupra cărora să se concentreze, mai ales dacă ei sunt cei care și-au exprimat nevoile specifice de care ați încercat să țineți cont în jocul dumneavoastră. Dacă considerați că e util, le puteți da un formular de feedback înaintea jocului pentru a anticipa aspectele asupra cărora să se concentreze.

La sfârșitul jocului, invitați elevii la o discuție axată pe nevoile specifice.La această discuție pot să participe și elevii care nu și-au exprimat nicio nevoie specifică pentru a conștientiza și ei cum ar putea să evite anumite atitudini care îi fac pe colegii lor să simtă disconfort în timpul jocului.

Acest feedback vă va ajuta în final să înbunătățiți jocul și să înțelegeți mai bine dificultățile cu care elevii dumneavoastră se confruntă în experiențele lor zilnice de învățare.

CAPITOLUL 3: IMERSIUNEA

Pași de urmat pentru a ne asigura că jucătorii vor beneficia de o experiență imersivă



Imersiunea elevilor este foarte importantă pentru ca aceștia să se bucure de întreaga experiență a jocului. Pentru a beneficia de întreaga experiență a jocului, și pentru ca elevii noștri să se bucure de enigme, trebuie să luăm în calcul mai multe aspecte. Trebuie să fim atenți la diferite detalii care îi fac pe elevi să simtă că fac parte din joc. Cu toate acestea trebuie să ne concentrăm și pe diversitate, analizând nu doar cerințele grupului ci și pe cele individuale, ale fiecărui elev. Pentru a avea succes în acest demers vă recomandăm să parcurgeți capitolul despre incluziune din acest ghid, insistând asupra explicației oferite pentru „fobii/traume”.

În cele ce urmează puteți să urmăriți o explicație detaliată a unor aspecte de care trebuie să țină seama profesorii atunci când decid să creeze un joc de evadare în sala de clasă.

Contextul

Un context potrivit și interesant se află la baza unei experiențe reușite în camera de evadare. Atât contextul cât și diferitele enigme ale camerei de evadare trebuie adaptate diferitelor variabile: vârsta elevilor, dezvoltarea lor evolutivă, emoțională și cognitivă precum interesele și gusturile lor. Profesorii trebuie să țină cont și de nivelul elevilor, adaptând pentru aceștia diferite activități și enigme. Fiecare enigmă și fiecare activitate trebuie să fie conectate printr-un fir logic, care să confere coerență întregului joc.Un astfel de context interesant ar putea fi Roma Antică, sau Anglia secolului 19 (bazându-ne pe romanele lui Charles Dickens, de exemplu).

Locul de desfășurare

Camera de evadare trebuie să fie organizată intr-un loc potrivit, luând în considerare posibilitățile existente în școală sau academie/facultate. Este important să verificăm numărul sălilor pe care le putem utiliza și caracteristicile lor. Profesorul poate să pregătească o sală de clasă, sau un laborator, o sală de sport, sau o sală de muzică, dacă acestea sunt disponibile. Odată alese sălile, profesorul poate să organizeze activități in fiecare dintre acestea. Dacă tema jocului de evadare este geografia, fiecare dintre aceste camerepoate să devină o țară folosind enigme care să aibă legătură cu țara respectivă. Este important să existe o hartă pentru evacuarea de urgență în fiecare sală pentru a garanta siguranța elevilor in eventualitatea unei situații de urgență. Mobilierul diferit din sălile alese poate să devină o resursă care să nuanțeze jocul, să îl facă mai interesant. Dacă există dulapuri în aceste săli,ele pot fi utilizate pentru a ascunde diferite indicii. Rețineți că în aceste săli trebuie să existe suficient spațiu care să le permită elevilor să se deplaseze fără a interacționa cu alte grupe. Asigurați-vă că sala este dotată cu toate materialele necesare elevilor, enigme, încuitori, dispozitive electrice pe care urmează să le folosească. Toate acestea sunt importante pentru ca imersiunea să nu fie întreruptă.

Elemente de decor

Profesorul trebuie să gândească mai multe variante de decorare și pregătire a sălii pentru ca elevii să beneficieze la maxim de această experiență. Elevii pot să contribuie și ei la decorarea sălii, confecționând diferite materiale în orele anterioaresau aducând obiecte de acasă. Elementele de decor trebuie să respecte tematica jocului pentru a crea atmosfera favorabilă imersiunii în joc. Aceste decorațiunipot fi de asemenea folosite pentru a masca camera video/foto a coordonatorului jocului. Decorațiunile pot fi făcute folosind diverse obiecte, de exemplu, dacă jocul de evadare are ca tematică sărbătoarea de Halloween,putem să folosim ca obiecte de decor următoarele: pânză de păianjen, un candelabru și

câteva tablouri vechi pe perete. Unele dintre aceste obiecte pot fi folosite ca indicii sau elemente pe care elevii trebuie să le găsească pentru a dezlega o enigmă.



Muzica

O listă de redare bine întocmită este esențială pentru a asigura imersiunea elevilor.Muzica trebuie de asemenea să respecte tematica aleasă pentru jocul de evadare. Respectând tematica sărbătorii de Halloween, o muzică inspăimântătoare sau sunetul unor pași și gemete pot fi auzite. Se poate folosi muzica pe întreg parcursul jocului. Cu toate acestea, volumul nu trebuie să fie ridicat pentru ca elevii să poată vorbi pe un ton adecvat. E de preferat să nu folosim piese cunoscute pentru că elevii pot fi distrași dacă ei recunosc melodiile acest fapt generând un deficit de atenție.

Mirosul



Felul în care miroase încăperea este un factor important care favorizează imersiunea elevilor în experiența camerei de evadare.Un miros prea puternic însă, ar putea distrage elevii, impiedicându-i să se concentreze asupra diferitelor sarcini de lucru. Mirosul utilizat trebuie să fie plăcut și trebuie să aibă ceva în comun cu tema camerei de evadare. De exemplu, dacă tema aleasă e bazată pe lumea arabă,se poate folosi parfumul de tămâie pentru a crea o atmosferă mai aproape de realitate. În consecință, elevii vor percepe senzorial

lumea arabă, vor experimenta parfumul specific al străzilor și piețelor arabe, acest lucru îi va determina să se bucure și mai mult de această experiență.

Intensitatea luminii

Această resursă poate fi de asemena încurajatoare in vederea imersiunii elevilor în experiența jocului. Intensitatea luminii este importantă pentru a crea atmosfera adecvată. Profesorul poate folosi mai multe surse de lumină, de intensitate diferită depinzând de zonele din încăpere, punând la dispoziția elevilor veioze, lanterne sau chiar lumânări. Revenind la tema menționată anterior, lumea arabă, sursele de lumină alese în acest caz, ar putea fi niște lumânări dispuse în jurul clasei. Pe de altă parte dacă tema camerei de evadare ar fi bazată pe spațiu și galaxii, ar fi util să plasați în diferite puncte ale încăperii surse de lumină tip neon. Profesorul trebuie însă să se asigure că intensitatea luminii nu ridică probleme, și le permite elevilor să rezolve corespunzător enigmele.

Costumele

O altă modalitate prin care putem asigura imersiunea elevilor în experiența camerei de evadare este purtarea unor costume. Atât profesorul cât și elevii pot purta costume potrivite tematicii jocului. De asemenea profesorul poate să îi roage pe colegii săi să îmbrace și ei costume și să ia parte la această experiență,colaborând și contribuind astfel la o mai bună imersiune a elevilor. Acești profesori vor fi prezenți pentru anumite enigme, fară însă să participe activ la joc. De exemplu în unele enigme elevii vor căuta un personaj care să le ofere un cod de acces/un cifru (o propoziție, un cuvânt) și acel personaj să le dea apoi un indiciu pentru ceea ce urmează. Costumele utilizate pot fi create în orele anterioare jocului. Profesorul le va aduce materialele iar elevii își vor confecționa costumele. Dacă de exemplu, tema aleasă pentru camera de evadare este Imperiul Roman, elevii își pot confecționa coifuri cu ajutorul foliei de aluminiu.



