

# Plan za povratne informacije

Rasprava ubrzo nakon završetka eksperimenta je neophodna jer služi kao zaključak. Čak i ako je nekom iskustvu došao kraj, osećaj vaših igrača je vrlo važan jer će definisati njihovu zainteresovanost da ponovo počnu ovu vrstu aktivnosti.

U ovoj fazi važno je prihvatiti sve primedbe o vašoj ER igri: uprkos fazama testiranja, reakcije na vaše zagonetke mogu biti različite i mogu izazvati različite reakcije igrača. Razumevanje akcija vaših igrača pomoći će vam da ih bolje predvidite za svoje buduće igre, bilo prilagođavanjem uključivanja vaših zagonetki ili reakcijom kao vođe igre.

## Potreban materijal

Bilo šta za beleženje tokom igre (olovka/papir, anketa, list pitanja i odgovora...)

## Moguće upotrebe

- Da biste razumeli radnje vaših igrača i identifikovali načine za poboljšanje vaše igre,
- Da poboljšate angažman vaših igrača dajući vrednost njihovom mišljenju.

## Moguća ograničenja

Ako se igrači osećaju uzbuđeno ili uznemireno nakon igre, možda neće želeći da budu direktno pitani tokom ovog razgovora. Pozovite sve učenike da razgovaraju u svoje vreme, nemojte vršiti pritisak na njih. Također možete koristiti anketu koju igrači mogu ispuniti kada stignu kući kako biste bili sigurni da se svi mogu izraziti.

## Da li je to inkluzivno za učenike sa poteškoćama u učenju?

Mapa puta će vam pomoći da uzmete u obzir potrebe i posebne zahtjeve za učenike s poteškoćama u učenju kroz igru, tako da je pogodna za kvalitetno planiranje ER igre.

Okupite igrače i zahvalite im se. Ako su postigli svoj cilj, čestitajte im. Ako nisu uspeli postići cilj uprkos podršci vođe igre, mogli biste ceniti ovaj neuspjeh tako što ćete ih podsetiti da vremensko ograničenje čini ovo iskustvo težim nego što se možda čini, te naglasiti šta su učinili kako treba.



# Plan za povratne informacije

## Faza 1 - Globalna

- Postavljajte otvorena ili opšta pitanja bez traženja konkretnih učenika da odgovore kako biste stekli prve utiske.
- Zatim pozovite igrače sa kojima niste spontano razgovarali da daju svoje mišljenje ako to žele.

Kako biste bili sigurni da ste razumeli povratne informacije koje dobijete, ne ustručavajte se zatražiti više detalja i pisati beleške.

## Faza 2 - Specifična

Ako je bilo radnji ili ponašanja koje niste razumjeli od igrača, možete ih opisati i pitati igrače za njihovo tumačenje. Možete koristiti i ovu fazu proveriti da li su svi igrači mogli razumjeti pedagoški aspekt iskustva.

- Ako je radnja koju ističete imala negativan uticaj, nijansirajte je oduzimanjem odgovornosti igrača, prepoznajte da je to aspekt na koji ćete sledeći put obratiti pažnju.
- Ako je akcija bila pozitivna, cenite je, ali pazite da ne izdvojite akciju jednog igrača jer se ER igra igra u grupi.

## Faza 3 - Preporuke

Svojim igračima možete dati konstruktivne povratne informacije, posebno o mekim veštinama koje su pokazali tokom igre: čestitati ili preporučiti druge načine organizacije i koordinacije, međusobnog razgovora itd.

## Faza 4 – Zahvalite svojim učesnicima

Igranje ER igre u obrazovnom okruženju vrlo je intenzivno za učenika. Vrednovanje njihovog učešća doprineće dobroj atmosferi u vašoj učionici :)