Mijloacele vizuale și tehnologia

În zilele noastre oamenii sunt obișnuiți să primească continuu stimuli vizuali. Petrecem mult timp, uitându-ne la ecranele telefoanelor, uitându-ne la televizor, sau jucând jocuri la calculator. Stimulii vizuali sunt parte din viețile noastre și sunt importanți atunci când vine vorba despre motivație și implicare. Având acest lucru în vedere, profesorul poate să creeze mijloace vizuale, utilizând diverse aplicații sau programe (Genially, Canva, PowerPoint, etc.) Slide-urile/imaginile/diapozitivele, de exemplu, pot fi utilizate pentru a explica instrucțiunile diferitelor enigme. În plus, se pot crea enigme interactive pe tabletă, acestea fiind foarte atractive pentru elevi. Mijloacele vizuale pot fi de folos imersiunii elevilor, pentru că ei sunt obișnuiți să le vadă zilnic.



Coordonatorul jocului

Acest personaj este esențial atunci când vine vorba despre imersiunea elevilor. Este reprezentat de obicei de către profesor deși, profesorul poate crea un coordonator virtual al jocului. Dacă de exemplu camera de evadare are ca temă descoperirea Americii, profesorul poate crea personajul virtual Cristopher Columbus, care le vorbește elevilor, explicându-le regulile camerei de evadare oferindu-le câteva aspecte din contextul istoric. Acest personaj, poate fi util pentru a explica și ghida elevii ajutându-i când se simt pierduți în enigmă. Cu toate acestea este important ca prezența coordonatorului jocului să nu se facă simțită, astfel încât jocul să se mențină imersiv. Pentru a da profunzime acestei imersiuni, coordonatorul jocului trebuie să se afle intr-o altă sală și să observe tot cee ce se întâmplă de acolo, prin intermediul unei camere video sau să se ascundă în spatele unui ecran pliantde unde să nu poată fi vazut.

Puzzle-uri și enigme

Diferitele enigme și puzzle-uri pe care elevii trebuie să le rezolve trebuie să aibă legătura cu tema, urmând tiparul camerei de evadare. De exemplu, dacă tema are legătură cu Egiptul Antic, se pot utiliza manuscrise din papyrus, hieroglife sau chei antice. Profesorii trebuie să se asigure că obiectele alese sunt ușor de manipulat sau deschis de către elevi. În caz contrar experiența, poate fi întreruptă, iar ei se pot simți frustrați sau demotivați.

Microcontrolerele (Arduino/Raspberry), care îi pot permite creatorului să ascundă mecanisme complexe ale jocului fără a fi prea costisitoare și fără a afecta decorul încăperii, pot fi folosite de către profesori în egală măsură.Un exemplu de utilizare al acestora ar fi pentru a crea magie antică falsă,în contextul folclorului fantastic al Regelui Arthur sau mitologia greacă pentru a simplifica manipulările tehnologice dificile.



Informarea prealabilă

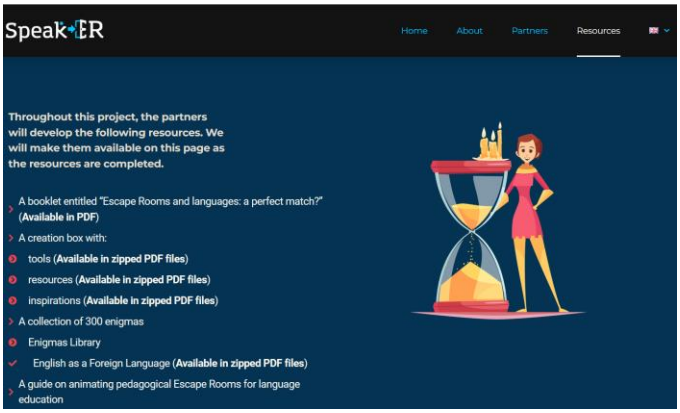
Profesorii ar trebui să pregătească lecții anterioare, pentru a explica elevilor contexul și instrucțiunile generale ale camerei de evadare. Acest lucru poate constitui o bună pregătire pentru acestă experiență. Pentru mai multe informații referitoare la pregătire, consultați prima parte a acestui ghid la sectiunea „ Pașii de urmat în vederea pregătirii elevilor.”

CAPITOLUL 4: PREGĂTIREA PROPRIE PENTRU A DEVENI COORDONATOR DE JOC

Introducere

Ce înseamnă coordonatorul jocului? Daca ați citit materialul anterior al acestui proiect, există șanse ca termenul să vă fie cunoscut. S-ar putea să știți deja răspunsul.

Coordonatorii de joc au rolul de organizatori, arbitrii si moderatori. Ei invită, coordonează și ajută jucătorii în timp ce ei înșiși se integrează în joc și / sau supraveghează discret implicarea în joc a participanților. Urmărind jocul, ei chestionează și lămuresc cu jucătorii orice neclaritate. Coordonatorii jocului se încadrează în categoria de “personaje neparticipante la joc “ (PNJ). Pentru a afla mai multe informații despre aceasta, verificați categoria de “ neparticipant la joc “ la secțiunea de “ creație “ a proiectului aici. În interior, veți afla de asemenea două resurse suplimentare referitoare la acest subiect, și anume “Coordonatorul jocului si scenariul de joc” și “Coordonatorul jocului și profesorii “.



https://speakerproject.eu/resources/

Dacă ești profesor doritor să-ți creezi propria ta cameră de evadare (CE), poți să-ți asumi ambele roluri, acela de creator de joc și coordonator de joc. În ceea ce privește jocurile comerciale, cele două roluri sunt adesea dacă nu întotdeauna, persoane sau echipe diferite.

În această secțiune a ghidului răspundem la întrebarea: care este rolul coordonatorului jocului și cum ne pregătim pentru el? Lista existentă include toți pașii care trebuie parcurși dacă ai doar rolul de coordonator de joc. Așadar, dacă ești și creatorul jocului, unele secțiuni ale jocului pot fi de prisos.

Coordonarea imersiunii

Te poți aștepta ca aspectul legat de implicarea, aprofundarea jocului să cadă în mâinile creatorului jocului. Este doar parțial adevarat. Chiar daca s-a creat o cameră de evadare perfectă pentru implicare și aprofundare, coordonarea creatorului jocului este primordială. Veți descoperi în cele ce urmează de ce și cum să coordonezi partea ta în procesul imersiunii.

1. Testați o mostră a unui joc de evadare

Pregătirea să devii un coordonator de joc începe concomitent cu pregatirea de a crea acel joc: în primul rând ar trebui testată o mostră al unui joc de evadare.

Dacă ești propriul creator al unei camere de evadare pe care urmează să o joci, șansa este că acest pas este deja facut. Totuși, ai acordat atentie rolului de coordonator? Ai observat ce activitați desfășurau ei și în ce fel? Iată-ne din nou la ipoteza că nu există o mai bună modalitate de a înțelege rolul și importanța coordonatorului jocului decât să joci tu însuți acel joc. În majoritatea cazurilor, dacă coordonatorul jocului este discret implicat in joc, jucătorii nu vor simți prezența sau influența în buna desfașurare a jocului în timp ce joacă. În cel mai bun caz vei crede că indiciile oferite erau parte integrantă a jocului. Iată un exemplu de integrare perfectă: camera ta de evadare face parte dintr-un scenariu modern. Pe masură ce jucatorii descoperă povestea, tu comunici prin mesaje-text pe un ecran de computer asistat de către o inteligență artificiala (IA).

Din contră, dacă coordonatorul jocului nu este implicat corespunzător în buna desfășurare a jocului, dacă ești sau nu un jucător experimentat, se va observa acest lucru imediat. Partea bună este că experimentând un joc cu un coordonator de joc neexperimentat, îți va oferi idei în legatură cu ce e de evitat atunci când îți vei crea propriul joc de evadare.

2. Cunoașterea jucătorilor

Dacă predai la clasa de elevi la care se aplică camera de evadare, ai avantajul ca îți cunoști atât jucătorii, nivelul lor, vârsta, comportamentul, posibilele dificultați pe care le pot întâmpina, interesele, punctele slabe cât și dinamica clasei si relațiile interumane dintre elevi.



Chiar dacă nu i-ai cunoscut pe elevi înainte, anturajul jocului îți oferă totuși un avantaj: acela de a avea acces la informația verbală. Prin urmare, întreabă-le profesorul.

Unul dintre cele mai importante aspecte care necesită a fi supuse atenției sunt nevoile speciale ale elevilor. Se poate reveni la capitolul al doilea al acestui ghid cu privire la informațiile suplimentare referitoare la adaptarea camerelor de evadare. În calitate de coordonator al jocului, joci un rol în accesibilitatea și incluziunea generală a camerei. E necesar a se comunica cu elevii într-un mod care să-i facă să se simtă implicați. Mai concis, e nevoie de a acorda atenție reacțiilor elevilor și nu ezitați să

repetați dacă considerați că e necesar. În ansamblu, informațiile referitoare la jucătorii dumneavoastră sunt utile și trebuie avute la îndemană cu scopul de a le anticipa reacțiile. Pentru a afla mai multe informații, puteți consulta" Cadrul si harta traseului "proiectului SpeakER pentru crearea unei camere de evadare în predarea unei limbi străine", la fel și uneltele necesare din " Lista cu profilul elevului" inclusă în secțiunea de creație.

3. Pregătirea unui discurs introductiv

Discursul introductiv nu este doar un mod de a explica conceptul și de a stabili regulile. Este de asemenea prima parte a jocului și deține un impact semnificativ asupra implicării jucătorilor.



Acest discurs ar trebui împarțit în trei părți care să conțină la început:

- scopul ("De a gasi o modalitate de evadare din cameră ")
- regulile jocului ("Nu vă cățărați ", "Nu folosiți forța fizică ", "Nu atingeți obiectele semnalizate cu bandă roșie ", etc). Pentru mai multe informații puteți consulta secțiunea "Reguli – jocuri si siguranță " în secțiunea de creație.
- povestirea: familiarizarea cu povestea, cu personajele (dacă există), misiunea de îndeplinit, rolul jucătorilor, etc. Puteți chiar să ascundeți în discursul prezentat anumite indicii. În ansamblu, discursul dumneavoastră introductiv ar trebui să stabilească de la început atmosfera dorită pe tot parcursul jocului, aspect care nu ar trebui neglijat câtuși de puțin.

Totuși, asigurați-vă că nicio informație pe care le-o furnizați jucătorilor în timpul discursului introductiv nu induce în eroare jucătorii, cum ar fi enunțarea de reguli care nu se pot aplica în joc sub forma unei glume: dacă jucătorii încearcă să respecte regula, s-ar putea să întâlnească provocări nedorite pe parcursul jocului și să se simtă frustrați.

Dacă tematica jocului o permite, cel mai bine ar fi să vă îmbracați corespunzător.

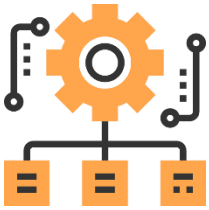
În final, pentru a spori chiar mai mult nivelul de implicare al jucătorilor intensificați jocul. Repetați replicile ca și cum v-ați pregăti pentru a juca într-un teatru real. Jucați în fața colegilor dumneavoastră.

Cu referire la partea a treia a acestui ghid pentru mai multe informații cu privire la importanța imersiunii într-o cameră de evadare.

Stăpânește partea practică a jocului

În această secțiune, vom renunța puțin la aspectele legate de procesul de imersiune a jocului în favoarea aprofundării informațiilor referitoare la joc. După cum am specificat în partea introductivă a acestei secțiuni, coordonatorul jocului are ca sarcină să organizeze, să arbitreze și să supravegheze jocul. Așa că, el ar trebui să cunoască aproape la fel de bine jocul ca și creatorul jocului.

Structura și scenariul



Primul pas a celei de-a doua faze de pregătire va fi ajungerea la o idee comună în legatură cu scenariul. Dacă nu sunteți creatorul scenariului, învățați-l. Dacă sunteți creatorul scenariului pe lângâ multe altele, aprofundați-l din nou. În acest mod veți evita confuzia unui scenariu cu altul.

Tipăriți parcursul și harta jocului și analizați structura și mecanismul jocului. Unealta corespunzătoare” harta de parcurs “inclusă în secțiunea de creație vă va ajuta să-i înțelegeți utilitatea. Ar trebui să cunoașteti enigmele care urmează una dupa alta și indiciile potrivite pentru fiecare nivel al jocului.

În acest stadiu, recomandăm cu tărie ca secvențele enigmei să se desfășoare în memoria dumneavoastră, mai ales dacă nu ați avut ocazia să faceți o repetiție înainte. Încercați să preîntâmpinați acele momente care ar putea decurge defectuos: o enigmă prea dificilă pentru nivelul clasei respective, posibilitatea de a evita un exercițiu, un obiect stricat pe care v-ați bazat, etc. De ce nu realizați o simulare cu ceilalți profesori sau cu membrii echipei de joc?

Dintre toate, acordați o atenție deosebită scenelor active, dinamice ale jocului cum ar fi (intitularea unei piese muzicale, deblocarea unui element, etc.) și timpului alocat acestora.

Și nu în ultimul rând, dacă ați testat camera de evadare înainte, aruncați o privire asupra notițelor rezultate din ceea ce ați observat. Dacă îi cunoașteți pe profesorii care au jucat jocul respectiv înainte, cereți-le feed-back-ul. Fiecare grup de jucători este diferit și fiecare jucător ar putea aborda un nou mod de rezolvare a enigmei. Pentru mai multe informații, verificați sursa “Testați-vă enigma“ din secțiunea de creație.

Camera

Al doilea pas se referă la anturajul, fundalul în care are loc jocul. Mai jos aveți o listă a elementelor pe care ar trebui să le realizați.

Analizați amplasamentul camerei: verificați elementele de interior și de exterior și buna funcționalitate a acestora. Acordați o mare atenție dispozitivelor electronice, în special camerelor de filmat (dacă creatorul le-a inclus în joc). Acestea reprezintă o unealtă primordială pentru coordonatorul jocului în cazul în care urmăresc desfășurarea jocului din afară.

- Toate informațiile referitoare la amplasamentul camerei – care ar putea cădea în seama creatorului jocului – sunt oferite în partea a 5 a a acestui ghid. Informațiile despre camerele de filmat sunt oferite în secțiunea specifică “camerelor de filmat“ din secțiunea de creație.

Dacă vă jucați în cameră pentru a doua oară, asezați totul la loc înainte să începeți un nou joc: închideți dulapurile, amestecați numerele, ascundeți cheile și poziționați obiectele la locul lor, problematizați mozaicurile, refaceți labirinturile și prezentările, etc.

Controlați dacă dispozitivele electronice de comunicare funcționează și în ce mod. Fiecare cameră de evadare are câte unul. Acest dispozitiv reprezintă punctul de contact dintre jucători și creatorul jocului. Este menit și utilizat cu scopul de a ajuta jucătorii furnizându-le informații și indicii despre joc. Acest dispozitiv poate fi un

telefon, o stație de comunicare, un dialog pe un computer, tabletă, telefon inteligent, o cutie poștală veche, un robot, etc.

Memento: Alegerea celui mai bun mijloc de comunicare cade în sarcina creatorului jocului. Oricum, dat fiind faptul că coordonatorii jocului sunt principalii utilizatori, nu ezitați să asigurați conexiunea inversă cu privire la folosirea acestor dispozitive sau să le schimbați dacă sunteți creatorul jocului.

Indiciile



Brainstormingul pe baza indiciilor este o sarcină care revine atât creatorului jocului cât și coordonatorului său. O primă listă ar trebui întocmită în timpul creării jocului prin anticiparea posibilelor probleme care ar putea aparea (ex. locuri secrete, exerciții incitante, lipsa de înțelegere a unor legături între mesaje, etc.)

Oricum, lista de indicii se va tot extinde pe masură ce se înaintează în joc. Acum este momentul în care coordonatorul intră în joc. Acum se va ști unde întâmpină dificultați jucătorii, cum se adaptează situației, toate acestea fiind elemente care se vor adauga listei. Fiecare echipă de jucători va întâmpina dificultăți în momente diferite ale jocului, oferindu-i coordonatorului posibilitatea să preîntâmpine și să experimenteze situații noi de joc care-i vor permite să fie mai bine pregatit data viitoare. Pregătirea indiciilor corespunzătoare fiecărui joc va ajuta la buna desfașurare a jocului și va evita răspunsuri aruncate la întâmplare.

Încercați să pregătiți două seturi de indicii cu grade diferite de dificultate pentru fiecare set (când e posibil), unul dintre seturi să ofere mai multe soluții decât celălalt. În acest fel veți reuși să adaptați indiciile nivelului de înțelegere a grupului. Dacă observați că sunt pe punctul de a descifra codul, oferiți-le setul cu indicii mai complicate și invers. S-ar putea să pară muncă suplimentară și inutilă pentru coordonator, dar există un motiv bun pentru a face asta: atenția jucătorilor în legătură cu jocul rămâne captată tocmai datorită unui echilibru între capacitatea de a dobândi noi informații și capacitatea de a-i ține pe jucători motivați. Acest lucru survine, după cum spunea Jane McGonigal (2011) “nu există nimic mai motivant

decât situația de a munci la limita capacității tale “. Cel mai provocator și incitant joc este acela în care chiar dacă ai eșuat de câteva ori, încerci din nou pentru că știi că vei reuși. Dar există și situația inversă, în cazul jocurilor care depășesc capacitatea de înțelegere a jucătorilor, sunt prea sofisticate pentru jucători, lucru care îi inhibă și duce totodata la o lipsă de satisfacție din partea lor. Acesta este motivul pentru care ar trebui controlat niveleul de înțelegere al indiciilor în ceea ce-i privește pe jucători.

Pregatirea propriu-zisă a jocului

Pentru ca jocul să se constituie într-o activitate de învațare eficientă, trebuie să se încheie cu o secvență de analiză. Este un punct important din sarcina de lucru a coordonatorului jocului și este esențial într-un context educațional. A se sublinia încă o dată faptul că ar fi mai bine să veniți pregătiți.

1. Luarea de notițe

Să aveți pregatită o agendă. Pentru ca momentul de analiză să fie eficient, e necesar să vă notați situațiile în care elevii dumneavoastră au nelămuriri. Observați timpul pe care-l petrec la fiecare etapă a jocului, notați-vă ce greșeli fac, insistați asupra indiciilor pe care le-ați oferit, etc. Acest lucru vă va permite să fiți mai bine pregatiți pentru următorul joc, să anticipați situațiile-problemă survenite pe parcurs dar va constitui și baza pentru procesul de recapitulare, va avea rol de reminder. Procedând astfel, se poate crea și printa un plan de desfășurare provizoriu. Se pot afla mai multe informații în secțiunea corespunzătoare acestei noțiuni.

În plus, notați-vă situațiile în care elevii au descoperit o modalitate alternativă de a desluși enigmele dar și acele situații noi pe care coordonatorii jocului nu le-au anticipat. De exemplu, s-ar putea să descopere o eroare în joc pe care coordonatorul jocului nu a anticipat-o, cum ar fi descifrarea unui cod. Astfel, ei ar putea înainta în joc mai mult decât e necesar, ceea ce ar putea duce la anumite dificultăți în înțelegerea jocului. E necesar să notați aceasta problemă pentru a o putea comunica creatorului jocului sau să o remediați voi înșivă pentru a nu se mai repeta la un joc viitor.

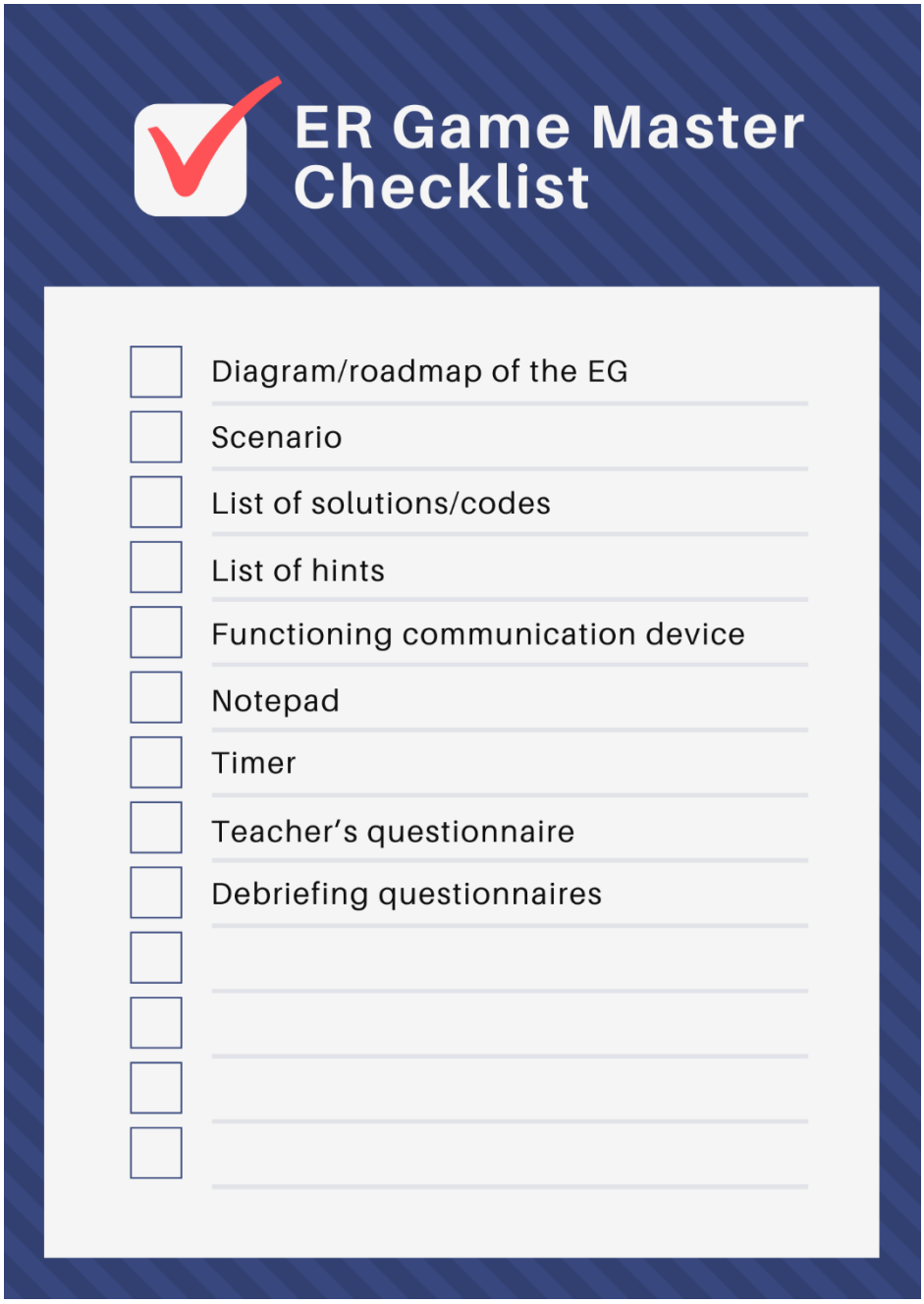
2. Analiza

O sesiune optimă de analiză se va realiza în două faze. În primul rând trebuie finalizat jocul cu jucătorii dacă aceștia nu ies la timp din joc. Timpul alocat în această fază a jocului va varia în funcție de modul în care aceștia avansează în joc la finalul timpului.

În al doilea rând, asezați elevii pe scaune într-un cerc, cereți-le să vă povestească cum li s-a parut jocul și adresați-le întrebări pe baza notițelor dumneavoastră. Pentru a afla mai multe lucruri despre pregătirea dumneavoastră pentru acesta, derulați în josul paginii 40 unde am evidențiat cu precizie toate etapele care să conducă la o analiză utilă atât pentru elevi cât și pentru profesori. De asemenea, puteți consulta secțiunea “cum să organizați analiza “, inclusă în secțiunea de creație.

Usurați-vă munca (opțional)

Ultimul, dar nu cel mai puțin important, iată un ultim sfat. Acest pas opțional va înlesni procesul de pregătire. Tipariți lista următoare și verificați dacă ați străbătut etapele.

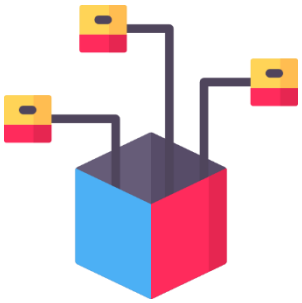


Dacă sunteți totodată și profesorul de la clasă, vă recomandăm să pregatiți tabele și liste ușor de completat pentru a lua notițe cu privire la progresul înregistrat de către elevi și dificultățile cu care se confruntă elevii în cadrul subiectului predat.

CAPITOLUL 5: INTERESUL PENTRU PARTEA DE LOGISTICĂ

Importanța logisticii în educație și în activitățile camerelor de evadare

Chiar dacă logistica are mai mult de-a face cu partea comercială, anumite abilitați pot fi aplicate în domeniul educației. Putem fi siguri că elevii vor învăța la momentul oportun conform nevoilor lor? Cele 7 reguli ale logisticii funcționează la fel de bine în domeniul educației. Ca dascăli trebuie să ținem seama de produs, beneficiar, cantitate, condiții, loc, timp și cost. Jocurile de evadare aplicate în domeniul educațional pot fi foarte complexe și ca totul să fie perfect, profesorii e necesar să apeleze la partea de logistică, în sensul că trebuie să gândească fiecare detaliu în parte atât în ceea ce privește buna desfășurare a jocului cât și partea evaluativă.



De ce aveți nevoie

Unelte

Orice materie sau subiect poate fi transformat într-o cameră de evadare și poate fi adaptat oricărei clase sau grup de vârstă. Există o multitudine de materiale care pot fi reutilizate, cum ar fi încuietori, cutii, jetoane, cartonașe, cifre, criptograme, coduri de bare sau coduri QR, iar altele pot fi folosite doar o data: decupaje sau abțibilduri.

În ceea ce privește cantitatea, materialele ar trebui să fie diversificate astfel încât elevii să nutrească emoția descoperirii de noi aventuri. Când vine vorba de calitate, pentru ca materialele să poată fi utilizate o perioada mai lungă de timp și de către cât mai mulți elevi posibil, materialele ar trebui să fie înalt calitative.

O mare parte dintre materialele care pot fi utilizate în camerele de evadare pot fi create și confecționate de către profesorii înșiși, în special dacă activitățile includ predarea de limbi străine. De exemplu, există site-uri de pe care se pot descărca o mare varietate de materiale cum ar fi: bilete de joc pentru concerte, decupaje din ziar, bilete de joc pentru avion, bilete de răscumpărare sau mesaje pe Whats App. Dacă, pe de altă parte alegeți parcursul clasic al camerelor de evadare, cu obiecte ascunse, de exemplu, nu veți mai avea nevoie de latura de logistică și de ajutor. Dar dacă doriți să experimentați situații mai complexe de învățare, soluția ar fi să cereți suport tehnic. Spre exemplu, utilizarea dispozitivelor de dimensiuni mici vor permite creatorilor să extindă gama de enigme folosite.

Camera

Găsirea unui loc propice pentru o cameră de evadare este destul de solicitantă, mai ales daca se dorește ca acel loc să fie folosit pentru mai multe materii. O încăpere sau o sală de clasă din școală care să servească doar ca și cameră de evadare ar fi ideală. Astfel, profesorii ar avea un loc comun unde să depoziteze materialele și să le folosească ulterior. Camera trebuie să îndeplinească următoarele însușiri: să fie destul de mare pentru ca toți jucătorii să se acomodeze în ea, să fie sigură și pregatită să deservească elevii cu nevoi speciale. Mobilierul trebuie să fie modular, adaptat spațiului existent deoarece scenariile camerelor de evadare sunt complexe și implică munca în perechi, munca în echipă și chiar munca cu întreaga clasă.

Dacă este imposibil de ales o cameră permanentă pentru jocurile de evadare, sala de clasă s-ar putea transforma într-o aventură solicitantă psihic. Sălilor de clasă tradiționale le lipsește designul specific camerelor de evadare dar cu puțin efort și imaginație o puteți transforma într-o zonă pentru joc. De exemplu, daca planuiți un joc de evadare pentru Halloween, întunericul este poate primul aspect care vă vine în minte. Așa că, acoperiți ferestrele, diminuați sursa de lumină și iată că jumate din muncă este deja facută, doar să vă asigurați că materialele utilizate în cadrul

activității sunt vizibile și lizibile. Ar mai fi nevoie ca spațiul camerei de evadare să fie echipat cu dispozitive tehnice moderne astfel încât experiența să fie cât mai profundă, spre exemplu vorbitorii care au de transmis anunțuri sau muzică tematică pot asculta indicii sau să le fie dezvăluite enigme sau mesaje.

Dacă în schimb se dorește abordarea unei activități de evadare la un alt nivel, e nevoie de mai mult decât o sală din școală. Scopul jocului va consta în rezolvarea enigmelor pentru a scapa de școală și nu de cameră. Acest lucru presupune cu siguranță implicarea și altor profesori care vor furniza ajutorul dorit în ceea ce privește decorul și siguranța că totul decurge temeinic, conform planului.

Planificarea activității

Primul și cel mai important aspect când planificați o activitate de evadare pentru prima dată este să conștientizați că planificarea acesteia va dura mai mult timp decât pentru oricare dintre activitățile pe care le-ați desfășurat până atunci, deoarece trebuie să creați o poveste și să țineți cont de toate etapele acțiunii. De asemenea, pentru a fi siguri că veți avea succes în legătură cu camera de evadare, o simulare a activității este necesară. În acest fel, veți ști cum să abordați majoritatea situațiilor nou apărute în joc.

Etapele pregătirii

1. Hotărâți asupra unui subiect și schițați scenariul temei.
2. Alegeți încuietorile și cutiile și nu uitați de cronometru.
3. În funcție de numărul de participanți la activitate, de mijloacele disponibile și de spațiu ar trebui să decideți dacă activitatea din camera de evadare va fi fizică, digitală sau combinată.
4. Trebuie să aveți o imagine clară asupra tipului de lecție pe care doriți să o predați, de predare sau recapitulare astfel încât să puteți stabili ce tipuri de enigme puteți folosi.
5. Acum urmează etapa cea mai incitantă: crearea enigmelor. Țineți cont că există o gamă largă și variată de aplicații și site-uri pe computer care să vă înlesnească munca.

6. Simularea activității cu câțiva elevi pentru a vă asigura că totul decurge conform planului.

Timpul este esența când creați o cameră de evadare deoarece planul exista cu mult înainte de desfășurarea propriu-zisă a jocului. Spre exemplu, dacă doriți să fixați cunoștințele elevilor despre “ Marele Gatsby ‘, trebuie să vă pregatiți terenul cu cel puțin o oră înainte, în sensul de a discuta despre acest subiect acordându-le elevilor timpul necesar pentru a studia romanul.

Deprinderi utile

Crearea unei camere de evadare în scop educațional pare destul de provocatoare, dar o data ce v-ați așternut la drum veți fi legat de aceasta.

Deprinderi de bază

- **Creativitatea** – În primul rând trebuie să știți că nu trebuie să fiți creativi de la natură. Secretul este ca o dată ce ați pornit la drum să nu vă mai opriți. Așadar, analizați ce au creat alții, jucați un joc de evadare online voi înșivă dacă nu aveți posibilitatea de a-l juca acasă sau jucați un joc la școală. Veți fi surprinși să descoperiți că aveți colegi pasionați de camerele de evadare și că aceștia pot constitui o mare sursă de inspirație.
- **Munca în echipă** – utilă când căutați idei pentru planificarea și crearea camerelor de evadare.
- **Funcția de lider** – când tu ești cel care trage toate sforile în timpul jocului.
- **Comunicarea** – este întotdeauna cheia către succes, fiind procesul de a crea si împărtăși idei, informații, puncte de vedere, și fapte.
- **Optima gestionare a timpului** – dozarea cu înțelepciune a timpului va crește productivitatea jocului înainte, în timpul și după crearea jocurilor de evadare.



Deprinderi complexe

- Experiența este cel mai bun profesor. Nu-i poți învăța pe alții ce tu însuți nu știi. Așadar, trebuie să experimentați activitatatea practic, utilizând materialele cuprinse în joc: anumite încuietori, dexteritatea de a opera cu jetoane, numere, cifre sau labirinturi.
- **Camerele digitale** de evadare sunt ușor de creat dacă dețineți aptitudini de bază în utilizarea calculatorului. Majoritatea profesorilor sunt familiarizați cu Microsoft Word. Acesta poate fi un mijloc excelent pentru un joc de evadare dacă documentele vă sunt securizate pentru crearea de viitoare enigme.

Aranjarea camerei

Instalarea camerei

Profesorul / coordonatorul jocului trebuie să stabilească locul unde se va desfașura jocul, ce elemente vor exista în cameră și cum va fi prezentat jocul. De exemplu, dacă jocul se va desfășura în sala de clasă, cum vor diferenția jucatorii obiectele camerei de evadare de obiectele care fac parte din clasa în mod normal? Coordonatorul jocului trebuie să adapteze mobilierul nevoilor jocului. De unde vor știi jucătorii ce obiecte nu ar trebui atinse și ce obiecte pot fi explorate liber? Creatorul jocului trebuie să plaseze niște bilețele pentru a-i îndruma pe jucători. Dacă locul ales este sala de clasă, ar fi draguț să se folosească obiecte din clasă cum ar fi un ceas de perete cu un compartiment secret sau o sticlă cu suc într-un coș de hârtie.Totul trebuie să fie verificat înainte: mărimea clasei, ieșirea, dispozitive sigure, cutia cu unelte, atmosfera (sunetele, muzica, vocea, calitatea aerului). Trebuie luat în calcul și faptul că jocul poate fi întrerupt (de exemplu, de către un elev care întârzie la oră, alarma de incendiu) și efectele acestor situații neprevăzute. O listă de verificare ar fi foarte utila, mai ales la primele jocuri. Iată cateva exemple:

- Niciun obiect mai înalt de 2 m
- O bandă cu “ nu atingeți “ în zona cu dispozitivele electronice
- Accesul la întrerupatorul de lumină
- Conexiune bună la intrnet
- Muzica / volum la sunet

- Calitatea aerului
- O listă cu obiectele și dispozitivele eletronice utilizate în timpul jocului
- Etc.

Simulați enigmele

Înainte să aplicați jocul elevilor, este imperios necesar să simulați enigma și să vă asigurați că amplasamentul e corect și că totul funcționează corespunzator. Profesorul / coordonatorul jocului își poate schița o versiune simplificată a jocului și să o testeze cu colegii, prietenii sau chiar cu elevi de-ai săi la scoală. Coordonatorul jocului ar trebui să testeze jocul cu 2 sau 3 echipe de colegi / prieteni, pentru a se asigura că totul este:

- logic
- consistent
- inteligibil
- realizabil

Coordonatorul jocului poate profita de această simulare pentru a cronometra rezolvarea puzzle- lui și întreaga durată a jocului.



.

Înainte de joc

Considerăm că un moment de instructaj ar fi binevenit pentru jucatori, atât pentru a-i informa în legatură cu tipul și regulile jocului pe care urmează să-l joace, cât și pentru a-i familiariza cu povestea jocului. Acest instructaj ar trebui să includă informații clare cum ar fi (să nu se cațere pe rafturile de cărți sau pe bănci, sau să nu scoată cablurile dispozitivelor electronice din prize). Acest instructaj ar mai trebui să cuprindă și măsurile de prevenție împotriva Covid: dezinfectant pentru mâini, măști, aerisirea sălii, mânuși de unică folosința la nevoie.

Este necesar:

- să fiți clari și concișI în legătură cu elementele care fac sau nu fac parte din joc (de exemplu, nu face parte din joc tot ce se află deasupra capetelor voastre sau tot ceea ce este marcat cu un adeziv)
- să enunțați ce așteptări aveți de la jucatori amintindu-le câteva reguli de comportament acceptate în camera de evadare (de exemplu, agresivitatea nu este permisă)
- să problematizați spontan anumite etape ale jocului sau să codificați anumite elemente
- să le explicați ce se întâmplâ în cazul unei situații de urgență reală.

consultați de asemenea și prima parte “Pregătirea elevilor“

Desfășurarea jocului – dificultăți care pot apărea

Ca și în orice joc este important să se creeze un echilibru între simplu și complex în interiorul unei camere de evadare astfel încât materialul de predat sau consolidat să nu fie nici prea dificil astfel încât să genereze frustrare dar nici prea simplu astfel încât să genereze plictiseală. Acest lucru poate fi dificil la jocurile de echipă, mai ales când există o anumita gamă de aptitudini ce caracterizează echipa sau chiar clasa

de elevi. Iată câteva situații cu care s-ar putea confrunta profesorul / coordonatorul jocului:

- Jucătorii trebuie să bea sau să meargă la toaletă → spuneți-le să vină mai devreme ca să aibă timp să se pregătească pentru joc
- Dispozitivul electronic pentru comunicare al coordonatorului jocului nu funcționează → să aibă un alt dispozitiv electronic de rezervă
- Jucătorii s-au împotmolit în joc → mai dați-le niște indicii
- O enigmă fizică nu funcționează și nu se poate remedia de la locul unde se află coordonatorul jocului → încercați să treceți peste această enigmă dându-le soluția jucătorilor
- O enigmă în format electronic sau pe computer nu funcționează și nu se poate remedia problema de la locul coordonatorului jocului → nefiind o enigmă fizică, profesorul ar putea remedia de la un buton de la masa coordonatorului, pentru a depași această situație
- Un jucător s-a accidentat sau se simte rău → opriți jocul

După joc

După joc (și bineînțeles înainte să înceapă), profesorul / coordonatorul jocului trebuie să ordoneze la loc toate materialele de care s-a folosit, astfel încât un alt grup / echipă să se poata juca. Dacă există multe echipe care se joacă una dupa alta, aranjarea obiectelor după fiecare joc trebuie sa fie rapidă și eficientă. Este de asemenea important să existe un sistem care să semnaleze dacă vreun obiect sau dispozitiv electronic nu se află la locul său, de pildă dacă lacatele sunt încuiate sau cutiile conțin obiectele corespunzătoare jocului (o listă de verificare care să conțină materialele utilizate și poziționarea lor corectă în cameră, indicii, notițe, hărți, etc.). Toate acestea s-ar putea realiza printr-o diagrama / grafic, o hartă a camerei sau chiar și o listă. De asemenea, camera trebuie dezinfectată după fiecare joc respectându-se masurile de prevenție împotriva Covid.

CAPITOLUL 6: ANALIZA

Trebuie să se țină cont de urmatoarele



Tocmai ați încheiat jocul în camera de evadare și vă simțiți bucuroși și entuziasmați. Acest lucru înseamnă că jocul dumneavoastră s-a încheiat? O cameră de evadare educațională nu se încheie înainte de sesiunea de analiză a jocului.

În paginile ce urmează puteți găsi detalii utile despre analiză. Pentru mai multe informații puteți de asemenea consulta sursa" Cum să organizați o analiză" și "Cadrul și harta traseului ".

Tipuri de analiză

Analiza se poate desfășura în moduri diferite. Aceasta poate avea loc imediat după încheierea jocului din camera de evadare sau cândva după joc după cum este explicat mai jos.

Discuții cu participanții la joc și cu profesorul / coordonatorul jocului

Elevii și profesorul / coordonatorul jocului stau la discuții dupa finalizarea jocului, când încă participanții la joc mai simt emoția acestuia și sunt încă entuziasmați de experiența trăită. În acest moment ar fi o idee bună să-i lasați pe elevi să se exprime liber referitor la joc fără ca profesorul să intervină.

Întrebări adresate de către profesor / coordonatorul jocului

Această discuție este asistată și are ca scop aducerea în discuție a unor chestiuni specifice, experimentate în joc în camera de evadare. În acest mod, profesorul poate intra în posesia unui feed-back foarte util asupra unor situații particulare întâmplate în camera de evadare, feed-back ce-i va fi foarte benefic ulterior. Acest tip de discuție poate și să încurajeze conștiinciozitatea elevilor în legatură cu unele atitudini si aptitudini.

Chestionarul online

Elevilor li se poate cere să răspundă la un chestionar online. La o primă vedere, acesta pare inutil dar de fapt s-ar putea dovedi de un mare ajutor. Acest lucru se datorează faptului că există elevi introvertiți cărora le este mai ușor să se exprime în scris în legatură cu sentmentele si ideile lor decât să vorbească în fața unei audiențe sau pur si simplu fiindcă le-au mai venit niște idei dupa ce a avut loc analiza jocului din camera de evadare.

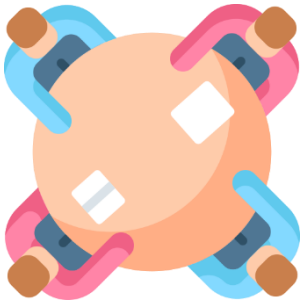
Timpul petrecut la analiză

În mod normal partea de analiză are loc imediat după joc, când experiența și trăirile elevilor sunt încă actuale. Deși durata une sesiuni de analiză poate diferi, este de recomandat ca aceasta să țină între 5-10 minute.

Cine vorbește (prima dată)

Este o idee buna ca profesorii să le permită prima dată jucătorilor să-și prezinte experiența, să vorbească liber și să aducă în discuție orice aspect pe care ei îl consideră important de menționat. Acest moment ar putea aduce la suprafață aspecte observate de către jucători, despre care profesorul nu are deloc habar. Un alt aspect important de reținut de către profesori este că nu ar trebui să permită mai multor elevi vorbăreți să monopolizeze discuția, ci să le solicite punctul de vedere și acelor elevi care sunt mai introvertiți, mai puțin încrezători în forțele proprii sau chiar mai puțin experimentați să vorbească despre aventura trăită în cadrul jocului. Asigurând o atmosferă de cooperare și incluziune pentru jucători este important să-i invităm pe toți cei implicați în camera de evadare să participe la analiză.

Amplasamentul clasei



Este de preferat pentru elevi să stea într-un cerc din moment ce se simt mai familiari în acest fel. Faptul că vor avea posibilitatea să se privească în ochi unii pe alții îi va determina să-și dorească mai mult să participe la discuție și să-și exprime trăirile. În ceea ce-i privește pe profesori, și ei pot sta în cerc între elevi. Este mai eficient decât să se poziționeze în mijlocul cercului, asfel personalitatea profesorului ar fi dominantă și ar controla discuția, privându-i pe elevi de oportunitatea de a-și exprima șirul de idei sau gânduri.

Crearea unei atmosfere optime

Cu cât se simt mai comfortabili si familiari să participe la discuție, cu atât este mai aprofundată și eficientă experiența din camera de evadare. Astfel, este esențial ca elevii să fie încurajați să participe la discuție și să-și împărtășească ideile. Elevii mai retrași ar trebui încurajați și invitați dar nu forțați să participe. Profesorul trebuie să se asigure că aceștia se află în zona lor de confort și că li se aloca suficient timp și spațiu pentru a interacționa în discuție. De asemenea, elevii trebuie să fie ascultători activi în sensul de a accepta și ideile celorlalți membri din grup. Profesorul joacă aici rolul de moderator asigurând un climat de încredere, incluziune și respect reciproc între membrii grupului. Spre exemplu, un profesor serios nu va aduce in discuție subiecte delicate și sensibile pentru a nu-i descuraja pe elevi și a-i face să nu se simtă în largul lor.



Subiecte de discutat

Profesorul poate adresa câteva întrebări elevilor din urmatoarele domenii. Luarea de notițe va ajuta cu siguranță profesorul să-și amintească aspectele discutate la analiză. Urmatoarele întrebări sunt doar orientative în sensul că profesorul și le poate ajusta în funcție de contextul camerei de evadare: poate opta pentru cele mai potrivite sau să mai adauge pe listă alte întrebări care se pliază pe contextul de învățare din camera sa de evadare.

Pregătirea elevilor

- Ai mai avut o altă experiență anterioară legată de jocurile de evadare?
- Crezi că ai fost pregătit corespunzător pentru joc?
- În ce fel ai îmbunătăți experiența anterioară pentru joc?

Elementele jocului

a. amplasarea jocului / atmosfera

- Cum ți-a plăcut aranjamentul jocului?
- Ce ți-a plăcut cel mai mult / cel mai puțin la aranjamentul jocului?
- Cât de implicat te-ai simțit pe parcursul jocului?
- Daca ar fi să adaugi / să schimbi ceva în legatură cu aranjamentul jocului, ce ar fi?

b. Experiența de joc în ansamblu: în această etapă profesorul încearcă să obțină cât mai multe informații relevante, pline de sens de la fiecare participant la joc.Spre final întrebările deschise sunt de preferat deoarece oferă șansa elevilor să emită răspunsuri personale, detaliate și amănunțite.

- Cum te-ai simțit pe parcursul jocului?
- Care este momentul din joc care ți-a plăcut cel mai mult / cel mai puțin?
- Care etapa a jocului a fost cea mai usoară / cea mai dificilă?
- Care etapa a jocului a fost cea mai provocatoare?
- Care a fost momentul cel mai plăcut al jocului?
- Cum ți-ai caracteriza participarea la joc?
- Ai făcut greșeli?

- Care a fost cea mai mare greșeală pe care ai făcut-o?
- Au rezonat enigmele cu subiectul jocului de evadare?
- Au fost enigmele în concordanță cu amplasamentul jocului?

c. aspecte particulare asupra experienței de joc

- Cât de entuziasmat / frustrat te-ai simțit pe parcursul fiecărei enigme?
- De ce crezi că te-ai simțit așa?
- Cum ți-ai controlat sentimentele?
- Există greșeli pe care le puteai evita?
- Ai îndeplinit anumite roluri în cadrul grupului?
- Ești mulțumit de contribuția ta la joc?
- Ce ți-a plăcut în joc?
- Ce nu ți-a plăcut în joc?
- Dacă ai putea schimba ceva la joc, ce ai schimba?

d. întrebări despre scopul învățării vocabularului

- Experiența din camera de evadare ți-a îmbunătățit abilitățile de vocabular într-o limbă străină?
- Crezi că ți-ai îndeplinit obiectivele dorite?
- Care au fost cele mai mari provocări cu care te-ai confruntat în timpul învățării unei limbi străine?

e. întrebări pe baza deprinderilor primare

- Te consideri acum mai bun la luarea de decizii?
- Crezi că ai fost destul de creativ pe parcursul jocului?
- I-ai ascultat pe membrii grupului tău cu atenție și respect?
- Te-a determinat jocul de evadare să fii mai apropiat de membrii grupului?

Feed-back-ul profesorului cu privire la comportamentul / performanța elevilor

În această fază, este rândul profesorului să aiba rolul de lider și să vorbească despre punctele tari și punctele slabe ale jucătorilor pe parcursul jocului. În plus, profesorul punctează dificultățile pe care le-au întâmpinat elevii, explică motivele și prezintă modul în care le-au depășit.

Profesorul ar trebui să informeze elevii în legătură cu chestionarele online pe care el /ea intenționează să le aplice elevilor. Ar trebui reamintit totodată și faptul că el / ea nu este un creator de jocuri profesionist. Astfel, completarea de către elevi a chestionarelor online ar constitui un prilej bun pentru profesor să-și îmbunătățească experiența în viitor.

Nu în ultimul rând, profesorii ar trebui să le mulțumească elevilor atât pentru participarea lor în jocul de evdare cât și pentru faptul că au împărtășit experiența lor și cu ceilalți membri din grup.

Lecția învățată din joc



Aceasta este o parte importantă a analizei din moment ce stimulează elevii să-și îmbunătățească conștiința de sine. În această etapă grupul poate ridica câteva din următoarele chestiuni și să explice ce au învățat în raport cu:

- modalitatea în care au colaborat între ei
- ce fel de neînțelegeri au avut și cum le-au rezolvat
- modul în care și-au exprimat anumite idei
- modul în care au reacționat la opiniile diferite ale celorlalti membri ai grupului
- cum și-au pus în practică gândirea critică în luarea de decizii ca să rezolve pur și simplu enigmele

Valorificarea / evaluarea viitoare

E posibil ca profesorul să dorească să valorifice și pe viitor camera de evadare sau să măsoare impactul pe care aceasta îl are asupra elevilor. În acest scop, profesorul s-ar putea să le ceară elevilor să completeze un formular de evaluare sau să le atribuie teme pentru acasă pentru a exersa în plus.

Idei / planuri viitoare



Feed-back-ul pe care îl primește profesorul de la elevi în timpul etapei de analiză este foarte benefic pentru viitoarele jocuri de evadare. Pe baza acestuia profesorul nu numai că poate readapta aspecte ale experienței din camera de evadare, pentru a transforma această experiență într-una chiar mai captivantă, atrăgătoare și eficientă, dar de asemenea poate decide să valorifice și în viitor camera de evadare, de preferat într-un context interdisciplinar al procesului de predare-învățare.

BIBLIOGRAFIE

CAPITOLUL 1

- Mark Rober (2018), 'BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips', https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI&t=101s
- https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/high-five_1000321?term=encouraging&related_id=1000321
- https://www.flaticon.com/free-icon/positive-thinking_2464191?term=positive&page=1&position=21&page=1&position=21&related_id=2464191&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/no-phone_1661945?term=no%20phone&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=1661945&origin=search

CAPITOLUL 2

- https://www.flaticon.com/premium-icon/brainstorm_2967475?term=team%20work&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=2967475&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/clipboard_610363?term=prepare&page=1&position=17&page=1&position=17&related_id=610363&origin=search
- https://pixabay.com/images/id-1052010/
- https://www.flaticon.com/free-icon/calculating_1739515?term=math&page=1&position=11&page=1&position=11&related_id=1739515&origin=search

CAPITOLUL 3

- Photo by Toa Heftiba on Unsplash, https://unsplash.com/photos/g_o7egVt33E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by David Brooke Martin on Unsplash, https://unsplash.com/photos/FD9jL29KD5E?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Llanydd Lloyd on Unsplash, https://unsplash.com/photos/5kL77tAHTqQ?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Andras Vas on Unsplash, https://unsplash.com/photos/Bd7gNnWJBkU?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- Photo by Brett Jordan on Unsplash, https://unsplash.com/photos/07vc-HBRk0c?utm_source=unsplash&utm_medium=referral&utm_content=creditShareLink
- https://www.flaticon.com/free-icon/dancing_925810?term=enjoy&page=1&position=6&page=1&position=6&related_id=925810&origin=search

CAPITOLUL 4

- McGonigal J. (2011), Reality is Broken, New York, NY: Penguin, p.23, retrieved from https://educacaofisicaaefcps.files.wordpress.com/2018/07/reality_is_broken.pdf on 08.11.2021
- https://pixabay.com/images/id-2557396/
- https://www.flaticon.com/premium-icon/talking_3025567?term=speech&page=1&position=18&page=1&position=18&related_id=3025567&origin=search
- https://www.flaticon.com/free-icon/hierarchical-structure_589095?term=structure&page=1&position=15&page=1&position=15&related_id=589095&origin=search

- https://www.flaticon.com/free-icon/idea_1378629?term=hints&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=1378629&origin=search

CAPITOLUL 5

- https://www.flaticon.com/premium-icon/distributed_1163446?term=logistics&related_id=1163446

- https://www.flaticon.com/premium-icon/creativity_1703879?term=creativity&page=1&position=3&page=1&position=3&related_id=1703879&origin=search

- https://www.flaticon.com/free-icon/chronometer_850960?term=timer&page=1&position=4&page=1&position=4&related_id=850960&origin=search

CAPITOLUL 6

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf

- Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online]. Available at: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531

- https://www.flaticon.com/free-icon/synergy_2464137?term=discussing&page=1&position=16&page=1&position=16&related_id=2464137&origin=search

- https://www.flaticon.com/free-icon/round-table_1535044?term=group%20circle&related_id=1535044

- https://www.flaticon.com/premium-icon/encourage_4462839?term=encourage&page=1&position=2&page=1&position=2&related_id=4462839&origin=search

- https://www.flaticon.com/premium-icon/regulation_4310419?term=self%20awareness&page=1&position=9&page=1&position=9&related_id=4310419&origin=search

- https://www.flaticon.com/premium-icon/review_2839162?term=feedback&page=1&position=12&page=1&position=12&related_id=2839162&origin=search

Speak ER

Erasmus+

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080646

https://speakerproject.eu/

Această lucrare este înregistrată sub Licența Internațională Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0.

Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Babel centro de idiomas

Colegiul National - Doamna Stanca Satu Mare

LogoPsyCom

GREEK MINISTRY OF EDUCATION AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY AND SECONDARY EDUCATION OF WESTERN MACEDONIA

YuzuPulse